

**SKRIPSI**

**GAME ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA PROMOSI  
MAKANAN TRADISIONAL OGAN ILIR**



**Disusun Untuk Memenuhi Persyaratan Kelulusan Politeknik Negeri  
Sriwijaya Pada Jurusan Teknik Komputer  
Program Studi Teknologi Informatika Multimedia Digital**

**Oleh:**

**MUHAMMAD INDRA WIJAYA**

**NIM: 0615 4072 1725**

**POLITEKNIK NEGERI SRIWIJAYA  
PALEMBANG  
2019**

**Game Animasi 2D Sebagai Media Promosi  
Makanan Tradisional Ogan Ilir**



**SKRIPSI**

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

**Palembang, Juli 2019**

**Menyetujui,**

**Pembimbing I,**

**Ikhthison Mekongga, ST., M.Kom.  
NIP. 197705242000031002**

**Pembimbing II**

**M. Miftakul Amin, S.Kom., M.Eng.  
NIP 19791217201212100**

**Mengetahui,**

**Ketua jurusan  
Teknik Komputer**

**Ir. A. Bahri Joni Malvan, M.Kom.  
NIP 196007101991031001**

**Ketua Program Studi Teknologi  
Informatika Multimedia Digital**

**Ikhthison Mekongga, ST., M.Kom.  
NIP. 197705242000031002**

**Game Animasi 2D Sebagai Media Promosi  
Makanan Tradisional Ogan Ilir**



**Telah diuji dan dipertahankan di depan dewan penguji pada sidang hasil  
Skripsi pada Kamis, 18 Juli 2019**

**Ketua Dewan Penguji**

Ir. A. Ikhtison Mekongga, S.T., M.Kom.  
NIP 197705242000031002

**Tanda Tangan**

**Anggota Dewan Penguji**

M. Miftakul Amin, S.Kom., M.Eng.  
NIP 197912172012121001

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

Alan Novi Tompunu, S.T., M.Kom.  
NIP 197611082000031002

Ervi Cofriyanti, M.Ti.  
NIP 198012222015042001

**Mengetahui,  
Ketua Jurusan Teknik Komputer**

Ir. A. Bahri Joni M., M.Kom.  
NIP 196007101991031001



**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI  
POLITEKNIK NEGERI SRIWIJAYA**

Jalan Srijaya Negara, Palembang 30139  
Telp. 0711-353414 Fax. 0711-355918  
Website : www.polsri.ac.id E-mail : info@polsri.ac.id



**SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME**

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Muhammad Indra Wijaya  
NIM : 0615 4072 1725  
Judul Skripsi : Teknik Komputer / Teknologi Informatika Multimedia  
Digital  
Judul Skripsi : Game Animasi 2D Sebagai Media Promosi Makanan  
Tradisional Ogan Ilir

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

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

Palembang, 20 Agustus 2019  
Yang membuat pernyataan,

Muhammad Indra Wijaya  
NIM 0615 4072 1725

***Motto :***

*"Keberanian mengambil resiko dengan pertimbangan yang matang membuat langkah tujuan lebih dekat"*

***Untuk :***

- *Keluarga*
- *Rekan-rekan*
- *Support System*
- *Almamater*

---

---

## ABSTRAK

### GAME ANIMASI SEBAGAI MEDIA PROMOSI MAKANAN TRADISIONAL OGAN ILIR.

---

---

(Muhammad Indra Wijaya, 2019, 77 Halaman)

Belum banyaknya informasi dan promosi membuat makanan tradisional khas Ogan Ilir seperti Pindang Meranjat, Pindang Pegagan dan Kemplang ini kurang diketahui oleh penikmat makanan tradisional daerah lain diluar Ogan Ilir atau Sumatera Selatan. Oleh karena itu dalam penelitian ini akan dibuat *game* animasi 2d yang dapat menjadi media promosi bagi makanan tradisional Ogan Ilir agar mampu memperluas pasar pecinta makanan ini.

