

**PEMBUATAN ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA PROMOSI TOKO  
LARIS'SO KACAMATA YOGYAKARTA MENGGUNAKAN  
TEKNIK FRAME BY FRAME**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana  
Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

**ABIMANYU PURWONEGORO**

**16.12.9427**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2022**

**PEMBUATAN ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA PROMOSI TOKO  
LARIS'SO KACAMATA YOGYAKARTA MENGGUNAKAN  
TEKNIK FRAME BY FRAME**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana  
Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

**ABIMANYU PURWONEGORO**

**16.12.9427**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA**

**YOGYAKARTA**

**2022**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA PROMOSI TOKO  
LARIS'SO KACAMATA YOGYAKARTA MENGGUNAKAN  
TEKNIK FRAME BY FRAME**

yang disusun dan diajukan oleh

**Abimanyu Purwonegoro**

**16.12.9427**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 19 November 2022

**Dosen Pembimbing,**

**M. Rudyanto Arief, S.T, M.T**

**NIK. 190302098**

**HALAMAN PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA PROMOSI TOKO  
LARIS'SO KACAMATA YOGYAKARTA MENGGUNAKAN  
TEKNIK FRAME BY FRAME**

yang disusun dan diajukan oleh

**Abimanyu Purwonegoro**

**16.12.9427**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 19 November 2022

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Bernadhed, M.Kom**  
**NIK. 190302243**

**Rini Indrayani, ST, M.Eng**  
**NIK. 190302417**

**Agus Purwanto, M.Kom**  
**NIK. 190302229**

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 1 Desember 2022

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom.**  
**NIK. 190302096**

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Abimanyu Purwonegoro  
NIM : 16.12.9427

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

**Pembuatan Animasi 2D Sebagai Media Promosi Toko Laris'so Kacamata Yogyakarta Menggunakan Teknik Farme By Frame**

Dosen Pembimbing : M. Rudyanto Arief, S.T, M.T

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian SAYA sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab SAYA, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Pernyataan ini SAYA buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka SAYA bersedia menerima SANKSI AKADEMIK dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, 19 November 2022

Yang Menyatakan,



Abimanyu Purwonegoro

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji dan syukur selalu tercurahkan kehadiran Allah SWT karena berkat nikmat dan karunianya penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan. Tak lupa juga dukungan dan doa dari orang-orang yang tercinta:

1. Kedua Orang Tua, Ibu Suswati dan Bapak Tukul Puji Riyadi yang selalu berjuang dan kuat dalam segala cobaan serta senantiasa memberikan doa dan motivasi untuk segera menyelesaikan kuliah
2. Teman-teman seperjuangan angkatan 16 yang tiada hentinya berjuang dan saling dukung dalam menyelesaikan skripsi maupun dalam menjalani kehidupan. Nura, Widi, Yamca, Sanjay, Adam, Novan, Cincau dukungan kalian sangat luar biasa.
3. Teman-teman dari studio Federasi BIJI *Incorporate* yang juga selalu berjuang bersama menghadapi susah dan senang serta memberikan dukungan motivasi yang tiada hentinya.
4. Teman teman *freelance illustrator* seperjuangan yang tetap kuat dalam menghadapi segala masalah kehidupan. perjuangan kalian selalu memberikan semangat.
5. Pengajar di PSU Agustus 2016 Pak Mei, Pak Agus Purwanto, Pak Lukman, dan Pak Idris yang telah memberikan pencerahan dan motivasi yang membuat penulis bisa berubah dan menjadi pribadi yang lebih baik.
6. Ibu Ely Pujastuti dan Pak Anggit Dwi Hartanto yang selalu mengawal dan membantu angkatan 16 untuk menyelesaikan skripsi dan lulus
7. Bapak M. Rudyanto Arief, S.T, M.T, yang sudah membimbing proses pembuatan skripsi.

