

PERANCANGAN ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA PROMOSI

VIMAS TOYS AND HOBBY MENGGUNAKAN

TEKNIK FRAME BY FRAME

SKRIPSI



Disusun oleh

Muhammad Alvito Madista Himawan

16.11.0043

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2023**

PERANCANGAN ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA PROMOSI

VIMAS TOYS AND HOBBY MENGGUNAKAN

TEKNIK FRAME BY FRAME

SKRIPSI



Disusun oleh

Muhammad Alvito Madista Himawan

16.11.0043

PROGRAM SARJANA

PROGRAM STUDI INFORMATIKA

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA

YOGYAKARTA

2023

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PERANCANGAN ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA PROMOSI

VIMAS TOYS AND HOBBY MENGGUNAKAN

TEKNIK FRAME BY FRAME

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Muhammad Alvito Madista Himawan

16.11.0043

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

Pada tanggal 7 Oktober 2021

Dosen Pembimbing,



Amir Fatah Sofyan, S.T, M.Kom

NIK. 190302047

PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA PROMOSI

VIMAS TOYS AND HOBBY MENGGUNAKAN

TEKNIK FRAME BY FRAME

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Muhammad Alvito Madista Himawan

16.11.0043

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

pada tanggal 21 Oktober 2021

Susunan Dewan Penguji

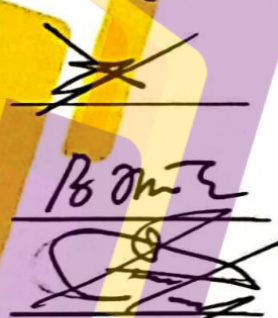
Nama Penguji

Tanda Tangan

Amir Farah Sofyan, S.T., M.Kom.
NIK. 190302047

Barka Sarva, M.Kom
NIK. 190302126

Tony Hidayat, M.Kom
NIK. 190302182



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan

untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

Tanggal 7 Januari 2022

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Hanif Al Fatta, M.Kom.
NIK. 190302031

PERNYATAAN

Pernyataan

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya asli saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 20 Maret 2023