*Game* animasi 2d ini telah dibuat dengan *software* pembuat *game* dan menggabungkan elemen video *live action* sebagai video promosi melalui beberapa tahapan produksi dan menggunakan perangkat kamera digital didalam produksinya. Metode pengembangan yang dipakai pada penelitian ini adalah Metode Pengembangan Multimedia menurut Luther Sutopo (Praproduksi, Produksi dan Pascaproduksi). Penelitian ini dibagi menjadi 2 tahap pengujian, pertama tahap pengujian teknik yaitu untuk menguji apakah *game* itu sudah berjalan sesuai dengan apa yang diharapkan dan pengujian terhadap responden untuk mengetahui apakah *game* ini mampu mengenalkan makanan tradisional Ogan Ilir kepada masyarakat luar Ogan Ilir. Hasil penelitian terhadap responden menunjukkan bahwa video promosi yang terintegrasi dengan *game* ini mampu mengajak masyarakat luar Ogan Ilir untuk mencoba makanan tradisional Ogan Ilir dengan menampilkan alur cerita, grafis, karakter yang ditampilkan serta audio yang menarik sehingga lebih efektif sebagai media promosi terlihat dari hasil nilai yang diinginkan pada kuisisioner sebesar sebesar 88,5 % dari responden.

**Kata kunci :** *Game*, Animasi 2d, Video Promosi, Luther-Sutopo dan Makanan Tradisional.

---

---

## ABSTRACT

### 2D ANIMATION GAME AS OGAN ILIR'S TRADITIONAL FOODS PROMOTION MEDIA

---

---

(Muhammad Indra Wijaya, 2019, 77 Pages)

There aren't much information and promotion about Ogan Ilir's traditional foods such as Pindang Meranjat, Pindang Pegagan, Kemplang and ect make traditional food lovers from another place outside Ogan Ilir and South Sumatera didn't know it. Therefore this 2d animation game is expected to be the promotion media for Ogan Ilir's traditional foods production and make the marketing higher than before.

This 2d animation game was created by game software and combining with live action video as promotion video by some production step with digital camera. The multimedia development method used in this research was multimedia development method by Luther-Sutopo (Pre Production, Production, and Post Production). This research is divided into 2 stages of testing, the first is technical testing, which is to test whether the game has ran as expected and finding out wheter the game can get the outside Ogan Ilir's people attention to try Ogan Ilir's foods with showing the good story, graphic, animation character and audio as an effective promotion media that we can see in desirable result score in questionner in the amount od 88,5 % from respndence.

**Keywords** : Game, 2d Animation, Promotion Video, Luther-Sutopo and Traditional Foods.

## KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga dapat menyelesaikan kerja praktek sekaligus menyusun Skripsi yang berjudul “**Game Animasi 2D Sebagai Media Promosi Makanan Tradisional Ogan Ilir**”. Tak lupa shalawat dan salam disampaikan kepada junjungan nabi Besar Muhammad SAW yang telah membawa umatnya menuju ke zaman yang indah. Skripsi ini dibuat untuk memenuhi salah satu kurikulum di Jurusan Teknik Komputer dan Program Studi Teknologi Informatika Multimedia Digital Politeknik Negeri Sriwijaya.

Dengan selesainya skripsi ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada Bapak Ikhtison Mekongga, ST., M.T. dan M. Miftakhul Amin, S.Kom., M.Eng. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, pengarahan dan nasihatnya kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Selain itu, penulis juga mengucapkan terima kasih kepada :

1. Allah SWT karena ridho dan karunia-Nya, mampu menyelesaikan laporan ini.
2. Nabi besar Muhammad SAW yang telah membawa kita dari zaman kegelapan ke zaman yang terang ini.
3. Kedua orang tua yang selalu memberikan dukungan serta bantuan baik moril maupun materil.
4. Bapak Ir. Ahmad Taqwa, M.T., selaku Direktur Politeknik Negeri Sriwijaya.
5. Bapak Ir. Ahmad Bahri Joni Malyan, M.Kom., selaku Ketua Jurusan Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya.
6. Bapak Ikhtison Mekongga, S.T, M.Kom., selaku Ketua Program Studi Teknologi Informatika Multimedia Digital (DIV) dan dosen pembimbing yang telah banyak membantu mengajarkan dan memberikan masukan dalam menyelesaikan skripsi ini.

7. Bapak M. Miftakul Amin, S.Kom., M.Eng., selaku dosen pembimbing yang telah banyak membantu mengajarkan dan memberikan masukan dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Seluruh dosen beserta staf di lingkungan jurusan Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya.
9. Gubernur Provinsi Sumatera Selatan Ir. H. Alex Noerdin yang telah melaksanakan Program Kuliah Gratis.
10. Kak Ihsan Muharram dan Kak Muhammad Haikal yang telah banyak memberikan bimbingan ilmu kepada saya.
11. Teman-teman seperjuangan Red Noise Production yaitu Rizki Kurniadi, Ahmad Fadly, Syaiful Anwar Siregar dan Muhammad Ilham Rizky yang selalu berjuang bersama dalam kondisi apapun.
12. Teman-teman seperjuangan #KarenaKitaKeluarga
13. Teman-teman kelas TI. A angkatan 2015 yang telah berjuang bersama-sama selama 4 tahun ini dalam meraih kesuksesan.
14. Dan kepada semua pihak yang telah banyak membantu dalam proses penyelesaian proposal ini.