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah rabbi'l'aalamin, puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberi petunjuk, kekuatan, dan rahmatnya kepada penulis hingga berhasil menyelesaikan skripsi dengan baik. Shalawat serta salam tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW. Skripsi ini disusun sebagai syarat mendapatkan gelar Sarjana Komputer dari Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Amikom Yogyakarta. Pada kesempatan ini, peneliti mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, baik dalam proses penelitian, penyusunan, dan dukungan moral, kepada:

1. Allah SWT atas rahmat, hidayah, serta karunia-Nya yang telah diberikan kepada penulis sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan.
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM. Selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
4. Bapak M. Rudyanto Arief, S.T, M.T. Selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan bagi penulis dalam pembuatan tugas akhir.
5. Kedua orang tua penulis dan keluarga yang telah mendoakan dan mendukung selama ini.
6. Serta semua pihak yang telah membantu baik dukungan moral maupun materil, pikiran, dan tenaga dalam penyelesaian tugas akhir ini.

Yogyakarta, 10 November 2022

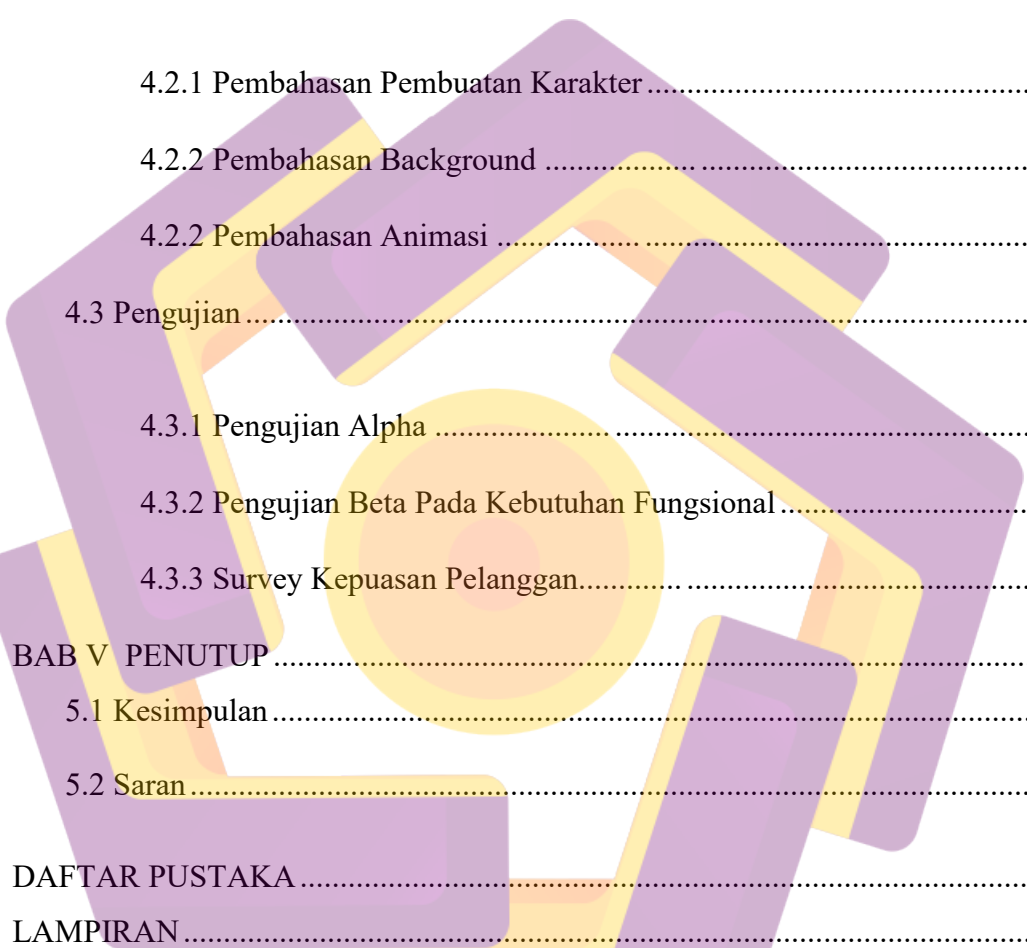
Penulis

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI .....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR ISI .....	vii
