

**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
POLITEKNIK PALCOMTECH**

LAPORAN TUGAS AKHIR

**ANIMASI 2 DIMENSI PERJALANAN LAKSAMANA CHENG HO
PADA ZAMAN KERAJAAN SRIWIJAYA**



Diajukan Oleh:

EDDY JAYA

061150030

Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Mencapai Gelar Ahli Madya

PALEMBANG

2018

**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
POLITEKNIK PALCOMTECH**

LAPORAN TUGAS AKHIR

**ANIMASI 2 DIMENSI PERJALANAN LAKSAMANA CHENG HO
PADA ZAMAN KERAJAAN SRIWIJAYA**



Diajukan oleh:

EDDY JAYA

061150030

Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Mencapai Gelar Ahli Madya

PALEMBANG

2018



ABSTRACT

EDDY JAYA: *Animation 2 Dimensions of Admiral Cheng Ho's Journey in the Age of Sriwijaya Kingdom (under the guidance of Hendra Hadiwijaya, S.E., M.Sc.).*

Muhammad Cheng Ho Mosque is one of the historic mosques in the city of Palembang. Located in the Jakabaring OPI area, in front of the Parent market. Admiral Cheng Ho was a Muslim born in China in the Ming Dynasty era, in Yunnan province in 1371 Admiral Cheng Ho was born and was a Muslim. The First Journey of Admiral Cheng Ho in 1405-1407 which had passed Champa, Java, Palembang, Malacca, Aru, Lambri, Ceylon, Kollam, Cochin. The purpose of Admiral Cheng Ho was to trade and spread the teachings of Islam in every region he passed, after arriving at Bumi Sriwijaya Laskamana Cheng Ho immediately spread the teachings of Islam and traded up to the name of the famous Admiral Cheng Ho in the Majapahit kingdom and to all other countries. Admiral Cheng Ho died in 1433 on a boat on his way home from Java. In 2005 Muhammad Cheng Ho Mosque was founded in the city of Palembang as a tribute to Admiral Cheng Ho who had been instrumental in spreading Islam in the city of Palembang. The building area of Cheng Ho Mosque is 20x20 meters, land area is 4,990 m², 2 towers that are 17 meters high can accommodate approximately 500 worshipers. Two-dimensional animation was created to attract the public to visit and learn about the journey of Admiral Cheng Ho on Sriwijaya Earth. The purpose of this study is to produce an animation of Admiral Cheng Ho's journey to Sriwijaya Earth as a learning medium and can be used as a promotional medium. The author uses pre-production methods which include preparation of concepts, storyboards, themes, visual concepts, concept of letters, and the concept of color then proceed with production which includes drawing and post-production, namely the editing and mastery process. The results of this study are a 2-dimensional animation video that can be used as a learning medium. The results of this animation are expected to be a media of promotion and as a learning medium about Admiral Cheng Ho's journey for the people of Palembang.

Keywords: *Cheng Ho, Animation, Mosque, Video*

ABSTRAK

EDDY JAYA: Animasi 2 Dimensi Perjalanan Laksamana Cheng Ho Pada Zaman Kerajaan Sriwijaya (di bawah bimbingan Hendra Hadiwijaya, S.E., M.Si.).

