

**PEMBUATAN ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA PROMOSI
WISATA GOA BATU HAPU DENGAN TEKNIK *MOTION
GRAPHIC* MENGGUNAKAN METODE MDLC**

SKRIPSI



Disusun oleh :
Nama : Umi Mustaqimah
NIM : 2011102106038

**PROGRAM STUDI S1 TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS SAINS, TEKNOLOGI, DAN KESEHATAN
UNIVERSITAS NAHDLATUL ULAMA
KALIMANTAN SELATAN
Banjar, 2024**

**PEMBUATAN ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA PROMOSI
WISATA GOA BATU HAPU DENGAN TEKNIK *MOTION
GRAPHIC* MENGGUNAKAN METODE MDLC**

SKRIPSI

**Diajukan untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh gelar
Sarjana Komputer (S.Kom)**



Disusun oleh :

Nama : Umi Mustaqimah

NIM : 2011102106038

**PROGRAM STUDI S1 TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS SAINS, TEKNOLOGI, DAN KESEHATAN
UNIVERSITAS NAHDLATUL ULAMA
KALIMANTAN SELATAN
Banjar, 2024**

PERSETUJUAN SKRIPSI

PEMBUATAN ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA PROMOSI WISATA GOA BATU HAPU DENGAN TEKNIK *MOTION* *GRAPHIC* MENGGUNAKAN METODE MDLC

Oleh :
Umi Mustaqimah
Nim. 2011102106038

Telah diperiksa dan disahkan berdasarkan hasil sidang

Banjar, 13 Agustus 2024

Pembimbing,



Sunni Ridayati, S.Pd.,M.Sc
NIDN. 1118108901

Penguji Satu,



Ir. Sayrifil Anwar, M.T
NIP. 195912221993031002

Penguji Dua,



H. Sofyar, S.T.,M.Eng
NIP. 197203282005011001

Ketua Program Studi



HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : UMI MUSTAQIMAH
Nomor Induk Mahasiwa : 2011102106038
Program Studi : TEKNIK INFORMATIKA
Fakultas : TEKNOLOGI INFORMASI

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul :

**PEMBUATAN ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA PROMOSI
WISATA GOA BATU HAPU DENGAN TEKNIK *MOTION
GRAPHIC* MENGGUNAKAN METODE MDLC**

1. Merupakan hasil karya tulis ilmiah sendiri dan bukan hasil karya tulis ilmiah orang lain (Plagiat).
2. Saya mengizinkan untuk dijadikan publikasi ilmiah oleh pembimbing

Pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan saya bersedia menerima konsekuensi apapun sesuai aturan yang berlaku apabila dikemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Banjar, 13 Agustus 2024



ABSTRAK

Pada provinsi Kalimantan Selatan, terdapat destinasi wisata yang menakjubkan bernama Goa Batu Hapu, sebuah goa yang terbentuk dari proses alami ribuan tahun, dihiasi dengan stalaktit dan formasi batuan yang memukau. Selain keindahannya, goa ini juga memiliki nilai sejarah dan legenda yang menarik. Namun, upaya promosi yang dilakukan oleh pemerintah dan masyarakat setempat melalui website dan cerita lisan masih kurang efektif. Oleh karena itu, penulis merancang pembuatan animasi 2D dengan teknik *Motion Graphic* sebagai media promosi yang lebih menarik dan efektif. Animasi *Motion Graphic* mampu menciptakan visual yang memikat dan menyampaikan konsep kompleks dengan cara yang mudah dipahami oleh audiens. Dengan memanfaatkan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC), pembuatan animasi ini melalui beberapa fase, termasuk konseptualisasi, desain, pengumpulan materi, perakitan, pengujian, dan distribusi. Animasi dibuat dengan *Adobe Illustrator* dan *Adobe After Effects*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan animasi 2D dengan teknik *motion graphic* efektif dalam menarik masyarakat dan meningkatkan minat wisatawan terhadap Goa Batu Hapu. Tingkat kepuasan wisatawan terhadap video yang dihasilkan mencapai 86,31%, menunjukkan bahwa animasi dapat memberikan informasi yang menarik dan efektif. Hasil ini menunjukkan potensi besar animasi 2D sebagai alat promosi yang efektif untuk destinasi wisata.

Kata Kunci : Animasi, Animasi 2 Dimensi, *Motion Graphic*, *Multimedia Development Life Cycle*, Goa Batu Hapu.

ABSTRACT

In the province of South Kalimantan, there is an amazing tourist destination called Batu Hapu Cave, a cave formed by thousands of years of natural processes, decorated with stalactites and stunning rock formations. Apart from its beauty, this cave also has interesting historical and legendary value. However, promotional efforts carried out by the government and local communities through websites and oral stories are still less effective. Therefore, the author designed 2D animation using Motion Graphic techniques as a more attractive and effective promotional media. Motion Graphic Animation is able to create compelling visuals and convey complex concepts in a way that is easy for the audience to understand. By utilizing the Multimedia Development Life Cycle (MDLC) method, this animation went through several phases, including conceptualization, design, material collection, assembly, testing and distribution. Animation created with Adobe Illustrator and Adobe After Effects. The research results show that the use of 2D animation with motion graphic techniques is effective in attracting the public and increasing tourist interest in Batu Hapu Cave. The level of tourist satisfaction with the resulting video reached 86.31%, indicating that animation can provide interesting and effective information. These results show the great potential of 2D animation as an effective promotional tool for tourist destinations.

Keywords: Animation, 2 Dimensional Animation, Motion Graphics, Multimedia Development Life Cycle, Batu Hapu Cave.