DAFTAR TABEL .....	x
DAFTAR GAMBAR .....	xi
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiii
INTISARI .....	xiv
ABSTRACT .....	xv
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Tujuan Penelitian .....	2
1.5 Manfaat Penelitian .....	3
1.5.1 Bagi penulis .....	3
1.5.2 Bagi Toko Laris'so Kacamata .....	3
1.5.3 Bagi Akademik .....	3
1.6 Sistematika Penulisan .....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....	5
2.1 Studi Literatur .....	5
2.2 Dasar Teori .....	8



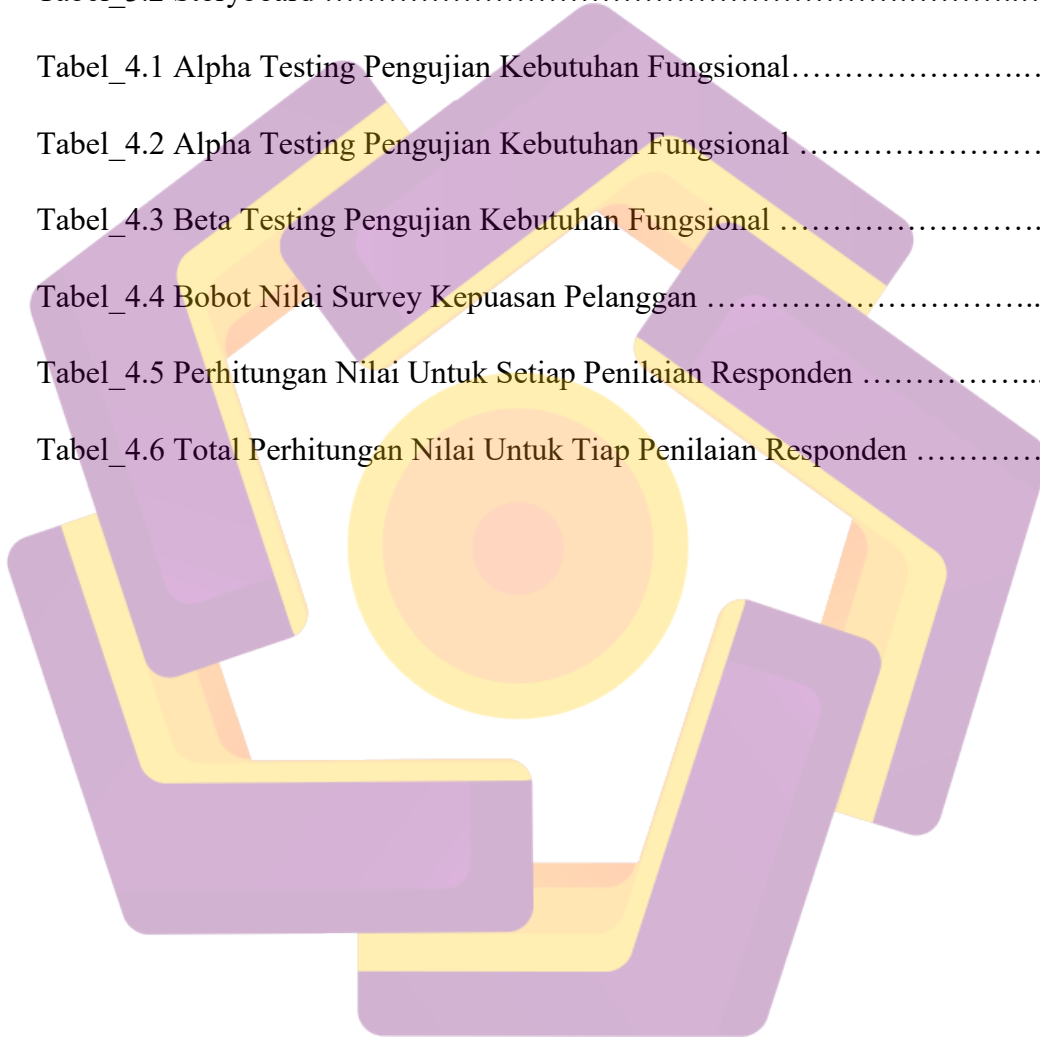
2.2.1 Definisi Multimedia .....	8
2.2.2 Definisi Media Promosi .....	8
2.2.3 Definisi Animasi .....	8
2.2.4 Prinsip-Prinsip Animasi .....	9
2.2.5 Jenis-jenis Animasi .....	14
2.2.6 Teknik Pembuatan Animasi .....	16
2.3 Tahap Perancangan .....	17
2.3.1 Tahap Pra Produksi .....	17
2.3.2 Tahap Produksi .....	19
2.3.3 Tahap Pasca Produksi .....	20
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>21</b>
3.1 Objek Penelitian .....	21
3.1.1 Profile Toko Laris'so Kacamata .....	21
3.1.2 Logo Toko Laris'so Kacamata .....	21
3.1.3 Analisis Masalah .....	21
3.1.4 Solusi Yang Ditawarkan .....	22
3.2 Alur Penelitian .....	22
3.3 Alat Dan Bahan Penelitian .....	23
3.3.1 Analisis Kebutuhan Video .....	23
3.3.2 Perancangan .....	25
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>29</b>
4.1 Hasil .....	29