Di dalam penulisan skripsi ini, banyak sekali kesalahan dan kekurangan serta sangat jauh dari kesempurnaan. Dengan itu kritik dan saran sangat penulis harapkan demi kesempurnaan pembuatan laporan selanjutnya. Akhir kata, mohon maaf bila terdapat banyak kekeliruan dalam pembuatan laporan kerja praktek ini, baik kata maupun dari segi lainnya.

Penulis berharap semoga skripsi ini dapat penulis kembangkan menjadi tugas akhir yang bermanfaat bagi kita semua, umumnya para pembaca dan khususnya penulis serta bagi mahasiswa Politeknik Negeri Sriwijaya Ketua Jurusan Teknik Komputer Program Studi Teknologi Informatika Multimedia Digital (DIV).

Palembang, Juli 2019

Penulis

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGUJIAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME .....</b>	<b>iv</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xvii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	2
1.3. Batasan Masalah .....	2
1.4. Tujuan dan Manfaat .....	2
1.4.1 Tujuan .....	2
1.4.2 Manfaat .....	2
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>3</b>
2.1. Kabupaten Ogan Ilir.....	3
2.2. <i>Game</i> .....	6
2.3. Animasi .....	7
2.4. <i>Flowchart</i> .....	7
2.5. Media .....	8
2.6. Promosi .....	9
2.8. Video .....	9
2.8.1 Praproduksi .....	9
2.8.2 Produksi .....	9

2.8.3 Pascaproduksi .....	9
2.9. Makanan Tradisional .....	9
2.10. Metode Pengembangan Multimedia Menurut Luther-Sutopo .....	10
2.10.1 Konsep .....	10
2.10.2 Perancangan .....	10
2.10.3 Pengumpulan Bahan .....	11
2.10.4 Pembuatan .....	11
2.10.5 Pengujian .....	11
2.10.6 Distribusi .....	11
2.11. Pembuatan <i>Game Platformer</i> .....	12
2.10.1 Game Level .....	12
2.10.2 Character Animation .....	12
2.10.3 Platformer Obstacle .....	12
2.10.4 Platformer Enemy .....	12
2.10.5 Player Health .....	13
2.10.6 Item Interaction .....	13
2.11. Construct 2 .....	13
2.12. Skala Likert .....	13
2.13. Penelitian Terdahulu .....	14

### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN ..... 16**

3.1. Perancangan Game Animasi 2D (Pra Produksi) .....	16
3.1.1. Konsep .....	18
a. Deskripsi Konsep .....	18
b. <i>Flowchart</i> .....	19
c. HIPO .....	20
3.1.2. Perancangan ( <i>Design</i> ) .....	22
3.2. Produksi .....	23
3.2.1. Pengumpulan Materi Video .....	23

a. Pengambilan Gambar (Shooting) .....	23
b. Pemilihan Musik Latar .....	24
3.2.2. <i>Editing</i> Video Promosi .....	24
a. <i>New Sequence</i> .....	25
b. <i>Import Video</i> .....	25
c. <i>Add Cut Point</i> .....	26
d. <i>Speed/Duration</i> .....	25
e. <i>Import Audio</i> .....	27
f. <i>Audio Gain</i> .....	27
g. <i>Adjustment Layer dan Lumetri Color</i> .....	28
3.2.3. <i>Rendering</i> Video Promosi .....	29
3.2.4. Pembuatan <i>Game</i> .....	29
a. Pembuatan dan Pengumpulan Aset .....	29
1. Karakter Bujang .....	29
2. Karakter Gadis .....	30
3. Aset Lingkungan .....	31
4. Aset Layout .....	32
5. Aset Lainnya .....	33
b. <i>Compositing</i> .....	33
1. <i>Game Level</i> .....	33
2. <i>Character Animation</i> .....	36
3. <i>Platformer Obstacle</i> .....	39
4. <i>Platformer Enemy</i> .....	41
5. <i>Player Health</i> .....	43
6. <i>Item Interaction</i> .....	44
7. <i>Layer Management</i> .....	44
3.3. Pasca Produksi .....	45
3.4. Perancangan Kuisisioner .....	46
3.4.1. Persiapan Data .....	47
a. Materi Informasi .....	47
b. Objek Penelitian .....	47

