

**ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA PENGENALAN PROGRAM
PEMERINTAH SWASEMBADA PANGAN**



SKRIPSI

**di susun sebagai salah satu syarat menyelesaikan pendidikan pada Program
Studi Teknologi Informatika Multimedia Digital Jurusan Teknik Komputer
Politeknik Negeri Sriwijaya**

OLEH :

DWI JELASI PUTRI

062140720449

POLITEKNIK NEGERI SRIWIJAYA

PALEMBANG

2025

LEMBAR PERSETUJUAN
ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA PENGENALAN PROGRAM
PEMERINTAH SWASEMBADA PANGAN



LAPORAN SKRIPSI

OLEH:
DWI JELASI PUTRI
062140720449

Palembang, 14 Juli 2025

Pembimbing I

Dr. Ali Firdaus, S.Kom, M.Kom
NIP. 197010112001121001

Pembimbing II

Hidayati Ami, S.Kom, M.Kom
NIP. 198409142019032009

Mengetahui,
Ketua Jurusan Teknik Komputer,

Dr. Slamet Widodo, S.Kom, M.Kom
NIP. 197305162002121001

**ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA PENGENALAN PROGRAM
PEMERINTAH SWASEMBADA PANGAN**

Telah Diuji dan dipertabankan di depan dewan penguji Sidang Laporan
Skripsi pada hari senin, tanggal 14 bulan Juli tahun 2025.

Ketua Dewan Penguji

Yulian Mirza, ST., M.Kom.
NIP. 196607121990031003

Tanda Tangan


.....

Anggota Dewan Penguji

Ir. Alan Novi Tempuna, S.T., M.T.,
IPM., ASEAN Eng., APEC Eng
NIP. 197611082000031002


.....

Ema Laila, S.Kom., M.Kom.
NIP. 197703292001122002


.....

Rian Rahmaanda Putra, S.Kom.,
M.Kom
NIP. 198901252019031013

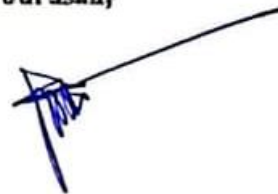

.....

Della Oktaviany, S.Kom., M.T.I
NIP. 199010072022032005

Palembang, 14 Juli 2025

Mengetahui,

Ketua Jurusan,



Dr. Slamet Widada, S.Kom., M.Kom.
NIP. 197305162002121001

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“I have come to love my self for who iam, for who I was, and for who I hope to become”

(Kim Nam Joon)

“If you’re not perfect, you’re a limited editon”

(Kim Nam Joon)

Everyone suffers in life. There are many sad days. But instead of regretting the sad days, we hope for better days”

(BTS)

PERSEMBAHAN

Dengan segenap rasa syukur ke hadirat Allah SWT yang telah memberikan kehidupan, kesehatan, dan kekuatan di setiap langkah, karya sederhana ini saya persembahkan untuk:

1. Kedua orang tua tercinta, yang setiap napas dan langkahnya adalah doa untuk saya. Terima kasih atas segala peluh, air mata, dan pengorbanan yang tak pernah terhitung. Kasih sayang kalian adalah cahaya yang menerangi jalan saya hingga sampai di titik ini.
2. Keluarga tersayang, yang menjadi tempat pulang paling hangat. Terima kasih atas doa, dukungan, dan pelukan yang selalu membuat hati saya kembali kuat.
3. Dan terakhir, untuk diriku sendiri, yang pernah ingin menyerah, namun memilih untuk bangkit. Terima kasih karena telah berjuang sejauh ini, melewati malam panjang, rasa lelah, dan segala keterbatasan.

Semoga karya ini bukan hanya sekadar lembaran skripsi, tetapi juga jejak kecil yang membawa manfaat, menginspirasi, dan mengingatkan bahwa setiap perjuangan, sekecil apapun, selalu berarti.



