

**RANCANG BANGUN ANIMASI INTERAKTIF CERITA
RAKYAT BERDIRINYA KOTA PRABUMULIH
SEBAGAI MEDIA DIGITALISASI BUDAYA
LOKAL BERBASIS WEB**



SKRIPSI

**disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan pendidikan pada
Program Studi D-IV Teknologi Informatika Multimedia Digital
Jurusan Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya**

**OLEH :
NABILAH
062240722980**

**POLITEKNIK NEGERI SRIWIJAYA
PALEMBANG
2026**

LEMBAR PERSETUJUAN
RANCANG BANGUN ANIMASI INTERAKTIF CERITA
RAKYAT BERDIRINYA KOTA PRABUMULIH
SEBAGAI MEDIA DIGITALISASI BUDAYA
LOKAL BERBASIS WEB



SKRIPSI

OLEH:

NABILAH

062240722980

Pembimbing I

Adi Sutrisman, S.Kom., M.Kom.
NIP. 197503052601121005

Palembang, 23 Juni 2026

Pembimbing II

Meivi Darlies, S.Kom., M.Kom.
NIP. 197815052906041003

Mengetahui,
Ketua Jurusan Teknik Komputer,

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

LEMBAR PENGUJI
RANCANG BANGUN ANIMASI INTERAKTIF CERITA
RAKYAT BERDIRINYA KOTA PRABUMULIH
SEBAGAI MEDIA DIGITALISASI BUDAYA
LOKAL BERBASIS WEB

Telah diuji dan dipertahankan di depan penguji
Sidang Laporan Skripsi pada hari Selasa, 23 Juni 2026

Ketua Dewan Penguji

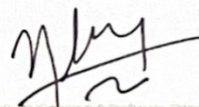
Herlambang Saputra, M.Kom., Ph.D.
NIP. 198103182008121002

Tanda Tangan



Anggota Dewan Penguji

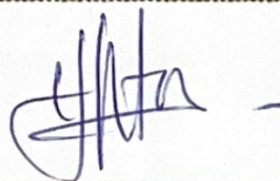
Ica Admirani, S.Kom., M.Kom.
NIP. 197903282005012001



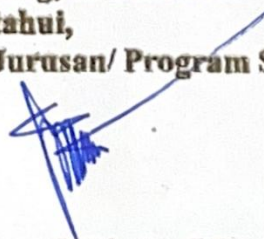
Rian Rahmanda Putra, S.Kom., M.Kom.
NIP. 198901252019031013



Yunita Fauzia Achmad, S.Kom., M.Kom.
NIP. 198906112022032005



Palembang, 23 Juni 2026
Mengetahui,
Ketua Jurusan/ Program Studi



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



**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

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nabilah

NIM : 062240722980

Jurusan/Program Studi : Teknik Komputer/ D-IV Teknologi Informatika
Multimedia Digital

Judul Skripsi : Rancang Bangun Animasi Interaktif Cerita Rakyat
Berdirinya Kota Prabumulih sebagai Media
Digitalisasi Budaya Lokal Berbasis Web

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 milik orang lain.
3. Apabila Skripsi ini kemudian hari dinyatakan plagiat atau menyalin milik orang lain, maka saya bersedia menanggung konsekuensinya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya untuk diketahui oleh pihak-pihak yang berkepentingan.

Palembang, 23 Juni 2026



Nabilah

NIM. 062240722980

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya. Ia mendapat (pahala) dari (kebaikan) yang dikerjakannya dan ia mendapat (siksa) dari (kejahatan) yang diperbuatnya.”

(Q.S. Al-Baqarah [2]: 286)

“The Hardest choices require the strongest wills.”

(Thanos, Avengers:Infinity War)

Tetaplah menikmati setiap proses di tengah perjuangan, karena kemajuan tidak selalu diukur dari langkah yang besar; terkadang satu kata yang ditambahkan hari ini adalah bukti bahwa kita terus bertumbuh.

(Penulis)

PERSEMBAHAN

Ayah, cinta pertama penulis, Bapak Edi Muslim. Terima kasih karena selalu berusaha melancarkan setiap jalan yang penulis lalui, selalu memberikan semangat, menanyakan kabar, dan memastikan penulis baik-baik saja di tengah perjalanan ini. Terima kasih karena selalu menjadi salah satu alasan penulis untuk tetap kuat ketika menghadapi berbagai hal yang tidak mudah. Semoga Ayah selalu diberikan kesehatan dan umur yang panjang, agar dapat terus melihat, menyaksikan, dan bangga atas setiap perjuangan serta pencapaian yang akan penulis raih di masa depan.