c. Metode Pengumpulan Data .....	47
1. Konsultasi .....	47
2. Literatur .....	47
3.4.2. Tes Kinerja Sistem .....	47
a. Penentuan Skor Jawaban .....	48
b. Skor Ideal (Kriterium) .....	48
c. <i>Rating Scale</i> .....	49
d. Persentase Persetujuan .....	49
<b>BAB IV PEMBAHASAN .....</b>	<b>53</b>
4.1. Realisasi Game Animasi 2D .....	
53 .....	
4.2. Pengujian .....	60
4.2.1. Deskripsi Pengujian .....	60
4.2.2. Pengujian Teknik .....	60
a. Prosedur .....	60
b. Data Hasil Pengujian Teknik .....	61
4.2.3. Pengujian Terhadap Responden .....	61
a. Prosedur .....	61
b. Data Hasil Pengujian Responden .....	63
4.3 Pembahasan .....	71
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>74</b>
5.1. Kesimpulan .....	
74 .....	
5.2. Saran .....	74
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>76</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>78</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1.	Logo Kabupaten Ogan Ilir .....	3
Gambar 2.2.	Kemplang .....	5
Gambar 2.3.	Pindang Pegagan .....	6
Gambar 2.4.	Pindang Meranjat .....	6
Gambar 2.5.	Makanan Tradisional .....	10
Gambar 3.1.	Bagan Produksi .....	17
Gambar 3.2.	<i>Flowchart</i> .....	20
Gambar 3.3.	HIPO .....	21
Gambar 3.4.	Rancangan Menu Utama .....	23
Gambar 3.5.	Proses Pengambilan Gambar ( <i>Shooting</i> ) .....	24
Gambar 3.6.	File Audio yang Dipilih .....	24
Gambar 3.7.	Membuat <i>Sequence</i> Baru .....	25
Gambar 3.8.	Import File .....	26
Gambar 3.9.	Teknik <i>Add Cut Point</i> .....	26
Gambar 3.10.	Mengatur <i>Speed/Duration</i> .....	27
Gambar 3.11.	Memasukkan <i>File</i> Audio .....	27
Gambar 3.12.	Menggunakan Teknik <i>Audio Gain</i> .....	28
Gambar 3.13.	<i>Adjustment Layer</i> .....	28
Gambar 3.14.	<i>Lumetri Color</i> Dimasukkan ke dalam <i>Adjustment Layer</i> .....	28
Gambar 3.15.	Proses Rendering .....	29
Gambar 3.16.	Pose Tegak Berdiri dan Berlari .....	30
Gambar 3.17.	Pose-pose Lari dan Jatuh yang Dikumpulkan .....	30
Gambar 3.18.	Pose Karakter Gadis .....	31
Gambar 3.19.	Pengumpulan Aset Lingkungan .....	31
Gambar 3.20.	Design Layout Splash .....	32
Gambar 3.21.	Beberapa Design Layout .....	32
Gambar 3.22.	Asset Button Speaker .....	33
Gambar 3.23.	Project Properties .....	34
Gambar 3.24.	Layout Properties .....	34

Gambar 3.25. Tile Background .....	35
Gambar 3.26. Spike .....	35
Gambar 3.27. Background Kuning dan Hitam .....	36
Gambar 3.28. <i>Z Order</i> .....	36
Gambar 3.29. <i>Edit Image</i> Karakter Bujang .....	36
Gambar 3.30. Behavior Karakter Bujang .....	37
Gambar 3.31. Penambahan Animasi Pada Karakter Bujang .....	38
Gambar 3.32. Penambahan Event dan Action Pada Karakter Bujang .....	38
Gambar 3.33. <i>Parameters for</i> Bujang .....	39
Gambar 3.34. Event Sheet Layout 1 .....	39
Gambar 3.35. <i>Behavior for static obstacle</i> .....	40
Gambar 3.36. <i>Behavior for Karakter</i> Bujang.....	40
Gambar 3.37. <i>Behavior for Dinamic obstacle</i> .....	40
Gambar 3.38. <i>Behavior Sine</i> .....	41
Gambar 3.39. <i>Event Sheet</i> Karakter Gurita .....	41
Gambar 3.40. <i>Event Sheet</i> Karakter Gurita with Or.....	42
Gambar 3.41. <i>Edit Image</i> Karakter Gurita with Set Not Mirrored .....	42
Gambar 3.42. <i>Edit Image</i> Karakter Kelalawar .....	42
Gambar 3.43. <i>Edit Image</i> nyawa untuk Karakter Bujang .....	43
Gambar 3.44. <i>Edit Image</i> Animation Die Karakter Bujang .....	43
Gambar 3.45. <i>Edit Image</i> Aset Koin .....	44
Gambar 3.46. <i>Object Type Properties Video</i> .....	45
Gambar 3.47. Proses <i>Export Game</i> .....	45
Gambar 3.48. <i>Rating Scale</i> .....	49
Gambar 4.1. Tampilan Karakter Bujang dan Gadis Pada <i>Layer 1</i> .....	53
Gambar 4.2. Tampilan <i>Layer 2</i> .....	54
Gambar 4.3. Tampilan Cara Main Pada <i>Layer 3</i> .....	54
Gambar 4.4. Tampilan Tentang Pada <i>Layer 4</i> .....	55
Gambar 4.5. Tampilan <i>Layer 5</i> yang Berisi hari ke-1 .....	55
Gambar 4.6. Tampilan Tampilan <i>Layer 6</i> .....	56
Gambar 4.7. Tampilan Tampilan <i>Layer 7</i> .....	57