Masjid Muhammad Cheng Ho merupakan salah satu Masjid bersejarah di kota Palembang. Terletak di kawasan OPI Jakabaring, depan pasar Induk. Laksamana Cheng Ho seorang muslim yang lahir di Tiongkok pada zaman dinasti Ming, di provinsi Yunnan pada tahun 1371 Laksamana Cheng Ho di lahirkan dan telah beragama Islam. Perjalanan Pertama Laksamana Cheng Ho pada tahun 1405-1407 yang telah dilewati Champa, Jawa, Palembang, Malaka, Aru, Lambri, Ceylon, Kollam, Cochin. Tujuan Laksamana Cheng Ho adalah berdagang dan menyebarkan ajaran Islam di tiap daerah yang di lewatinya, setelah sampai di Bumi Sriwijaya Laksamana Cheng Ho langsung menyebarkan ajaran Islam dan berdagang hingga nama Laksamana Cheng Ho terkenal di kerajaan Majapahit dan sampai ke seluruh negara lainnya. Laksamana Cheng Ho meninggal pada tahun 1433 di atas perahu saat perjalanan pulang dari Jawa. Tahun 2005 dirikanlah Masjid Muhammad Cheng Ho di kota Palembang sebagai penghormatan kepada Laksamana Cheng Ho telah berjasa dalam menyebarkan Islam di kota Palembang. Luas bangunan Masjid Cheng Ho adalah 20x20 meter, luas tanah 4.990 m², 2 menara yang tingginya 17 meter dapat menampung kurang lebih 500 jamaah. Animasi 2 dimensi dibuat untuk menarik minat masyarakat untuk berkunjung dan belajar mengenai perjalanan Laksamana Cheng Ho di Bumi Sriwijaya. Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan sebuah animasi perjalanan Laksamana Cheng Ho ke Bumi Sriwijaya sebagai media pembelajaran dan dapat dijadikan media promosi. Penulis menggunakan metode pra produksi yang meliputi persiapan konsep, *storyboard*, tema, konsep visual, konsep huruf, dan konsep warna kemudian dilanjutkan dengan produksi yang meliputi pembuatan gambar dan pasca produksi yaitu proses *editing* dan penguasaan. Hasil penelitian ini adalah sebuah video animasi 2 dimensi yang dapat dijadikan media pembelajaran. Hasil Animasi ini diharapkan dapat menjadi media promosi dan sebagai media pembelajaran mengenai perjalanan Laksamana Cheng Ho bagi masyarakat kota Palembang.

Kata kunci: *Cheng Ho*, Animasi, Masjid, Video

KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
POLITEKNIK PALCOMTECH

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING

NAMA : EDDY JAYA
NOMOR POKOK : 061150030
PROGRAM STUDI : DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JENJANG PENDIDIKAN : DIPLOMA TIGA (D3)
JUDUL LTA : ANIMASI 2 DIMENSI PERJALANAN
LAKSAMANA CHENG HO PADA
ZAMAN KERAJAAN SRIWIJAYA

Tanggal : 7 Agustus 2018

Pembimbing,

Mengetahui,

Direktur,

Hendra Hadiwijaya, S.E., M.Si.

NIDN : 0229108302

Benedictus Effendi, S.T., M.T.

NIP : 09.PCT.13

KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
POLITEKNIK PALCOMTECH

HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI

NAMA : **EDDY JAYA**
NOMOR POKOK : **061150030**
PROGRAM STUDI : **DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**
JENJANG PENDIDIKAN : **DIPLOMA TIGA (D3)**
JUDUL LTA : **ANIMASI 2 DIMENSI PERJALANAN**
LAKSAMANA CHENG HO PADA
ZAMAN KERAJAAN SRIWIJAYA

Tanggal : 7 Agustus 2018

Tanggal : 7 Agustus 2018

Penguji 1,

Penguji 2,

Dr.Febrianty, S.E., M.Si.
NIDN : 0031028001

Yasermi Syahrul, S.Pd., M.Sn.
NIDN : 0208058801

Menyetujui,

Direktur,

Benedictus Effendi, S.T., M.T.

NIP : 09.PCT.13

MOTTO :

Beri nilai dari usahanya jangan dari hasilnya.

Baru kita bisa menilai kehidupan.

(Albert Einsetin)

*Kita tersenyum saat kehidupan berjalan lancar itu biasa,
tetapi masih bisa tersenyum saat kehidupan berjalan tidak
menyenangkan itu baru luar biasa.*

(Andrie Wongso)

Kupersembahkan kepada :

- Kedua orang tua tercinta
- Saudara-saudariku tersayang
- Bapak Hendra Handiwijaya, S.E., M.Si., atas bimbingannya
- Para pendidik yang kuhormati
- Teman-teman seperjuangan

KATA PENGANTAR

Salam Sejahtera,

Puji dan syukur penulis ungkapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat rahmat dan kuasa-Nya sehingga penulis dapat menyusun dan mengerjakan karya tulis ini dengan baik dan benar, serta dapat tepat waktunya.

Maksud dan tujuan dari pelaksanaan Laporan Tugas Akhir (LTA) ini adalah untuk melengkapi kurikulum program studi D3 Desain Komunikasi Visual di Politeknik PalComTech Palembang. Oleh karena itu, sudah menjadi kewajiban bagi penulis untuk mengucapkan terima kasih.