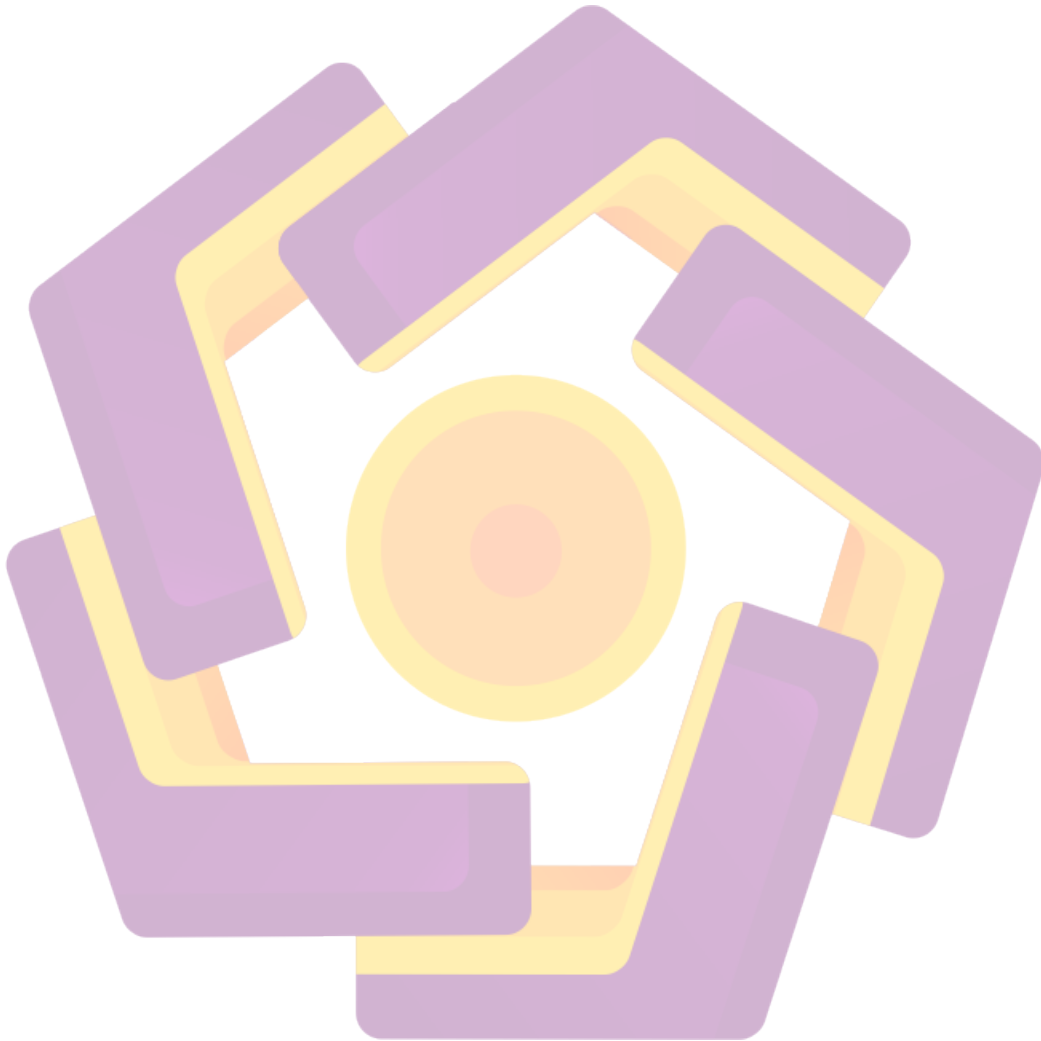


Muh Alvito Madista Himawan

16.11.0043

MOTTO

“Be yourself, fight to follow the flow”



PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur alhamdulillah, atas segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan keberkahan, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan. Saya persembahkan skripsi ini untuk semua yang telah memberikan doa, dukungan dan bantuan yang tiada hentinya kepada:

1. Allah SWT yang sudah melancarkan dalam melancarkan dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Kedua orang tua, Bapak Agustinus Himawan dan Ibu Diah Noer Widilestari. Terima kasih banyak telah memberi kesempatan dan terus mendukung untuk memberi penulis kesempatan melanjutkan jenjang pendidikan yang lebih tinggi.
3. Sahabat kampus Danu, Saefudin, Shodiq, Zainal, dan Teman-teman yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.
4. Teman-teman seperjuangan dan kelas 16-S1 Informatika 01 yang memberikan motivasi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih.

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya ucapkan atas kehadiran Allah SWT sehingga skripsi telah dibangun dengan judul “ **Perancangan Animasi 2D Sebagai Media Promosi Vimas Toys And Hobby Menggunakan Teknik Frame By Frame**” dapat tersusun hingga terselesaikan.

Skripsi ini dibangun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan program sarjana pada Universitas Amikom Yogyakarta. Selama menjalani masa pendidikan program sarjana, terselesaikannya skripsi ini juga tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, dengan itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan rasa hormat dan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanti, MM selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom. Selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Sudarmawan, M.T. selaku Ketua Program Studi Informatika Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Bapak Amir Fatah Sofyan, S.T., M.Kom, Selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan saran dan masukan serta support dalam menyelesaikan skripsi ini,
5. Bapak Barka Satya, M.Kom, dan Bapak Tony Hidayat, M.Kom, selaku dosen penguji atas kritik dan saran yang diberikan selama berjalannya ujian dan perbaikan skripsi.
6. Bapak/Ibu Dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan penulis ilmu yang bermanfaat.

DAFTAR ISI

JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
INTISARI.....	xiv
ABSTRACT.....	xv
BAB I.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian	2
1.5 Metode penelitian.....	2
1.5.1 Pengumpulan data.....	3
1.5.2 Analisis data.....	3
1.5.3 Perancangan	3
1.5.4 Implementasi.....	3