Gambar 4.8. Tampilan Tampilan <i>Layer</i> 8 .....	57
Gambar 4.9. Tampilan Tampilan <i>Layer</i> 9 .....	57
Gambar 4.10. Tampilan Tampilan <i>Layer</i> 10 .....	58
Gambar 4.11. Tampilan Tampilan <i>Layer</i> 11 .....	58
Gambar 4.12. Tampilan Tampilan <i>Layer</i> 12 .....	59
Gambar 4.13. Tampilan Tampilan <i>Layer</i> 13 .....	59

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1.	Simbol dan Fungsi Flowchart .....	7
Tabel 2.2.	Jurnal Terdahulu .....	14
Tabel 3.1.	Deskripsi Konsep .....	18
Tabel 3.2.	Bagian Penjelasan HIPO .....	22
Tabel 3.3.	Pertanyaan Dalam Segi Konten Informasi .....	46
Tabel 3.4	Pertanyaan Daya Tarik <i>Game</i> .....	46
Tabel 3.5.	Nilai Skala (Ns) .....	48
Tabel 3.6.	Rumus <i>Rating Scale</i> .....	48
Tabel 3.7.	Persentase Interpretasi Skor .....	49
Tabel 3.8.	Contoh Data Hasil <i>Survey</i> .....	50
Tabel 3.9.	Rumus <i>Rating Scale</i> Pada Contoh Kasus .....	51
Tabel 3.10.	Persentase Interpretasi <i>Skor</i> Pada Contoh Kasus .....	51
Tabel 4.1.	Data Hasil Pengujian Teknik .....	61
Tabel 4.2.	Pertanyaan Dalam Segi Konten Informasi .....	62
Tabel 4.3.	Pertanyaan Dalam Segi Tampilan .....	62
Tabel 4.4.	Distribusi Responden Berdasarkan Asal Daerah Kabupaten/Kota	63
Tabel 4.5.	Distribusi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin .....	64
Tabel 4.6.	Rumus <i>Rating Scale</i> Pada Contoh Kasus .....	64
Tabel 4.7.	Persentase Interpretasi Skor .....	64
Tabel 4.8.	Distribusi Responden Berdasarkan Pertanyaan “Apakah informasi mengenai makanan tradisional Ogan Ilir sudah tersampaikan?” .	65
Tabel 4.9.	Distribusi Responden Berdasarkan Pertanyaan “Apakah <i>penyampaian</i> promosi dengan pendekatan game seperti ini mudah dipahami ?” .....	65
Tabel 4.10.	Distribusi Responden Berdasarkan Pertanyaan “Apakah <i>game</i> ini menarik dari segi misi atau alur cerita ?” .....	66
Tabel 4.11.	Distribusi Responden Berdasarkan Pertanyaan “Apakah <i>game</i> ini mampu mengajak orang agar mau mencoba makanan tradisional Ogan Ilir ?” .....	67

Tabel 4.12.	Distribusi Responden Berdasarkan Pertanyaan “Apakah <i>game</i> ini menarik dari segi gambar/grafis?” .....	68
Tabel 4.13.	Distribusi Responden Berdasarkan Pertanyaan “Apakah <i>game</i> ini menarik dari segi warna ?” .....	68
Tabe 4.14.	Distribusi Responden Berdasarkan Pertanyaan “Apakah <i>game</i> ini menarik dari segi audio ?” .....	69
Tabel 4.15.	Distribusi Responden Berdasarkan Pertanyaan “Apakah <i>game</i> ini menarik dari segi karakter tokoh yang ditampilkan ?” .....	70