Dalam karya tulis ini penulis membahas mengenai “*ANIMASI 2 DIMENSI PERJALANAN LAKSAMANA CHENG HO PADA ZAMAN KERAJAAN SRIWIJAYA*”. Karya tulis ini telah dibuat dengan berbagai observasi dan beberapa bantuan dari berbagai pihak untuk membantu menyelesaikan tantangan dan hambatan selama mengerjakan masalah ini. Oleh karena itu, penulis mengucapkan banyak terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

- **Tuhan Yang Maha Esa** yang telah memberikan ilmu, akal, kesehatan jasmani dan rohani.

- **Ayah, ibu, serta saudara-saudara** yang tercinta yang telah memberikan doa dan dukungan.
- **Bapak Hendra Hadiwijaya, S.E., M.Si.**, selaku pembimbing yang telah bersedia memberikan bimbingan dan arahan agar penulis benar-benar memahami kajian penulisan Laporan Tugas Akhir ini.
- **Teman-Teman Seperjuangan** penulis yang telah memberikan bantuan dan saran yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Akhirnya, penulis berharap semoga laporan kerja praktek ini dapat bermanfaat untuk kepentingan program studi Desain Komunikasi Visual selanjutnya. Terima kasih dan salam sejahtera bagi kita semua.

Palembang, Agustus 2018

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI.....	iii
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	iv
Kata Pengantar	v
Daftar Isi	vii
Daftar Gambar	x
Daftar Lampiran	xii
ABSTRAK.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah Penelitian.....	3
1.3 Tujuan Penelitian	3
1.4 Manfaat Penelitian	3
1.4.1 Manfaat Bagi Mahasiswa.....	3
1.4.2 Manfaat Bagi Akademik	3
1.5 Teknik Pengumpulan Data.....	3
1.5.1 <i>Observasi</i>	3
1.5.2 <i>Interview</i>	4
1.5.3 Studi Kepustakaan.....	5
1.6 Sistematika Penulisan.....	5
A. BAB I Pendahuluan.....	5
B. BAB II Tinjauan Pustaka.....	6
C. BAB III Metode Penelitian.....	6
D. BAB IV Hasil dan Pembahasan	6
E. BAB V Simpulan dan Saran	6

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori.....	7
2.1.1 <i>Animasi 2D</i>	7
2.1.2 <i>Typographic</i>	7
2.1.3 <i>Storyboard</i>	8
2.1.4 Audio/Musik	9
2.2 Penelitian Terdahulu	9
2.2.1 Kerangkah Pemikiran.....	12

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Tempat dan Penelitian.....	13
3.2 Jenis Data	13
3.2.1 Data Primer	13
3.2.2 Data Sekunder	13
3.3 Konsep Tahapan.....	14
3.3.1 Konsep Visual	15
3.3.2 Konsep Huruf	15
3.3.2.1 <i>Times New Roman</i>	15
3.3.2.2 <i>Cinematografica</i>	16
3.3.3 Konsep Warna.....	16
3.4 Ruang Lingkup Penelitian.....	17
3.5 Alat dan Bahan.....	17
3.5.1 Alat.....	17
3.5.1.1 <i>Adobe Illustrator</i>	17
3.5.1.2 <i>Adobe After Effect</i>	18
3.5.1.3 <i>Sony Vegas Pro</i>	18
3.5.1.4 <i>Adobe Premiere Pro</i>	18
3.5.1.5 Alat Pendukung Lainnya.....	18
3.6 Tahapan Pengerjaan	19
3.6.1 Pra Produksi	19
3.6.1.1 <i>Storybord</i>	19

3.6.2	Produksi	22
3.6.3	Pasca Produksi	23
BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN	
4.1	Analisis.....	24
4.1.1	Analisis Visual	24
4.1.2	Analisis Huruf	33
4.1.3	Analisis Warna.....	34
4.1.4	Analisis Lagu	35
4.2	Perancangan	35
4.2.1	Tahapan Perancangan.....	36
4.3	Hasil dan Pembahasan.....	40
4.3.1	Hasil	40
4.3.2	Pembahasan.....	51
BAB V	PENUTUP	
5.1	Simpulan	53
5.2	Saran.....	53
Daftar Pustaka		54
Halaman Lampiran		56