Bunda, pintu surga penulis, Ibu Yuyun Hartati, S.Kep. Ners. Terima kasih karena selalu berusaha dan menemani penulis dalam setiap perjuangan yang dilalui. Terima kasih karena selalu bersedia mendengarkan setiap cerita, keluh kesah, dan segala hal yang penulis lewati selama proses ini. Doa Bunda selalu menjadi salah satu kekuatan yang membuat penulis mampu terus melangkah dan menjadi pribadi yang lebih kuat. Semoga Bunda selalu diberikan kesehatan dan umur yang panjang, agar dapat terus melihat penulis tumbuh, bahagia, dan berhasil meraih lebih banyak hal dalam perjalanan yang akan datang.

Iki, teman tumbuh penulis, Rifqi Dwi Muslim. Terima kasih telah menjadi tempat penulis menemukan hiburan di tengah lelahnya perjalanan ini dan menjadi alasan penulis untuk terus belajar menjadi kakak yang baik. Penulis selalu berharap adiknya dapat tumbuh lebih baik, meraih lebih banyak hal, dan kita dapat terus tumbuh serta sukses bersama. Semoga selalu sehat dan diberikan kemudahan dalam setiap langkahnya.

Keluarga besar penulis, tempat pulang yang selalu penuh kehangatan, Nyai, Yai, Tante Ika, Om Bambang, Mangjuk, Tante Dian, Keita, dan Zera. Terima kasih atas doa, semangat, dan dukungan yang selalu menguatkan penulis serta menjadi saksi setiap perjuangan yang telah dilalui selama ini. Semoga kalian semua selalu diberikan kesehatan, umur panjang, dan segala kebaikan yang telah diberikan dibalas dengan kebaikan pula.

Agung Rizky Kurniawan, sosok yang selalu ada dalam perjalanan penulis. Terima kasih telah berjuang bersama penulis, selalu mendorong penulis untuk bangkit dan kembali bersemangat di setiap keadaan. Kita telah melewati berbagai proses untuk sampai di titik ini, dan berhasil menjalaninya bersama. Penulis menantikan lebih banyak cerita, pencapaian, dan kesuksesan yang akan kita raih bersama di masa depan. Selamat berkelana, semoga segala lelah dan kebaikan yang telah diberikan dibalas dengan banyak hal baik.

Fharil dan Rakha, teman seperjuangan penulis. Terima kasih karena selalu membantu dan menjadi penghibur di sela-sela perjuangan dan stres yang penulis hadapi. Semoga selalu diberikan kesehatan, kebahagiaan, dan kesuksesan dalam setiap langkah ke depan.

Alya, Beta, Hania, Indri, dan Meisyah, keluarga yang penulis temukan di bangku perkuliahan. Terima kasih telah menjadi teman yang selalu menghadirkan tawa dan hiburan di tengah perjalanan perkuliahan. Semoga kita selalu menjadi teman yang saling mendukung dalam setiap langkah, serta diberikan kesehatan, umur panjang, dan kesuksesan di masa depan.

Laura, Garneta, dan Ifadatul, sahabat yang selalu menjadi tempat penulis bercerita. Terima kasih telah menjadi tempat penulis mengadu dan bersandar, serta selalu memberikan dukungan dan doa dalam setiap perjalanan penulis. Semoga kalian selalu diberikan kesehatan, kebahagiaan, dan kesuksesan dalam setiap langkah ke depan.

Diri sendiri, Nabilah, orang yang paling mengetahui seluruh perjuangan ini. Terima kasih telah menjadi sosok terhebat dalam perjalanan ini, yang selalu memilih untuk bangkit di setiap keterpurukan, tetap berusaha di tengah tangis, dan terus melangkah meskipun tidak semua hari terasa mudah. Terima kasih karena tidak pernah benar-benar menyerah pada diri sendiri dan selalu berusaha memberikan yang terbaik dalam setiap proses yang dijalani. Semoga diri ini selalu diberikan kekuatan, kesehatan, kebahagiaan, dan hati yang tidak pernah berhenti mensyukuri setiap rezeki, kesempatan, serta pencapaian. Terima kasih telah sampai sejauh ini. Penulis bangga atas segala yang telah dilalui.

