

**PENGEMBANGAN ANIMASI 2D UNTUK HIMPUNAN PRAMUWISATA
INDONESIA (HPI) PALEMBANG SEBAGAI MEDIA PENGENALAN
WISATA ZIARAH**



LAPORAN SKRIPSI

**Disusun Untuk Memenuhi Syarat Menyelesaikan
Pendidikan Sarjana Terapan pada Jurusan Teknik Komputer
Program Studi Teknologi Informatika Multimedia Digital
Politeknik Negeri Sriwijaya**

OLEH :

MUHAMMAD RAYHAN ZANIKA

062140722833

**POLITEKNIK NEGERI SRIWIJAYA
PALEMBANG**

2025

LEMBAR PERSETUJUAN
PENGEMBANGAN ANIMASI 2D UNTUK HIMPUNAN PRAMUWISATA
INDONESIA (HPI) PALEMBANG SEBAGAI MEDIA PENGENALAN
WISATA ZIARAH



LAPORAN SKRIPSI

OLEH :
MUHAMMAD RAYHAN ZANIKA
062140722833

Palembang, 11 Agustus 2025

Pembimbing I

Adi Sutrisman, S.Kom., M.Kom.
NIP. 197503052001121005

Pembimbing II

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

Mengetahui,
Ketua Jurusan Teknik Komputer,

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

**PENGEMBANGAN ANIMASI 2D UNTUK HIMPUNAN PRAMUWISATA
INDONESIA (HPI) PALEMBANG SEBAGAI MEDIA PENGENALAN
WISATA ZIARAH**

Telah diuji dan dipertahankan di depan dewan penguji Sidang Laporan Tugas Akhir pada hari Senin, tanggal 14 bulan Juli tahun 2025.

Ketua Dewan Penguji

Arsia Rini, S.Kom., M.Kom.
NIP. 198809222020122014

Anggota Dewan Penguji

Hartati Deviana, S.T., M.Kom.
NIP. 197405262008122001

Ica Admirani, S.Kom., M.Kom.
NIP. 197903282005012001

Arif Prambayun, S.Kom., M.Kom.
NIP. 198903032022031004

M. Agus Triawan, M.T.
NIP. 199008122022031004

Tanda Tangan

.....
.....

.....

.....

.....

Palembang, 14 Juli 2025

Mengetahui,

Ketua Jurusan,

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

NIP. 197305162002121001

MOTTO

“Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan.”

(QS. Al-Insyirah, 94: 5–6)

“Hidup bukan saling mendahului, bermimpilah sendiri-sendiri.”

(Baskara Putra - Hindia)

“Tak ada yang tahu kapan kau mencapai tuju dan percayalah bukan urusanmu untuk menjawab itu.”

(Baskara Putra - Hindia)

“Semua jatuh bangunmu hal yang biasa, angan dan pertanyaan waktu yang menjawabnya. Berikan tenggat waktu bersedihlah secukupnya, rayakan perasaanmu sebagai manusia.”

(Baskara Putra - Hindia)

“I live my life a quarter mile at a time”

(Brian O’Connor)

Dengan kerendahan hati dan rasa syukur ke hadirat Allah SWT atas setiap nikmat dan kekuatan yang diberikan selama ini, karya sederhana ini saya persembahkan untuk:

1. Kedua orang tua tercinta, yang doa dan kasih sayangnya selalu menjadi sumber semangat dalam setiap langkahku. Terima kasih atas kerja keras, kesabaran, dan pengorbanan yang tak pernah bisa terbalaskan. Senyum dan doa kalian adalah alasan terbesarku mampu bertahan hingga titik ini.
2. Keluarga tersayang, yang selalu menemani selama ini dan Terima kasih atas dukungan, perhatian yang tulus, serta kebersamaan yang membuat perjalanan ini terasa lebih ringan.
3. Sahabat-sahabat, yang hadir dalam suka maupun duka. Terima kasih telah menjadi teman berbagi cerita. Kehadiran kalian adalah bagian berharga dari perjalanan ini.
4. Untuk diriku sendiri, yang telah berusaha bertahan di setiap rintangan, bangkit dari setiap kegagalan, dan tidak menyerah meski banyak godaan untuk berhenti. Perjalanan ini menjadi bukti bahwa setiap usaha akan menemukan jalannya.

	KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN TEKNOLOGI	
	POLITEKNIK NEGERI SRIWIJAYA	
	JURUSAN TEKNIK KOMPUTER	
Jalan Sriwijaya Negara, Palembang 30139. Telp. 0711-353414 Website : www.polsri.ac.id E-mail : info@polsri.ac.id		
SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME		

Nama : Muhammad Rayhan Zanika
NIM : 062140722833
Jurusan/Program Studi : Teknik Komputer/ DIV Teknologi Informatika
Multimedia Digital
Judul Skripsi : Pengembangan Animasi 2D Untuk Himpunan Pramuwisata
Indonesia (HPI) Palembang Sebagai Media Pengenalan Wisata
Ziarah.

Dengan ini menyatakan :

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

Dengan surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya untuk diketahui oleh pihak – pihak yang berkepentingan.

Palembang, 11 Agustus 2025



Muhammad Rayhan Zanika

NPM.062140722833

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan rahmat, karunia, dan kesempatan yang telah diberikan, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan tepat pada waktunya. Laporan tugas akhir yang berjudul “Pengembangan Animasi 2D untuk HPI Palembang sebagai Media Pengenalan Wisata Ziarah” sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana di Politeknik Negeri Sriwijaya

Penulisan skripsi ini bertujuan untuk mengembangkan media animasi 2D sebagai sarana pendukung dalam memperkenalkan wisata ziarah yang ada di Palembang, dengan pendekatan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) yang terstruktur. Harapannya, hasil dari penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif dalam bidang teknologi multimedia dan pariwisata, khususnya untuk Himpunan Pramuwisata Indonesia (HPI) Palembang.

Tentu, Laporan ini tidak mungkin terwujud tanpa bantuan dan dukungan banyak pihak. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Allah Swt, karena tanpa bimbingan-Nya, langkah ini tidak akan mungkin terwujud.
2. Kepada kedua orang tua tercinta dan Keluarga yang telah menjadi fondasi dari setiap langkah penulis. Doa-doa kalian yang tidak pernah terdengar oleh telinga, namun selalu sampai ke hati, adalah kekuatan utama dalam menyelesaikan perjalanan akademik ini.
3. Bapak Adi Sutrisman, S.Kom., M.Kom. dan Ibu Della Oktaviany, S.Kom., M.T.I.. selaku dosen pembimbing 1 dan 2 yang telah memberikan masukan, dan arahan yang sangat berarti selama proses penulisan ini.
4. Bapak Slamet Widodo, S.Kom., M.Kom. Selaku Ketua Jurusan Teknik Komputer, atas dukungan yang diberikan selama studi berlangsung.
5. Bapak Dr. M. Miftakul Amin, S.Kom., M.Eng. , Selaku Kaprodi Teknologi Informatika Multimedia Digital yang telah memberikan masukan dan dukungan selama studi berlangsung

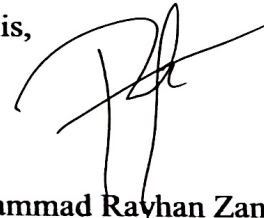
6. Seluruh dosen dan staf di jurusan Teknik Komputer, yang telah menjadi bagian dari perjalanan akademik penulis.
7. Ibu Maulidiya Wahyuni, S.Pd., M.Si selaku ketua HPI serta pengurus HPI Palembang lainnya yang telah membantu secara terbuka dan kooperatif dalam menyediakan data serta informasi dan dokumen yang diperlukan.
8. Rekan-rekan kelas 8TIA, yang telah menjadi teman diskusi, motivasi, dan inspirasi sepanjang perjalanan ini.
9. Dan semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu namun telah turut serta memberi semangat, bantuan, dan doa dalam proses penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa karya ini masih jauh dari kata sempurna. Namun besar harapan penulis, skripsi ini dapat memberikan manfaat, membuka wawasan baru, serta menjadi bagian kecil dari kontribusi dalam pengembangan pariwisata lokal berbasis digital.

