

**VIDEO ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA INFORMASI PERMAINAN
TRADISIONAL PALEMBANG “CUKI”**



SKRIPSI

**Disusun Sebagai Salah Satu Syarat Menyelesaikan Pendidikan Pada Program
Studi D4 Teknologi Informatika Multimedia Digital Jurusan Teknik Komputer
Politeknik Negeri Sriwijaya**

Disusun Oleh :

IBRAHIMPURWADINATA

062140722825

POLITEKNIK NEGERI SRIWIJAYA

PALEMBANG

2025

LEMBAR PERSETUJUAN
VIDEO ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA INFORMASI PERMAINAN
TRADISIONAL PALEMBANG "CUKI"



SKRIPSI

OLEH:

IBRAHIM PURWADINATA

062140722825

Palembang, 17 April 2025

Pembimbing I

Pembimbing II

Yulian Mirza, S.T., M.Kom
NIP. 196607121990031003

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

Mengetahui,
Ketua Jurusan Teknik Komputer,

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


**VIDEO ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA INFORMASI PERMAINAN
TRADISIONAL PALEMBANG "CUKI**

**Telah diuji dan dipertahankan di depan dewan penguji
Sidang Laporan Akhir pada Hari Kamis, 18 Juli 2025**

Ketua Dewan penguji

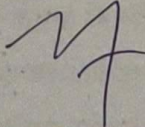
Tanda Tangan

**Ahyar Supani, S.T., M.T
NIP . 196802111992031002**

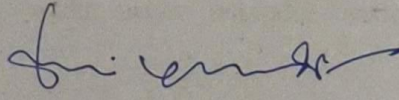

.....

Anggota Dewan penguji

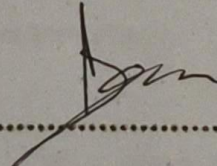
**Mustaziri, S.T., M.Kom
NIP . 196909282005011002**


.....

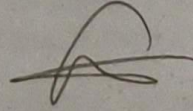
**Meivi Darlies, M.Kom.
NIP . 197503052001121005**


.....

**Isnainy Azro, M.Kom
NIP . 197310012002122007**

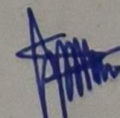

.....

**Ariansyah Saputra, S.Kom., M.Kom
NIP . 198907122019031012**


.....

**Palembang, 18 Juli 2025
Mengetahui, Ketua Jurusan,**

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





KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI

POLITEKNIK NEGERI SRIWIJAYA

JURUSAN AKUNTANSI

Jalan Sriwijaya Negara, Palembang 30139

Telp. 0711-353414 Fax. 0711-355918

Website : www.polsri.ac.id E-mail : akuntansi@polsri.ac.id



SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ibrahim Purwadinata

NPM : 062140722825

Jurusan/Program Studi : Teknik Komputer / DIV – Teknologi Informatika
Multimedia Digital

Judul Laporan Akhir : Video Animasi 2d Sebagai Media Informasi
Permainan Tradisional Palembang “Cuki”

Dengan ini menyatakan :

1. Skripsi yang saya buat dengan judul sebagaimana tersebut di atas beserta isinya merupakan karya orisinal penelitian saya yang saya tulis sendiri.
2. Skripsi tersebut bukan plagiat atau menyalin laporan akhir milik orang lain.
3. Apabila Skripsi ini dikemudian hari dinyatakan plagiat atau menyalin laporan akhir milik orang lain, maka saya bersedia menanggung konsekuensinya.

Demikianlah surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dalam keadaan sadar untuk diketahui dan digunakan sebagaimana semestinya.

Palembang, Juli 2025
Yang Membuat Pernyataan,



Ibrahim Purwadinata
062140722825

MOTTO DAN HALAMAN PERSEMBAHAN

“MOTTO”

"Pada akhirnya, semua yang terasa berat hari ini akan menjadi bagian dari cerita yang membuktikan bahwa diri ini pernah berjuang, bertahan, dan tidak menyerah pada keadaan."

“Tidak masalah apabila Anda berjalan lambat, asalkan Anda tidak pernah berhenti berusaha”. – *Confucius*

Kupersembahkan kepada :

- ❖ Allah SWT atas rahmat serta nikmat kesehatan dalam setiap nafas yang terhemus.
- ❖ Keluarga tercinta terutama kedua orang tua dan saudara yang telah mendoakan yang terbaik.
- ❖ Teman seperjuangan POLSRI angkatan 2021 khususnya Jurusan Teknik Komputer D4 TIMD kelas TIA yang telah menjadi penyemangat dalam setiap langkah selama ini.
- ❖ Almameterku Politeknik Negeri Sriwijaya

ABSTRAK

VIDEO ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA INFORMASI PERMAINAN TRADISIONAL PALEMBANG “CUKI”