Almamater penulis, Politeknik Negeri Sriwijaya, tempat penulis belajar, bertumbuh, dan mengukir pengalaman yang akan selalu dikenang. Dahulu, nama ini bahkan tidak pernah terlintas dalam bayangan penulis. Namun, hari ini penulis berdiri di penghujung perjalanan dan menyadari bahwa setiap tempat yang mempertemukan kita dengan banyak hal mungkin memang memiliki cerita yang belum kita pahami sejak awal. Terima kasih telah menjadi tempat penulis belajar, bertumbuh, menemukan banyak cerita, dan mengenal diri sendiri lebih jauh. Penulis bangga pernah menjadi bagian dari Politeknik Negeri Sriwijaya.

ABSTRAK
RANCANG BANGUN ANIMASI INTERAKTIF CERITA RAKYAT
BERDIRINYA KOTA PRABUMULIH SEBAGAI MEDIA
DIGITALISASI BUDAYA LOKAL BERBASIS WEB

(Nabilah 2026: 112 Halaman)

Cerita rakyat berdirinya Kota Prabumulih merupakan warisan budaya lokal yang mengandung nilai sejarah, budaya, dan kearifan lokal. Namun, penyampaian masih didominasi oleh media konvensional sehingga kurang menarik bagi generasi muda. Penelitian ini bertujuan merancang dan membangun animasi interaktif berbasis web sebagai media digitalisasi budaya lokal untuk memperkenalkan cerita rakyat berdirinya Kota Prabumulih. Metode pengembangan yang digunakan adalah Multimedia Development Life Cycle (MDLC) yang meliputi tahapan *concept, design, material collecting, assembly, testing*, dan *distribution*. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, studi literatur, dan dokumentasi. Pengujian media dilakukan menggunakan *Black Box Testing*, validasi ahli materi, validasi ahli media, serta wawancara terhadap 20 masyarakat. Hasil penelitian menunjukkan bahwa animasi interaktif berbasis web berhasil dikembangkan dan seluruh fungsinya berjalan dengan baik. Validasi ahli materi memperoleh nilai 96,67% dan validasi ahli media memperoleh nilai 93,33%, keduanya termasuk kategori Sangat Layak. Hasil wawancara juga menunjukkan bahwa media dinilai menarik, mudah digunakan, dan membantu masyarakat memahami sejarah serta budaya lokal Kota Prabumulih. Berdasarkan hasil tersebut, animasi interaktif berbasis web yang dikembangkan layak digunakan sebagai media digitalisasi budaya lokal untuk memperkenalkan dan melestarikan cerita rakyat berdirinya Kota Prabumulih.

Kata kunci: animasi interaktif, cerita rakyat, digitalisasi budaya lokal, MDLC, website.

ABSTRACT

DESIGNING INTERACTIVE ANIMATION OF FOLK TALES THE ESTABLISHMENT OF PRABUMULIH CITY AS A WEB-BASED LOCAL CULTURAL DIGITALISATION MEDIA

(Nabilah 2026: 112 Pages)

The folklore of the establishment of Prabumulih City is part of the local cultural heritage that embodies historical, cultural, and local wisdom values. However, its dissemination is still dominated by conventional media, making it less attractive to younger generations. This study aims to design and develop a web-based interactive animation as a medium for local cultural digitization to introduce the folklore of the establishment of Prabumulih City. The development process employed the Multimedia Development Life Cycle (MDLC) method, consisting of concept, design, material collecting, assembly, testing, and distribution. Data were collected through observation, interviews, literature review, and documentation. The developed media was evaluated using Black Box Testing, validation by material and media experts, and interviews with 20 members of the public. The results show that the web-based interactive animation was successfully developed and that all system functions operated properly. The material expert validation achieved a score of 96.67%, while the media expert validation obtained 93.33%, both categorized as Highly Feasible. The interview results also indicate that the media is attractive, easy to use, and helps users understand the history and local culture of Prabumulih City. Therefore, the developed web-based interactive animation is considered feasible as a medium for local cultural digitization to introduce and preserve the folklore of the establishment of Prabumulih City.

Keywords: *interactive animation, folklore, local cultural digitization, MDLC, website.*

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya, akhirnya penulis telah berhasil menyelesaikan Skripsi yang berjudul **"RANCANG BANGUN ANIMASI INTERAKTIF CERITA RAKYAT BERDIRINYA KOTA PRABUMULIH SEBAGAI MEDIA DIGITALISASI BUDAYA LOKAL BERBASIS WEB"**.