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN TEKNOLOGI
POLITEKNIK NEGERI SRIWIJAYA
JURUSAN TEKNIK KOMPUTER
Jalan Srijaya Negara Bukit Besar - Palembang 30139 Telepon (0711) 353414
Laman : <http://polsri.ac.id>, Pos El : info@polsri.ac.id

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini menerangkan bahwa,

Nama Mahasiswa : Dwi Jelasi Putri
NIM : 062140720449
Kelas : 8TIA
Jurusan/ Program Studi : Teknik Komputer/D-IV Teknologi Informatika Multimedia Digital
Judul Skripsi : Animasi 2D Sebagai Media Pengenalan Program Pemerintah Swasembada Pangan

Dengan ini menyatakan:

1. Skripsi yang saya buat dengan judul sebagaimana tersebut di atas beserta isinya merupakan hasil penelitian saya sendiri.
2. Skripsi tersebut bukan plagiat atau menyalin dokumen skripsi milik orang lain.
3. Apabila skripsi ini di kemudian hari dinyatakan plagiat atau menyalin skripsi orang lain, maka saya bersedia menanggung konsekuensinya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan untuk diketahui oleh pihak-pihak yang berkepentingan.

Palembang, 14 Juli 2025

Pent



Dwi Jelasi Putri

NPM. 062140720449

ABSTRAK

ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA PENGENALAN PROGRAM PEMERINTAH SWASEMBADA PANGAN

(Dwi Jelasi Putri 2025, 60)

Ketahanan pangan merupakan isu strategis yang menjadi fokus utama dalam pembangunan nasional. Namun, masih rendahnya literasi masyarakat terhadap program swasembada pangan menuntut adanya media edukasi yang komunikatif dan mudah dipahami. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengimplementasikan animasi 2D sebagai media pengenalan program swasembada pangan yang dikembangkan menggunakan metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC). Proses pengembangan dilakukan melalui enam tahapan, yaitu konsep, desain, pengumpulan materi, pembuatan, pengujian, dan distribusi. Evaluasi efektivitas animasi dilakukan melalui tiga pendekatan, yaitu metode EPIC (Empathy, Persuasion, Impact, Communication), Engagement Rate (ER) dari media sosial Instagram, dan penilaian ahli dari mitra Bidang Humas Multimedia Polda Sumatera Selatan. Hasil pengujian menunjukkan nilai EPIC sebesar 4,33 dari skala 5 (kategori sangat efektif), ER sebesar 3,83% (kategori tinggi), serta penilaian ahli sebesar 100% kelayakan media. Ketiga hasil tersebut dinormalisasi dan menghasilkan rata-rata efektivitas sebesar 95,53%. Dengan demikian, animasi 2D ini dinilai sangat efektif sebagai media edukatif dan layak digunakan dalam menyosialisasikan program pemerintah kepada masyarakat, khususnya di bidang pertanian dan ketahanan pangan.

Kata Kunci: Animasi 2D, Swasembada Pangan, MDLC, EPIC, Engagement Rate, Media Edukasi

ABSTRACT

2D ANIMATION AS A MEDIUM FOR INTRODUCING THE GOVERNMENT'S FOOD SELF-SUFFICIENCY PROGRAM

(Dwi Jelasi Putri 2025, 60)

Food security is a strategic issue that plays a central role in national development. However, the low level of public awareness regarding the government's food self-sufficiency program calls for the development of educational media that is both communicative and easy to understand. This study aims to design and implement a 2D animation as an informative medium to introduce the food self-sufficiency program using the Multimedia Development Life Cycle (MDLC) method. The development process follows six stages: concept, design, material collection, assembly, testing, and distribution. The effectiveness of the animation was evaluated using three approaches: the EPIC method (Empathy, Persuasion, Impact, Communication), Engagement Rate (ER) through Instagram analytics, and expert evaluation from the Multimedia Public Relations Division of the South Sumatra Regional Police. The results show that the animation received an EPIC score of 4.33 out of 5 (categorized as very effective), an ER of 3.83% (high engagement), and an expert rating of 100% for media feasibility. These results were normalized and averaged to produce an overall effectiveness score of 95.53%. Therefore, this 2D animation is considered highly effective and feasible as an educational tool for raising public awareness about the government's food self-sufficiency program, particularly among agricultural communities.