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Pemikiran	12
Gambar 3.1 <i>Font Times New Roman</i>	15
Gambar 3.2 <i>Font Cinematografica</i>	16
Gambar 3.3 <i>Software Adobe Illustrator</i>	19
Gambar 3.4 Tahapan Pengerjaan	22
Gambar 3.5 <i>Sony Vegas Pro 14.0</i>	23
Gambar 3.6 <i>Adobe Premiere Pro</i>	23
Gambar 4.1 Proses Pembuatan Peta Negara Tiongkok.....	25
Gambar 4.2 Proses Pembuatan Tembok Raksasa RRT	26
Gambar 4.3 Proses Pembuatan Bangunan Kerajaan diTiongkok	26
Gambar 4.4 Proses Pembuatan Bangunan Kerajaan di Tiongkok	26
Gambar 4.5 Proses Pembuatan Bangunan Kerajaan di Tiongkok	27
Gambar 4.6 Proses Pembuatan Perahu di Pelabuhan.....	28
Gambar 4.7 Proses Pembuatan Perahu Perjalanan Cheng Ho	29
Gambar 4.8 Proses Pembuatan Bajak Laut(Bandit).....	29
Gambar 4.9 Proses Pembuatan Perampokan Terhadap Kelompok.....	30
Gambar 4.10 Proses Animasi Malam Hari	30
Gambar 4.11 Proses Animasi Siang Hari.....	31
Gambar 4.12 Proses Pembuatan Peta Dunia	31
Gambar 4.13 Proses Pembuatan Peta Pelembang.....	32
Gambar 4.14 Proses Pembuatan usaha Cheng Ho	32
Gambar 4.15 Proses Pembutan Masjid Cheng Ho	33
Gambar 4.16 Proses Pembuatan Logo Politeknik PalComtech	33
Gambar 4.17 Proses Pembuatan <i>cinematografica</i>	34
Gambar 4.18 <i>Color Picker</i>	35
Gambar 4.19 Penggunaan Lagu <i>Fumodadi</i>	36
Gambar 4.20 Langkah proses <i>Editing</i>	36
Gambar 4.21 Pilih ukuran <i>pixel</i>	37
Gambar 4.22 Tampilan layar <i>Editing</i>	38

Gambar 4.23 Langkah Memasukan Video.....	38
Gambar 4.24 Langkah Memindahkan Video	39
Gambar 4.25 Langkah Memberikan <i>Text</i>	39
Gambar 4.26 Hasil Tugas Akhir karya by Eddy Jaya.....	39
Gambar 4.27 Hasil Akhir Animasi <i>Present</i>	40
Gambar 4.28 Hasil Akhir Animasi Judul.....	41
Gambar 4.29 Hasil Animasi Peta Negara Tiongkok.....	41
Gambar 4.30 Hasil Akhir Animasi Tembok Raksasa RRT	42
Gambar 4.31 Hasil Akhir Animasi Kerjaan Tiongkok	42
Gambar 4.32 Hasil Akhir Animasi Kerajaan Tiongkok	43
Gambar 4.33 Hasil Akhir Animasi Kerjaan Tiongkok	43
Gambar 4.34 Hasil Animasi di Pelabuhan	44
Gambar 4.35 Hasil Animasi Perjalanan Laksamana Cheng Ho	44
Gambar 4.36 Hasil Animasi Perjalanan Terkena Badai.....	45
Gambar 4.37 Hasil Animasi Perjalanan ke Indonesia.....	45
Gambar 4.38 Hasil Animasi Bajak Laut	46
Gambar 4.39 Hasil Animasi Perampokan Bajak LAut	46
Gambar 4.40 Hasil Animasi Malam Hari	47
Gambar 4.41 Hasil Animasi Siang Hari.....	47
Gambar 4.42 Hasil Animasi Peta Dunia	48
Gambar 4.43 Hasil Animasi Indonesia	48
Gambar 4.44 Hasil Animasi Laksaman Cheng Ho	49
Gambar 4.45 Hasil Animasi Masjid Cheng Ho	49
Gambar 4.46 Hasil Animasi <i>The End</i>	50
Gambar 4.47 Hasil Logo PalComTech	50