4.1.1 Karakter .....	29
4.1.2 Background .....	30
4.1.3 Animasi .....	32
4.2 Pembahasan .....	32
4.2.1 Pembahasan Pembuatan Karakter .....	32
4.2.2 Pembahasan Background .....	34
4.2.2 Pembahasan Animasi .....	35
4.3 Pengujian .....	38
4.3.1 Pengujian Alpha .....	38
4.3.2 Pengujian Beta Pada Kebutuhan Fungsional .....	40
4.3.3 Survey Kepuasan Pelanggan.....	42
BAB V PENUTUP .....	49
5.1 Kesimpulan.....	49
5.2 Saran.....	50
DAFTAR PUSTAKA.....	51
LAMPIRAN.....	53

## DAFTAR TABEL

Tabel_2.1 Keaslian Penelitian .....	19
Tabel_3.1 Tabel Kebutuhan Perangkat Lunak .....	36
Tabel_3.2 Storyboard .....	40
Tabel_4.1 Alpha Testing Pengujian Kebutuhan Fungsional.....	51
Tabel_4.2 Alpha Testing Pengujian Kebutuhan Fungsional .....	52
Tabel_4.3 Beta Testing Pengujian Kebutuhan Fungsional .....	53
Tabel_4.4 Bobot Nilai Survey Kepuasan Pelanggan .....	57
Tabel_4.5 Perhitungan Nilai Untuk Setiap Penilaian Responden .....	61
Tabel_4.6 Total Perhitungan Nilai Untuk Tiap Penilaian Responden .....	62