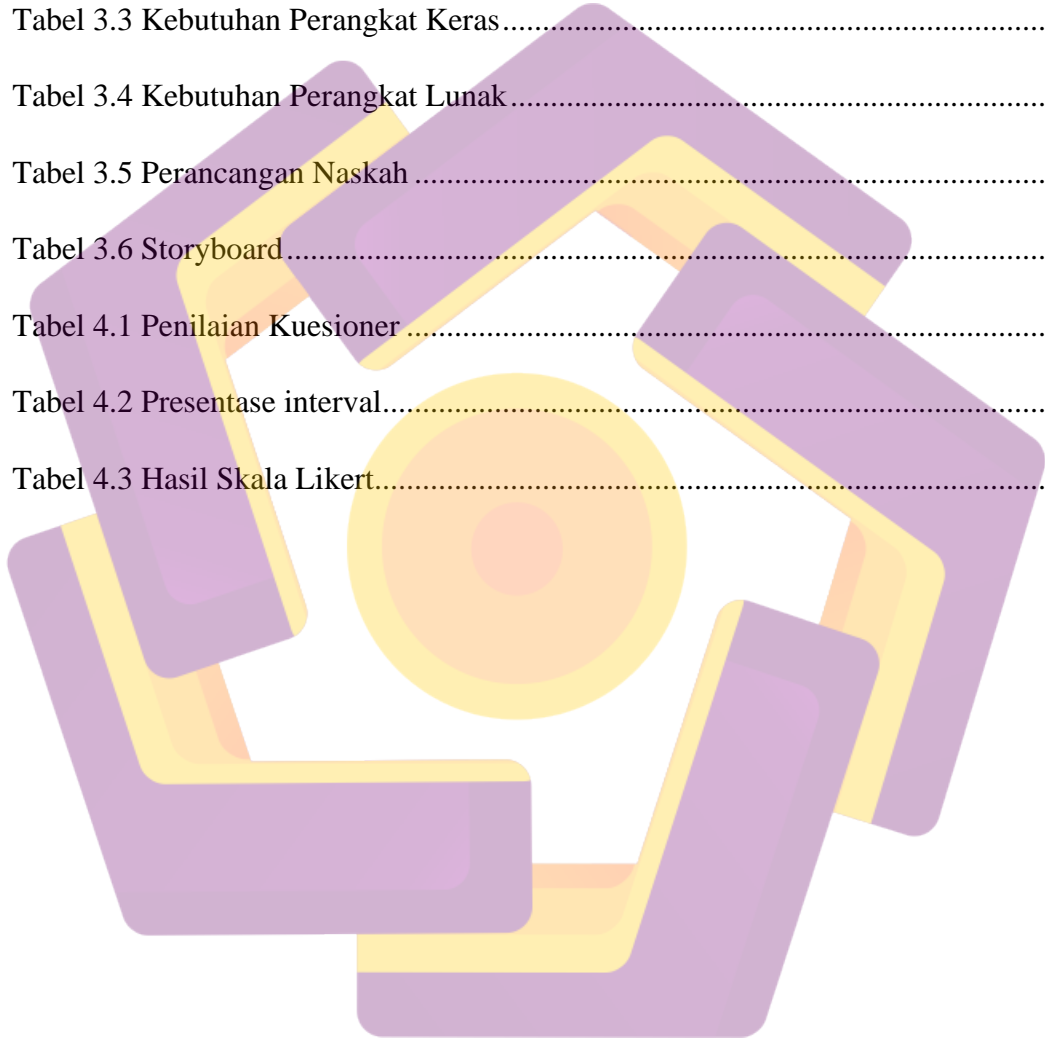
1.6	Sistematika Penulisan.....	3
BAB II.....		5
2.1.	Tinjauan Pustaka	5
2.2.	Dasar Teori.....	6
2.2.1.	Media Promosi	6
2.2.1.1.	Instagram.....	6
2.2.1.2.	Facebook.....	7
2.2.1.3.	Youtube.....	7
2.2.2.	Animasi 2D.....	8
2.2.2.1.	Frame by frame.....	8
2.2.2.2.	Motion Graphic.....	9
2.2.2.3.	Stop Motion.....	9
2.2.3.	Perancangan.....	9
2.2.3.1.	Pra produksi.....	9
2.2.3.2.	Produksi.....	10
2.2.3.3.	Pasca Produksi.....	10
2.2.4.	Analisis SWOT.....	11
2.2.4.1.	Strength (Kekuatan).....	11
2.2.4.2.	Weakneses (Kelemahan).....	11
2.2.4.3.	Opportunities (Peluang).....	11
2.2.4.4.	Threat (Ancaman).....	12
2.2.5.	Evaluasi.....	12
BAB III.....		13
3.1.	Deskripsi Singkat Perusahaan	13
Tabel 3.1 produk vimas toys and hobby		14
3.2.	Analisis Masalah	15