DAFTAR LAMPIRAN

1. Lampiran 1. Form Topik dan Judul (*Fotocopy*)
2. Lampiran 2. Form Surat Balasan dari Perusahaan (*Fotocopy*)
3. Lampiran 3. Form Konsultasi (*Fotocopy*)
4. Lampiran 4. Surat Pernyataan (*Fotocopy*)
5. Lampiran 5. Form Revisi Ujian (*Fotocopy*)
6. Lampiran 6. Form Revisi Ujian Kompret (Asli)

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring perkembangan zaman animasi 2 dimensi digunakan sebagai sarana untuk mengkomunikasikan ide atau gagasan melalui bentuk karakter yang dibuat seperti manusia maupun hewan yang telah digambarkan oleh seseorang. Menurut Isma dan Bambang (44:2014) Animasi adalah menciptakan film animasi 2 dimensi dengan suatu karakter dengan teknik gaya gambar kartun, menciptakan suatu cerita animasi 2D yang berbau legenda dengan konsep komedi modern. Menambah wawasan generasi muda melalui animasi 2 dimensi tersebut, dengan membuat animasi mengenai cerita dogeng, cerita rakyat dan sebagainya orang yang memiliki keahlian atau penemuan tersebut dapat menjadikan inspirasi bagi kehidupan kita. Pembuat animasi harus memiliki konsep sehingga apa yang ingin dibuat jauh lebih mudah, dengan mengambil cerita yang sudah ada seperti cerita rakyat, cerita dogeng dan sejarah seorang desainer akan terinspirasi dan cerita animasi akan jauh berkembang.

Persinggahan laksamana Cheng Ho ke tanah nusantara tidak hanya berpusat di satu daerah saja, ada beberapa daerah yang sempat disinggahi seperti Semarang, Surabaya, Aceh, Palembang dan sejumlah daerah lainnya. Pada 1406 M Laksamana Cheng Ho pertama kali datang ke Indonesia dibagian Jawa dimana berlangsungnya perang saudara dalam kerajaan Majapahit. Kekacauan perang itu kira-kira 170 awak kapal Cheng Ho terbunuh oleh angkatan bersenjata Wikramawardhana. Tahun 1407 Kota

Palembang yang berada dibawah kekuasaan Sriwijaya pernah meminta bantuan armada Tiongkok yang ada di Asia Tenggara untuk menumpas perampok yang mengganggu ketentaraman. Semenjak itu, Laksamana Cheng Ho membentuk masyarakat Tionghoa Islam dikota Palembang agar dapat membantu menumpas perampok yang mengganggu perdamaian menurut Ali (2010: 96).

Setelah diamati dan mewawancarai Ibu Mery Efend, Masjid Cheng Ho adalah peninggalan sejarah, dimana Laksamana Cheng Ho yang berasal dari Tiongkok ke Palembang untuk berdagang dan menyebarkan ajaran Islam ke Bumi Sriwijaya pada zaman kerajaan Majapahit, Laksamana Cheng Ho sejak lahir telah beragama Islam. Perjalanan Laksamana Cheng Ho di kota Palembang begitu panjang dan lebih dari itu masyarakat mendirikan masjid Cheng Ho sebagai penghormatan telah menyebarkan Islam di kota ini. Setelah diamati peneliti ingin membuat animasi 2 dimensi atau media pembelajaran mengenai sejarah perjalanan Laksamana Cheng Ho, dengan judul ANIMASI 2 DIMENSI PERJALANAN LAKSAMANA CHENG HO ZAMAN KERAJAAN SRIWIJAYA dengan begitu masyarakat akan mengetahui tentang sejarah perjalanan Laksamana Cheng Ho yang sangat berjasa dalam membantu pemberantasan perampok dan penyebaran Islam ke Bumi Sriwijaya.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan, cerita mengenai Lakamana Cheng Ho masih kurang dapat diterima oleh masyarakat modern khususnya anak-anak dan remaja, karena kesan yang didapat adalah kuno dan membosankan.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penulis adalah menghasilkan animasi 2 dimensi yang dapat dijadikan sarana pembelajaran mengenai perjalanan Laksamana Cheng Ho ke bumi Sriwijaya.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Bagi Mahasiswa

Manfaat yang akan dirasakan oleh mahasiswa adalah mendapatkan wawasan mengenai perjalanan Laksamana Cheng Ho di Sriwijaya.