Penyusunan Skripsi ini ditujukan untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan pendidikan pada Program D-IV Studi Teknologi Informatika Multimedia Digital Jurusan Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya.

Pelaksanaan Skripsi tak lepas dari bantuan dan dukungan beberapa pihak, untuk itu penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Allah Subhannahu Wa Ta'ala yang telah memberikan kemudahan, ilmu dan kesehatan sehingga penulis mampu menyelesaikan Laporan Skripsi.
2. Bapak Dr. Slamet Widodo, S.Kom., M.Kom. selaku Ketua Jurusan Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya.
3. Bapak Dr. M. Miftakul Amin, S.Kom., M.Eng. selaku Ketua Program Studi Sarjana Terapan Teknologi Informatika Multimedia Digital.
4. Bapak Adi Sutrisman S.Kom., M.Kom. selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, arahan, serta kesabaran dalam membimbing penulis selama proses penyusunan Skripsi.
5. Bapak Meiyl Darlies S.Kom., M.Kom. selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, arahan, serta masukan yang membangun selama penyusunan Skripsi ini.
6. Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Prabumulih, khususnya Kepala Bidang Kebudayaan, yang telah memberikan bantuan, informasi, dan dukungan yang diperlukan dalam proses pengumpulan data serta penyusunan Skripsi ini.
7. Mba Triana dan Micell yang telah membantu, memberikan dukungan, serta bersedia meluangkan waktu selama proses penyusunan Skripsi ini.
8. Para ahli validasi materi dan ahli validasi media yang telah meluangkan waktu, memberikan penilaian, serta masukan yang membangun untuk penyempurnaan

media dalam Skripsi ini.

9. Seluruh responden dan narasumber yang telah bersedia meluangkan waktu untuk memberikan informasi, pendapat, dan tanggapan yang mendukung proses penelitian dalam Skripsi ini.
10. Seluruh staf Jurusan Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya yang telah membantu penulis dalam memberikan pelayanan dan dukungan selama proses administrasi dan penyusunan Skripsi.
11. Teman-teman TIA angkatan 2022 yang senantiasa membantu penulis dalam proses penyusunan Skripsi.

Penulis menyadari adanya kekurangan dan ketidak sempurnaan dalam penulisan Skripsi ini, karena itu penulis menerima kritik, saran dan masukan dari pembaca sehingga penulis dapat lebih baik di masa yang akan datang.

Akhirnya penulis berharap semoga Skripsi ini bisa bermanfaat khususnya bagi penulis dan umumnya bagi para pembaca.

Palembang, 23 Juni 2026



Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
ABSTRAK.....	viii
ABSTRACT	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR TABEL.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Perumusan Masalah	4
1.3 Batasan Masalah	4
1.4 Tujuan	4
1.5 Manfaat.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Penelitian Terdahulu.....	6
2.2 Cerita Rakyat	10
2.3 Digitalisasi Budaya Lokal	11
2.4 Media Digital.....	11
2.4.1 Multimedia.....	12
2.4.2 Website	12
2.5 Animasi.....	13
2.5.1 Animasi Interaktif.....	14
2.6 Perangkat Lunak Pengembangan Animasi Multimedia	14
2.6.1 Perangkat Lunak Desain Grafis Vektor.....	14
2.6.2 Perangkat Lunak Animasi	15
2.6.4 Perangkat Lunak Pengembangan Website	16
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	17
3.1 Metode Penelitian.....	17