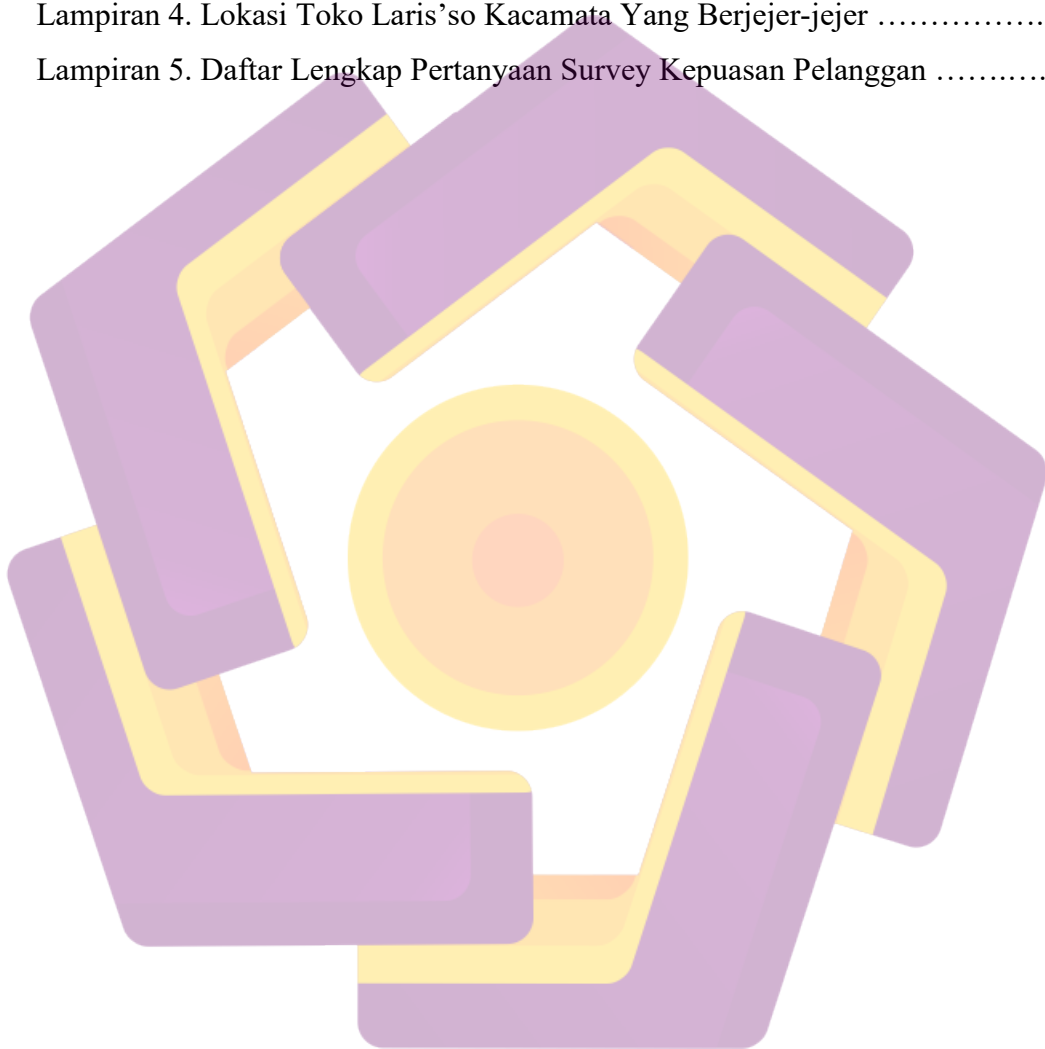
## DAFTAR GAMBAR

Gambar_2.1 Anticipation .....	21
Gambar_2.2 Squash and Stretch .....	21
Gambar_2.3 Staging .....	22
Gambar_2.4 Straight Ahead and Pose to Pose .....	23
Gambar_2.5 Follow Through and Overlapping Action .....	23
Gambar_2.6 Slow in and Slow Out .....	23
Gambar_2.7 Arcs .....	24
Gambar_2.8 Secondary Action .....	24
Gambar_2.9 Timing .....	25
Gambar_2.10 Exaggeration .....	25
Gambar_2.11 Solid Drawing .....	26
Gambar_2.12 Appeal .....	26
Gambar_2.13 Contoh Animasi 2D .....	27
Gambar_2.14 Contoh Animasi 3D .....	28
Gambar_2.15 Contoh Animasi Stop Motion .....	30
Gambar_2.16 Character Development .....	31
Gambar_2.17 Storyboard .....	31
Gambar_2.18 Contoh Background Foreground .....	33
Gambar_3.1 Logo Laris'so Kacamata .....	34
Gambar_3.2 Alur Penelitian .....	34
Gambar_3.3 Karakter Larissa .....	38