3.2.1.	Analisis SWOT (Strength, Weaknesses, Opportunity, Threat).....	15
3.2.1.1.	Strength	15
3.2.1.2.	Weaknesses	16
3.2.1.3.	Opportunities	16
3.2.1.4.	Threats	16
Tabel 3.2	Analisis SWOT	17
3.3.	Analisis kebutuhan	19
3.3.1.	Analisis kebutuhan perangkat keras.....	19
Tabel 3.3	Kebutuhan Perangkat keras.....	19
3.3.2.	Analisis kebutuhan perangkat lunak	20
Tabel 3.4	Kebutuhan Perangkat Lunak.....	20
3.4.	Pra produksi.....	20
3.4.1.	Perancangan ide dan konsep	20
3.4.2.	Tema.....	21
3.4.3.	Perancangan naskah	21
Tabel 3.5	Perancangan naskah	21
3.4.4.	Perancangan Storyboard.....	23
Tabel 3.6	Storyboard.....	23
BAB IV	26
4.1.	Implementasi	26
4.2.	Produksi.....	27
4.2.1.	Layout	27
4.2.2.	Animasi.....	27

4.3. Pasca produksi	29
4.3.1. Pemberian efek dan editing	29
4.3.2. Rendering	29
4.4. Evaluasi	30
Tabel 4.1 Penilaian kuesioner	30
Tabel 4.2 Presentase interval	31
Tabel 4.3 Hasil skala likert	32
BAB V	34
5.1. Kesimpulan	34
5.2. Saran	34
Daftar Pustaka	35

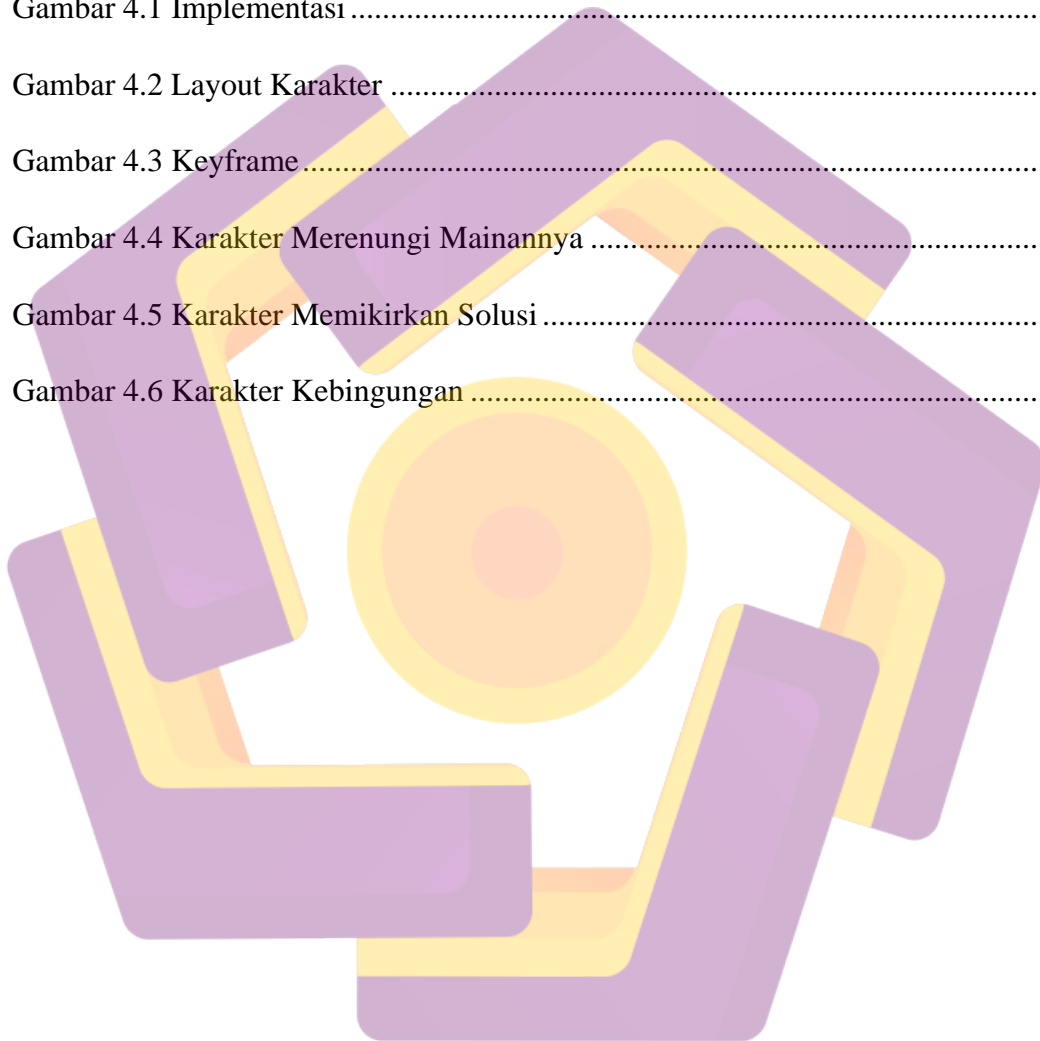
DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Produk Vimas Toys And Hobby.....	14
Tabel 3.2 Analisis SWOT	17
Tabel 3.3 Kebutuhan Perangkat Keras.....	19
Tabel 3.4 Kebutuhan Perangkat Lunak.....	20
Tabel 3.5 Perancangan Naskah	21
Tabel 3.6 Storyboard.....	23
Tabel 4.1 Penilaian Kuesioner	30
Tabel 4.2 Presentase interval.....	31
Tabel 4.3 Hasil Skala Likert.....	32