(Ibrahim Purwadinata, 2025: 44)

Permainan tradisional merupakan bagian penting dari warisan budaya yang kini semakin terlupakan di tengah pesatnya perkembangan teknologi. Salah satu permainan tersebut adalah *Cuki*, permainan khas Palembang yang dahulu populer di kalangan bangsawan Kerajaan Sriwijaya. Penelitian ini bertujuan untuk mengenalkan kembali permainan tradisional *Cuki* kepada masyarakat, khususnya generasi muda, melalui media animasi 2D yang informatif dan menarik secara visual. Animasi ini dikembangkan dengan menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)* yang mencakup enam tahapan: konsep, desain, pengumpulan materi, perakitan, pengujian, dan distribusi. Proyek ini menghasilkan video animasi berdurasi ±3 menit yang mengangkat sejarah, aturan, dan cara bermain *Cuki* secara ringkas dan edukatif.

Pengujian terhadap kualitas konten dilakukan melalui validasi oleh ahli materi dan ahli media, yang masing-masing memberikan skor kelayakan sebesar 86,67% dan 94%, keduanya termasuk dalam kategori "Sangat Layak". Selanjutnya, pengujian efektivitas dilakukan melalui desain *One Group Pretest-Posttest* terhadap 70 responden masyarakat Palembang. Hasil analisis menunjukkan bahwa 85,29% responden mengalami peningkatan pemahaman dalam kategori tinggi, dengan rata-rata skor N-Gain sebesar 0,80 atau 79,72%, yang dikategorikan sebagai "Efektif".

Temuan ini mengindikasikan bahwa media animasi 2D dapat menjadi alat yang relevan dan berdampak dalam pelestarian budaya lokal. Selain memperkenalkan kembali permainan *Cuki*, media ini juga berperan dalam membangun kesadaran akan pentingnya menjaga identitas budaya di era digital. Dengan visual yang engaging dan narasi yang informatif, animasi ini diharapkan mampu menjadi jembatan antara nilai-nilai budaya masa lalu dengan generasi masa kini.

Kata kunci : Animasi 2D, Permainan Tradisional, Cuki, Pelestarian Budaya, Media Informasi.

ABSTRAK

2D ANIMATION VIDEO AS AN INFORMATION MEDIA FOR THE TRADITIONAL PALEMBANG GAME "CUKI"

(Ibrahim Purwadinata, 2025: 44)

Traditional games are an essential part of cultural heritage that are increasingly being forgotten amid rapid technological advancements. One such game is Cuki, a traditional game from Palembang that was once popular among the noblewomen of the Sriwijaya Kingdom. This study aims to reintroduce the Cuki game to the public, particularly the younger generation, through an informative and visually engaging 2D animation. The animation was developed using the Multimedia Development Life Cycle (MDLC) method, which consists of six stages: concept, design, material collection, assembly, testing, and distribution. The project resulted in a ±3-minute animated video that presents the history, rules, and gameplay of Cuki in a concise and educational manner.

The quality of the content was validated by a subject matter expert and a media expert, who respectively rated the animation with scores of 86.67% and 94%, both falling into the "Highly Feasible" category. The animation's effectiveness was then evaluated using a One Group Pretest-Posttest design involving 70 respondents from Palembang. The analysis revealed that 85.29% of the participants showed a high level of increased understanding, with an average N-Gain score of 0.80 or 79,72%, which is categorized as "Effective."

These findings suggest that 2D animated media can serve as a relevant and impactful tool in preserving local culture. Beyond reintroducing the Cuki game, this medium also contributes to raising awareness about the importance of cultural identity in the digital age. With engaging visuals and informative narration, this animation is expected to act as a bridge between the values of the past and the generation of today.

Keywords: *2D Animation, Traditional Games, Cuki, Cultural Preservation, Informational Media.*

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir yang berjudul "*Video Animasi 2D Sebagai Media Informasi Permainan Tradisional Palembang "Cuki"*". Laporan ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan pada jenjang Diploma IV Program Studi Teknologi Informatika Multimedia Digital, Politeknik Negeri Sriwijaya.

Penyusunan Laporan Akhir ini tidak terlepas dari dukungan, bantuan, dan doa dari berbagai pihak yang telah memberikan arahan, semangat, serta motivasi selama proses penulisan. Oleh karena itu, dengan penuh rasa hormat dan rasa terima kasih yang mendalam, penulis menyampaikan terimakasih kepada:

1. Allah SWT, atas segala ridho dan rahmat-Nya yang tiada henti mengiringi setiap langkah penulis hingga laporan akhir ini dapat terselesaikan.
2. Nabi Muhammad SAW, suri teladan umat manusia, yang telah membawa kita dari zaman kegelapan menuju kehidupan yang penuh dengan ilmu dan cahaya.
3. Kedua orang tua tercinta, Bapak Hadi Ismanto dan Ibu Yunita, atas doa, kasih sayang, dan dukungan yang tak pernah putus. Kehadiran kalian senantiasa menjadi sumber kekuatan dan inspirasi bagi penulis.
4. Bapak Slamet Widodo, M.Kom., selaku Ketua Jurusan Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya, atas arahan dan dukungan yang diberikan.
5. Bapak Dr. M. Miftakul Amin, S.Kom., M.Eng., selaku Ketua Program Studi Teknologi Informatika Multimedia Digital (DIV), atas bimbingan dan motivasi yang berarti selama masa studi.
6. Bapak Yulian Mirza, S.T., M.Kom, selaku dosen pembimbing I, atas bimbingan, ilmu, dan saran yang sangat berharga dalam proses penyusunan laporan akhir ini.
7. Bapak Adi Sutrisman, S.Kom., M.Kom, selaku dosen pembimbing II, atas segala arahan dan bantuan yang diberikan dengan penuh kesabaran.

8. Seluruh rekan 8TIA angkatan 2021, atas kebersamaan, tawa, dan semangat yang turut mewarnai masa perkuliahan. Kalian adalah bagian penting dalam perjalanan ini.
9. Dan terakhir, terimakasih kepada diri sendiri. Terima kasih telah bertahan, berjuang, dan tidak menyerah menghadapi segala tantangan. Perjalanan ini bukanlah hal yang mudah, dan pencapaian ini layak untuk dibanggakan.

Penulis menyadari bahwa laporan akhir ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, saran dan kritik yang membangun sangat diharapkan demi perbaikan ke depannya.

Akhir kata, semoga Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat, baik bagi penulis maupun bagi pembaca sekalian.

Palembang, 15 Juli 2025



(Ibrahim Purwadinata)

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGUJI	iii
SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME	iv
MOTTO DAN HALAMAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan	2
1.5 Manfaat	2
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	3
2.1 Penelitian Terdahulu	3
2.2 Animasi	5
2.3 Media Informasi	7
2.4 Permainan Tradisional.....	7
2.5 Sejarah Permainan Cuki.....	8
2.6 <i>Software</i>	9
2.7 <i>Multimedia Development Life Cycle</i>	10
BAB III METODELOGI	12
3.1 Kerangka Penelitian	12
3.2 Spesifikasi Perangkat yang digunakan.....	13
3.3 Produksi Video Animasi 2D	13
3.3.1 <i>Concept</i> (Konsep)	13

3.3.2 <i>Design</i> (Perancangan)	17
3.3.3 Material Collecting (Pengumpulan Materi)	21
3.3.4 Assembly (Perakitan).....	22
3.3.5 Testing (Pengujian)	23
3.3.6 Distribution	31
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	32
4.1 Pengembangan Animasi	32
4.2 Hasil Pengujian Alpha.....	36
4.2.1 Hasil Pengujian Ahli Media	36
4.2.2 Hasil Pengujian Ahli Materi	37
3.5 Hasil Pengujian Beta	38
4.5 Analisis Hasil dan Perbandingan Penelitian Terdahulu	41
BAB V PENUTUP	42
5.1 Kesimpulan	42
5.2 Saran	42
DAFTAR PUSTAKA.....	43
LAMPIRAN.....	44

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Multimedia Development Life Cycle</i>	11
Gambar 3.1 Bagan Kerangka Penelitian	12
Gambar 3.2 Desain Karakter.....	21
Gambar 3.3 Proses Penganimasian	22
Gambar 3.4 Proses Editing Animasi.....	23
Gambar 4.1 Asset yang sudah dibuat di <i>Clip Studio Paint</i>	32
Gambar 4.2 Scene 1	33
Gambar 4.3 Scene 2	33
Gambar 4.4 Scene 3	34
Gambar 4.5 Scene 4	34
Gambar 4.6 Scene 5	35
Gambar 4.7 Scene 6	35
Gambar 4.8 Scene 7	36
Gambar 4.9 Hasil Uji Pengolahan Data.....	39

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	3
Tabel 3.1 Deskripsi Konsep	14
Tabel 3.2 <i>Script</i> Animasi.....	14
Tabel 3.3 <i>Storyboard</i>	17
Tabel 3.4 Kuesioner kepada Ahli Media	23
Tabel 3.5 Kuesioner kepada Ahli Materi	25
Tabel 3.6 Kuesioner <i>Pre Test</i>	27
Tabel 3.7 Kuesioner <i>Post Test</i>	28
Tabel 4.1 Ahli Media.....	36
Tabel 4.2 Kategori Presentase Kelayakan.....	37
Tabel 4.3 Ahli Materi.....	37
Tabel 4.4 Kategori Peningkatan skor N-Gain.....	40
Tabel 4.5 Kriteria Presentase	40