Gambar_3.4 Karakter Sang Penjual .....	39
Gambar_4.1 Karakter Larissa.jpg .....	41
Gambar_4.2 Karakter Sang Penjual.jpg .....	42
Gambar_4.3 Background1.jpg .....	43
Gambar_4.4 Background2.jpg .....	43
Gambar_4.5 Pengaturan Resolusi Clip Studio Paint .....	45
Gambar_4.6 G-Pen .....	45
Gambar_4.7 Proses Ekspor Gambar .....	46
Gambar_4.8 Interface Toon Boom Harmony .....	47
Gambar_4.9 Proses Menggambar Frame by Frame .....	48
Gambar_4.10 Proses Coloring .....	48
Gambar_4.11 Tahap Editing .....	49
Gambar_4.12 Tahap Rendering .....	50
Gambar_4.13 Sample Pertanyaan Survey Kepuasan Pelanggan .....	57
Gambar_4.14 Penilaian Responden Survey Kepuasan Pelanggan .....	58

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Storyboard .....	68
Lampiran 2. Pengujian Aspek Kebutuhan Fungsional .....	73
Lampiran 3. Surat Pernyataan Tanpa SIP .....	79
Lampiran 4. Lokasi Toko Laris'so Kacamata Yang Berjejer-jejer .....	80
Lampiran 5. Daftar Lengkap Pertanyaan Survey Kepuasan Pelanggan .....	81



## INTISARI

Dalam era industri 4.0 para pelaku usaha dituntut untuk bisa bersaing ketat agar produknya bisa dikenal dan diminati masyarakat. Persaingan dalam bisnis toko kacamata tidak kalah ketat dengan bisnis lainnya, mereka saling bersaing untuk mendapatkan pelanggan sebanyak-banyaknya. Demi mewujudkan hal tersebut dibutuhkan sebuah strategi *marketing* yang baik salah satunya adalah dengan media promosi yang menarik dan informatif. Salah satu bentuk media promosi tersebut adalah animasi 2D.

Pada skripsi ini dilakukan analisis pokok-pokok masalah yang ada, dan memberikan sebuah solusi berupa pembuatan media promosi berbentuk animasi 2D dengan menggunakan teknik *Frame by Frame*. Animasi dengan teknik ini dapat memaksimalkan variasi angle kamera tidak sebatas pergerakan linear sumbu  $x$  dan  $y$ . Pembuatan animasi menggunakan metode perancangan pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Metode analisis berupa analisis kebutuhan.

Hasil penelitian berupa video animasi 2D yang ditujukan untuk mendukung penyajian promosi dan informasi pada Toko Laris'so Kacamata.

**Kata kunci:** *Frame by Frame*, Animasi, Promosi

## ABSTRACT

*In Industrial era 4.0 business are forced to strictly compete so their products can be known, and attract the public. the competition in glasses market cut throat like any other business, they compete to each other to get as many costumers as possible , to In order to achieve this, a great marketing strategy is needed one of them is with an interesting and informative promotional media. One form of promotional media is 2D animation.*

*In this thesis the main problems will be analysis, and given a solutions in the form of making promotional media in form of 2D animation with frame by frame technique. This animation technique is to maximize the variety of camera angles and not confine with X and Y axis, in the making of this animation the pre-production, production, and post-production design methods. The method of analysis is in the form of needs analysis..*

*The results of the study are in the form of 2D animated videos to pushing promotion and information at Laris'so Glasses Store.*

**Keyword:** *Frame by Frame, Animation, Promotion*