1.4.2 Manfaat Bagi Akademik

1. Dapat dijadikan bahan referensi dalam penulisan karya ilmiah yang selanjutnya menjadi bahan bacaan sebagai pengetahuan.
2. Bahan untuk membuat penulisan karya ilmiah yang lebih baik.

1.5. Teknik Pungumpulan Data

1.5.1 Observasi

Menurut Fathoni, (2011: 104) mengemukakan bahwa “Observasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui suatu pengamatan, dengan disertai pencatatan-pencatatan terhadap keadaan atau perilaku objek sasaran”.

Menurut Agung, (2010: 61) mengemukakan bahwa “Observasi adalah suatu cara memperoleh data dengan jalan mengadakan pengamatan dan pencatatan secara sistematis tentang suatu objek tertentu”.

Berdasarkan menurut para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa Observasi adalah pengumpulan data atau pencatatan berdasarkan pengamatan terhadap suatu objek yang dilihat, dirasakan, dan didengar.

Oleh karena itu penulis melakukan beberapa pencatatan berupa informasi dan sejarah perjalanan Laksamana Cheng Ho.

1.5.2 Interview

Menurut Sugiyono (2009: 194) mengemukakan bahwa “Wawancara (*Interview*) digunakan sebagai teknik pengumpulan data, apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan juga jumlah respondennya sedikit lebih kecil”.

Menurut Margono (2009: 165) mengemukakan bahwa “Wawancara (*interview*) adalah merupakan alat pengumpulan informasi dengan cara mengajukan sejumlah pertanyaan secara lisan untuk dijawab secara lisan pula”.

Berdasarkan menurut para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa *Intreview* adalah suatu kegiatan yang dilakukan melalui wawancara

atau mengajukan beberapa pertanyaan secara lisan atau tertulis, mengenai objek yang diamati.

1.5.3 Studi Kepustakaan

Menurut Damayanti (2013: 96) mengemukakan bahwa “Studi pustaka adalah sumber-sumber kepustakaan yang dapat diperoleh dari buku, jurnal, majalah, *website*, hasil-hasil penelitian (tesis dan disertasi), dan sumber lainnya yang sesuai”.

Menurut George (2008: 27) mengemukakan bahwa “Studi pustaka adalah pencarian sumber-sumber atau opini pakar tentang suatu hal yang berkaitan dengan tujuan penelitian (yang umumnya terdapat diperpustakaan)”.

Berdasarkan menurut para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa studi pustaka adalah sumber-sumber yang dibuat oleh para ahli atau sekelompok orang yang menganalisis suatu objek dan dimasukkan kedalam jurnal, buku, *website*, yang memiliki hasil atau nilai pengamatan tersendiri. Penulis memperoleh data dari buku, jurnal dan *website* untuk dapat mendukung laporan dan proyek yang dilakukan.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan pada LTA kali ini adalah sebagai berikut :

BAB I. Pendahuluan

Pada bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah penelitian, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian dimana

diperlukan sebuah media media pembelajar mengenai perjalanan laksamana Cheng Ho di zaman Sriwijaya.

BAB II. Tinjauan Pustaka

Bab ini menguraikan tentang landasan teori dan referensi penelitian terdahulu yang digunakan oleh penulis sebagai acuan dalam membuat penelitian ini.

BAB III. Metode Penelitian

Bab ini penulis menjelaskan mengenai metode penelitian, objek penelitian, jadwal penelitian dan jenis data yang digunakan dalam penyusunan laporan tugas akhir, serta beberapa konsep yang digunakan dalam menyusun laporan dan proyek akhir, seperti konsep visual, konsep huruf, dan perancangan *storyboard*.

BAB IV. Hasil dan Pembahasan

Bab ini akan dibahas mengenai hasil analisis, yaitu analisis visual, analisis huruf, perancangan selama penulis melakukan penelitian di masjid Cheng Ho dan pembahasan dalam buku mengenai sejarah Laksaman Cheng Ho.

BAB V. Simpulan dan Saran

Bab ini menjelaskan mengenai kesimpulan dari semua uraian-uraian pada bab-bab sebelumnya dan juga berisi saran-saran yang diharapkan berguna dalam penelitian.