Keywords: 2D Animation, Food Self-Sufficiency, MDLC, EPIC, Engagement Rate, Educational Media

KATA PENGANTAR

Puji syukur Penulis haturkan kehadirat Allah SWT, atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Proposal Laporan Akhir ini tepat pada waktunya. Semoga Allah senantiasa selalu memberikan jalan dan kemudahan bagi penulis. Penulis menyelesaikan penyusunan Proposal Laporan Akhir pada Jurusan Teknik Komputer dengan judul **“ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA PENGENALAN PROGRAM PEMERINTAH SWASEMBADA PANGAN”**.

Proposal Laporan skripsi ini dibuat untuk mengajukan judul pembuatan Laporan skripsi guna menyelesaikan Pendidikan Diploma IV serta memenuhi kurikulum yang berlaku di Program Studi Teknologi Informatika Multimedia Digital Jurusan Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya. Penyelesaian proposal ini tidak terlepas dari bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada:

1. Kedua orang tua saya dan kakak saya serta keluarga yang selalu memberikan doa, dukungan, dan motivasi
2. Bapak Dr. Ali Firdaus S.Kom, M.Kom dan Ibu Hidayati Ami, S.Kom, M.Kom selaku dosen pembimbing 1 dan 2 yang telah memberikan arahan dan masukan berharga
3. Teman-teman serta rekan-rekan yang selalu memberikan semangat dan dukungan moral.

Penulis menyadari bahwa proposal ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan agar karya ini dapat lebih baik di masa mendatang. Akhir kata, semoga proposal ini dapat memberikan manfaat bagi penulis dan pembaca serta menjadi kontribusi yang berarti dalam bidang animasi dan edukasi.

Palembang,

2025

Dwi Jelasi Putri

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN.....	i
ABSTRAK.....	v
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan.....	3
1.5 Manfaat.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	4
2.1 Penelitian Terdahulu.....	4
2.2 Animasi 2D.....	7
2.2.1 Jenis-Jenis Animasi.....	8
2.2.2 Prinsip-Prinsip Animasi.....	9
2.3 Storyboard	11
2.4 <i>Multimedia Development Life Cycle (MDLC)</i>	12
2.5 Swasembada Pangan dalam Perspektif Pemerintah	13
2.6 Metode EPIC	14
BAB III METODOLOGI/RANCANG BANGUN	16
3.1 Alur Penelitian.....	16
3.2 Identifikasi Masalah	17
3.3 Pengumpulan Data	17
3.4 Pengembangan Animasi	18
3.4.1 Perangkat Animasi	18
3.4.2 Pra Produksi.....	19
1. Konsep.....	19
2. Pembuatan Naskah (<i>Script</i>)	19
3. Pembuatan Storyboard	20
3.4.3 Produksi	21