Akhir kata, semoga Laporan tugas akhir ini dapat menjadi langkah awal untuk karya-karya berikutnya yang lebih baik dan berdampak

Palembang, 11 Agustus 2025

Penulis,



Muhammad Rayhan Zanika

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan animasi 2D sebagai media edukatif dalam memperkenalkan sejarah destinasi wisata ziarah di Kota Palembang. Latar belakang dari penelitian ini didasarkan pada rendahnya minat generasi muda terhadap wisata religi, yang cenderung dianggap monoton dan kurang menarik secara visual. Untuk menjawab tantangan ini, peneliti menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) yang terdiri dari enam tahap, yakni concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribution. Proses produksi dilakukan dengan menggabungkan perangkat lunak Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Adobe After Effects, dan CapCut. Karakter utama dalam animasi dirancang secara modular untuk mempermudah proses rigging dan animating, sementara latar lokasi seperti makam Ki Gede Ing Suro, Kawah Tekurep, Sabokingking, dan lainnya divisualisasikan mendekati kondisi nyata agar mampu membangun kedekatan visual dengan penonton. Proses evaluasi dilakukan melalui uji alfa dan beta, melibatkan ahli media, ahli materi dari HPI, serta 56 responden melalui pendekatan EPIC Model yang menilai empat dimensi: empathy, persuasion, impact, dan communication. Hasil pengujian menunjukkan nilai rata-rata EPIC Index sebesar 4,45 yang tergolong dalam kategori "Sangat Efektif". Visualisasi real life, narasi yang komunikatif, serta desain karakter interaktif terbukti mampu meningkatkan pemahaman dan ketertarikan audiens terhadap sejarah lokal. Penelitian ini tidak hanya memberikan kontribusi dalam pelestarian budaya, tetapi juga menawarkan model pengembangan animasi edukatif berbasis lokal yang dapat direplikasi pada destinasi wisata lain di Indonesia.

Kata kunci: Animasi 2D, Wisata Ziarah, MDLC, EPIC, HPI Palembang

ABSTRACT

This research aims to develop a 2D animation as an educational medium to introduce the historical background of pilgrimage tourism sites in Palembang, Indonesia. The study is motivated by the lack of public interest particularly among the younger generation in religious tourism, which is often perceived as monotonous and visually unappealing. To address this, the researcher applied the Multimedia Development Life Cycle (MDLC) method, consisting of six stages: concept, design, material collecting, assembly, testing, and distribution. The animation was produced using Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Adobe After Effects, and CapCut. The main character was designed in a modular format to simplify rigging and animation processes, while background scenes such as Ki Gede Ing Suro's Tomb, Kawah Tekurep, and others were visualized based on real-life appearances to build familiarity and emotional engagement with viewers. Evaluation involved alpha and beta testing, including feedback from media and content experts from HPI (Indonesian Tourist Guide Association), as well as 56 respondents using the EPIC model assessing empathy, persuasion, impact, and communication. The final result achieved an average EPIC Index score of 4.45, categorizing the animation as "Highly Effective." Realistic visuals, clear narration, and interactive character design successfully enhanced audience understanding and interest in local history. This research contributes not only to cultural preservation but also offers a replicable model for developing locally-based educational animations for other tourism destinations in Indonesia.

Keywords: 2D Animation, Pilgrimage Tourism, MDLC, EPIC, HPI Palembang

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
MOTTO	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Animasi 2D	5
2.2.1 Prinsip Dasar Animasi.....	6
2.2 Metode MDLC Sebagai Pengembangan Animasi 2D	8
2.3 Metode EPIC sebagai Pengukuran Efektivitas Animasi 2D	10
2.4 <i>Software</i> dalam Produksi Animasi 2D.....	11
2.4.1 <i>Adobe Illustrator</i>	11
2.4.2 <i>Adobe Photoshop</i>	13
2.4.3 <i>Adobe After Effect</i>	14
2.4.4 <i>CapCut</i>	15
2.5 Himpunan Pramuwisata Indonesia (HPI)	16
2.6 Penelitian Terdahulu	18
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	21

3.1	Kerangka Penelitian	21
3.2	Metode Pengumpulan Data.....	22
3.3	Perangkat yang Digunakan	22
3.4	Pra Produksi	23
3.4.1	Konsep.....	23
3.4.2	<i>Design</i>	24
3.4.2.1	Pembuatan Naskah (<i>Script</i>).....	24
3.4.2.2	Pembuatan <i>Storyboard</i>	25
3.5	Produksi	25
3.5.1	<i>Material Collecting</i> (Pengumpulan Bahan)	25
3.5.1.1	Pembuatan Aset Visual Karakter	25
3.5.1.2	Pembuatan Aset Visual Latar Tempat.....	28
3.5.2	<i>Assembly</i> (Pembuatan)	32
3.5.2.1	<i>Animating</i>	32
3.5.2.2	<i>Compositing</i>	33
3.6	Pasca Produksi	34
3.6.1	<i>Editing</i>	34
3.7	<i>Testing</i>	35
3.7.1	Pengujian Animasi	35
3.8	<i>Distribution</i>	41
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		42
4.1	Hasil	42
4.1.1	<i>Scene</i> Animasi 2D	42
4.1.2	Hasil Pengujian	45
4.2	Pembahasan.....	53
BAB V PENUTUP		55
5.1	Kesimpulan	55
5.2	Saran	55
DAFTAR PUSTAKA		56
LAMPIRAN		