3.2 Alur Penelitian.....	17
3.3 Pengumpulan Data.....	20
3.4 Metode Pengembangan Sistem (MDLC)	21
3.4.1. <i>Concept</i>	22
3.4.2. <i>Design</i>	24
3.4.3. <i>Material Collecting</i>	53
3.4.4. <i>Assembly</i>	53
3.4.5. <i>Testing</i>	66
3.4.6. <i>Distribution</i>	76
3.5 Analisis Data	77
3.5.1. Analisis <i>Black Box Testing</i>	77
3.5.2. Analisis Validasi Ahli Materi dan Ahli Media	77
3.5.3. Analisis Wawancara Masyarakat.....	79
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	81
4.1 Hasil.....	81
4.1.1 Realisasi Animasi Interaktif	81
4.1.2 Realisasi Animasi	85
4.1.3 Hasil Pengujian.....	96
4.2 Pembahasan	108
BAB V PENUTUP	111
5.1 KESIMPULAN	111
5.2 SARAN.....	111
DAFTAR PUSTAKA	113
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Alur penelitian	18
Gambar 3. 2 Tahapan MDLC	22
Gambar 3. 3 Storyboard scene 1.1–1.6.....	38
Gambar 3. 4 Storyboard scene 1.7–quiz.....	39
Gambar 3. 5 Storyboard scene 3.1–3.6.....	40
Gambar 3. 6 Storyboard scene 2.1–2.6.....	40
Gambar 3. 7 Storyboard scene 2.7-quiz	41
Gambar 3. 8 Storyboard scene 3.7–3.....	42
Gambar 3. 9 12Storyboard scene quis	42
Gambar 3. 10 Storyboard scene 4.1-4.6	43
Gambar 3. 11 Storyboard scene 4.7-quiz	43
Gambar 3. 12 Storyboard scene 5.1-5.6	44
Gambar 3. 13 Storyboard scene 5.7–5.12.....	45
Gambar 3. 14 <i>Storyboard scene 5.13–5.18</i>	45
Gambar 3. 15 Storyboard scene 5.19–5.24.....	46
Gambar 3. 16 Storyboard scene 5.25–quiz.....	47
Gambar 3. 17 <i>Flowchart</i> Sistem Animasi Interaktif Berbasis Web	48
Gambar 3. 18 Halaman Utama	49
Gambar 3. 19 Sinopsis dan informasi.....	50
Gambar 3. 20 Video animasi interaktif	50
Gambar 3. 22 Detail Informasi	51
Gambar 3. 21 Tampilan video animasi interaktif.....	51
Gambar 3. 23 Quiz	52
Gambar 3. 24 Jawaban Quiz.....	52
Gambar 3. 25 Proses Rigging Karakter	64
Gambar 3. 26 Pengaturan Keyframe Animasi.....	65
Gambar 4. 1 Menu Utama	81
Gambar 4. 2 Menu Sinopsis	82
Gambar 4. 3 Menu Cerita	82
Gambar 4. 4 Tampilan Cerita	83
Gambar 4. 5 Asset Informasi.....	83

Gambar 4. 6 Kuis.....	84
Gambar 4. 7 Jawaban Kuis	84
Gambar 4. 8 Menu Informasi	85
Gambar 4. 9 <i>Scene 1</i>	85
Gambar 4. 10 <i>Scene 2</i>	86
Gambar 4. 11 <i>Scene 3</i>	86
Gambar 4. 12 <i>Scene 4</i>	87
Gambar 4. 13 <i>Scene 5</i>	87
Gambar 4. 14 <i>Scene 6</i>	88
Gambar 4. 15 <i>Scene 7</i>	88
Gambar 4. 16 <i>Scene 8</i>	89
Gambar 4. 17 <i>Scene 9</i>	89
Gambar 4. 18 <i>Scene 10</i>	90
Gambar 4. 19 <i>Scene 11</i>	90
Gambar 4. 21 <i>Scene 13</i>	91
Gambar 4. 20 <i>Scene 12</i>	91
Gambar 4. 22 <i>Scene 14</i>	92
Gambar 4. 23 <i>Scene 15</i>	92
Gambar 4. 25 <i>Scene 17</i>	93
Gambar 4. 24 <i>Scene 16</i>	93
Gambar 4. 27 <i>Scene 19</i>	94
Gambar 4. 26 <i>Scene 18</i>	94
Gambar 4. 28 <i>Scene 20</i>	95
Gambar 4. 29 <i>Scene 21</i>	95
Gambar 4. 30 <i>Scene 22</i>	96

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Perbandingan penelitian terdahulu	9
Tabel 3. 1 Konsep Animasi Interaktif	23
Tabel 3. 2 Script	24
Tabel 3. 3 Asset	54
Tabel 3. 4 Background	57
Tabel 3. 5 Hasil Pengujian Black Box Testing.....	67
Tabel 3. 6 Kisi-kisi penilaian ahli materi	70
Tabel 3. 7 Kisi-kisi penilaian ahli media.....	72
Tabel 3. 8 Kisi-kisi Wawancara Masyarakat.....	75
Tabel 3. 9 Skala likert.....	78
Tabel 3. 10 Pedoman Pemberian Skor Validasi	78
Tabel 3. 11 Kriteria tingkat kelayakan	79
Tabel 4. 1 Hasil Pengujian <i>Blackbox</i>	97
Tabel 4. 2 Pernyataan Ahli Materi	101
Tabel 4. 3 Pernyataan Ahli Media	103
Tabel 4. 4 Daftar Pertanyaan Wawancara	106