1. <i>Design Asset</i>	21
2. <i>Rigging</i>	22
3. <i>Animating</i>	22
4. <i>Compositing</i>	23
3.4.4 Pasca Produksi	23
1. Editing	23
2. Testing.....	24
3. Distribution.....	24
3.5 Pengujian/ Testing.....	24
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	29
4.1 Hasil.....	29
4.2 Pembahasan	37
4.2.1 Pengujian Animasi.....	37
4.2.2 Pengujian Ahli Mitra	37
4.2.3 Pengujian EPIC <i>Rate</i>	39
BAB V PENUTUP	53
5.1 Kesimpulan.....	53
5.2 Saran.....	53
DAFTAR PUSTAKA	61
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh <i>Storyboard</i>	11
Gambar 2.2 Metode MDLC.....	12
Gambar 3.1 Diagram Alur Penelitian.....	16
Gambar 3.2 Halaman Awal Naskah.....	20
Gambar 3.3 Halaman Awal <i>Storyboard</i>	21
Gambar 4.1 Hasil Shot 1 Animasi Swasembada Pangan	30
Gambar 4.2 Hasil Shot 2 Animasi Swasembada Pangan	30
Gambar 4.3 Hasil Shot 3 Animasi Swasembada Pangan	30
Gambar 4.4 Hasil Shot 4 Animasi Swasembada Pangan	31
Gambar 4.5 Hasil Shot 5 Animasi Swasembada Pangan	31
Gambar 4.6 Hasil Shot 6 Animasi Swasembada Pangan	31
Gambar 4.7 Hasil Shot 7 Animasi Swasembada Pangan	32
Gambar 4.8 Hasil Shot 8 Animasi Swasembada Pangan	32
Gambar 4.9 Hasil Shot 9 Animasi Swasembada Pangan.....	32
Gambar 4.10 Hasil Shot 10 Animasi Swasembada Pangan	33
Gambar 4.11 Hasil Shot 11 Animasi Swasembada Pangan	33
Gambar 4.12 Hasil Shot 12 Animasi Swasembada Pangan	33
Gambar 4.13 Hasil Shot 13 Animasi Swasembada Pangan	34
Gambar 4.14 Hasil Shot 14 Animasi Swasembada Pangan	34
Gambar 4.15 Hasil Shot 15 Animasi Swasembada Pangan	35
Gambar 4.16 Hasil Shot 16 Animasi Swasembada Pangan	35
Gambar 4.17 Hasil Shot 17 Animasi Swasembada Pangan	35
Gambar 4.18 Hasil Shot 18 Animasi Swasembada Pangan	36
Gambar 4.19 Hasil Shot 19 Animasi Swasembada Pangan	36
Gambar 4.20 Hasil Shot 20 Animasi Swasembada Pangan	37
Gambar 4.21 Diagram Lingkaran Jenis Kelamin	41

Gambar 4.22 Nilai Dimensi Empathy	43
Gambar 4.23 Nilai Dimensi Persuasion	45
Gambar 4.24 Nilai Dimensi Impact	47
Gambar 4.25 Nilai Dimensi Communication	49
Gambar 4.26 Hasil Nilai EPIC Rate	51
Gambar 4.27 Grafik EPIC 4D Animasi Swasembada Pangan	51

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	5
Tabel 3.1 Spesifikasi Perangkat	18
Tabel 3.2 Konsep Perancangan Animasi	19
Tabel 3.3 Aset Utama Animasi	21
Tabel 3.4 Instrumen Wawancara Ahli	24
Tabel 3.5 Kuesioner Masyarakat	26
Tabel 3.6 Skala Kategori	28
Tabel 4.1 Hasil Evaluator Ahli	38
Tabel 4.2 Jenis Kelamin Responden	41
Tabel 4.3 Tabulasi Data Dimensi Empathy	42
Tabel 4.4 Tabulasi Data Dimensi Persuasion	44
Tabel 4.5 Tabulasi Data Dimensi Impact	46
Tabel 4.6 Tabulasi Data Dimensi Communication	48
Tabel 4.7 Nilai Rata-Rata 4 Dimensi	50

DAFTAR LAMPIRAN

Dokumentasi.....	57
Script.....	58
Storyboard.....	63
Rekomendasi Ujian Skripsi.....	67
Surat Izin Penelitian.....	68
Surat Kerja Sama Mitra.....	69
Berita Acara Serah Terima Produk.....	70
Surat Kesepakatan Bimbingan.....	71
Form Bimbingan Laporan Skripsi.....	73
Pelaksanaan Revisi Ujian Tugas Akhir.....	75
Form Penguji Revisi Ujian Tugas Akhir.....	76
Validator Ahli Mitra.....	81