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo <i>Adobe Illustrator</i>	12
Gambar 2.2 Logo <i>Adobe Photoshop</i>	13
Gambar 2.3 Logo <i>Adobe After Effect</i>	15
Gambar 2.4 Logo <i>CapCut</i>	16
Gambar 3.1 Diagram Alur Penelitian	21
Gambar 3.2 Observasi	22
Gambar 3.2 Halaman Awal Naskah	24
Gambar 3.3 Halaman Awal <i>Storyboard</i>	25
Gambar 3.4 Pembuatan Karakter.....	26
Gambar 3.5 Bagian Kepala.....	26
Gambar 3.6 Bagian Tubuh dan Baju	27
Gambar 3.7 Bagian Lengan dan Variasi Tangan.....	27
Gambar 3.8 Bagian Kaki	28
Gambar 3.9 Ilustrasi Jembatan Ampera	29
Gambar 3.10 Ilustrasi Tulisan Palembang di BKB	29
Gambar 3.11 Ilustrasi Kompleks Makam Ratu Bagus Kuning	30
Gambar 3.12 Ilustrasi Makam Sultan Mahmud Badaruddin I	31
Gambar 3.13 Ilustrasi Makam Kambang Koci	31
Gambar 3.14 Proses <i>Animating</i> dan Pembuatan Gerakan Kaki Karakter	32
Gambar 3.15 Proses <i>Animating</i> dan Pembuatan Gerakan Tangan Karakter	33
Gambar 3.16 <i>Compositing</i>	34
Gambar 3.17 <i>Editing</i>	35
Gambar 4.1 <i>Scene 1</i> : Pembukaan	42
Gambar 4.2 <i>Scene 2</i> : Makam Ki Gede Ing Suro	43
Gambar 4.3 <i>Scene 3</i> : Makam Sabokingking	43
Gambar 4.4 <i>Scene 4</i> : Makam Kawah Tekurep	44
Gambar 4.5 <i>Scene 5</i> : Makam Kambang Koci	44
Gambar 4.6 <i>Scene 6</i> : Makam Ratu Bagus Kuning	45
Gambar 4.7 <i>Scene 7</i> : Penutupan.....	45

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian-penelitian Terdahulu	18
Tabel 3.1 Spesifikasi Perangkat Keras	22
Tabel 3.2 Spesifikasi Perangkat Lunak	23
Tabel 3.3 Konsep Perancangan Animasi.....	23
Tabel 3.4 Instrumen Pengujian Alfa.....	36
Tabel 3.5 Instrumen Pengujian Beta	38
Tabel 4.1 Hasil Aspek Relevansi.....	46
Tabel 4.2 Hasil Aspek Keakuratan.....	47
Tabel 4.3 Hasil Aspek Sajian	47
Tabel 4.4 Hasil Aspek Spatial	48
Tabel 4.5 Hasil Aspek Tempora.....	48
Tabel 4.6 Hasil Aspek <i>Live Action</i>	49
Tabel 4.7 Hasil Aspek <i>Typography</i>	49
Tabel 4.8 Hasil Aspek Audio	49
Tabel 4.1 Hasil Kuisisioner Dimensi <i>Emphaty</i>	50
Tabel 4.2 Hasil Kuisisioner Dimensi <i>Persuasion</i>	50
Tabel 4.3 Hasil Kuisisioner Dimensi <i>Impact</i>	51
Tabel 4.4 Hasil Kuisisioner Dimensi <i>Communication</i>	52

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Lembar Rekomendasi

Lampiran 2. Surat Kerjasama Mitra

Lampiran 3. Surat Penyerahan Produk

Lampiran 4. Lembar Bimbingan Dosen Pembimbing 1

Lampiran 5. Lembar Bimbingan Dosen Pembimbing 2

Lampiran 6. Lembar Kesepakatan Bimbingan Dosen Pembimbing 1

Lampiran 7. Lembar Kesepakatan Bimbingan Dosen Pembimbing 2

Lampiran 8. Lembar *Script* Animasi

Lampiran 9. Lembar *Storyboard* Animasi