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Vimastoys.....	13
Gambar 3.2 Kagayaku Hobbyshop	14
Gambar 4.1 Implementasi	26
Gambar 4.2 Layout Karakter	27
Gambar 4.3 Keyframe.....	28
Gambar 4.4 Karakter Merenungi Mainannya	28
Gambar 4.5 Karakter Memikirkan Solusi	28
Gambar 4.6 Karakter Kebingungan	29



Intisari

Vimas toys and hobby atau vimastoys merupakan usaha yang bergerak dibidang penjualan mainan. vimastoys memiliki keunikan dalam penjualannya berupa sparepart atau material untuk mainan. namun, keterbatasan informasi yang disampaikan membuat konsumen yang mencari sparepart hanya sebatas komunitas tertentu. Dari permasalahan ini lah yang melatarbelakangi penulis membuat media promosi untuk vimastoys sehingga dapat menyampaikan informasi mengenai sparepart atau material mainan yang menjadi keunikan vimastoys.

Animasi adalah salah satu media untuk membagikan informasi. Animasi dapat diartikan sebagai seni menghidupkan atau menggerakkan benda mati. Dalam animasi terdapat berbagai teknik dalam pembuatannya salah satunya frame by frame, yaitu animasi yang dibuat dengan menggambar satu persatu proses gerakan yang ingin dibuat. Pemilihan animasi menggunakan teknik frame by frame, karena metode ini cukup tepat digunakan dalam pembuatan animasi 2D.

Sehingga media promosi menggunakan animasi teknik teknik frame dapat menarik konsumen secara lebih luas dan dapat memberikan informasi mengenai sparepart atau material mainan. sehingga, tujuan dari keunikan yang dimiliki dari vimas toys and hobby pun dapat tersampaikan.

Kata kunci: Animasi, *Frame by frame*, skala likert

Abstract

toys and hobbies or vimastoys is a business engaged in the sale of toys. Vimastoys is unique in that it sells spare parts or materials for toys. However, the limited information conveyed makes consumers who are looking for spare parts only limited to certain communities. From this problem, the author creates a promotional media for Vimastoys so that it can convey information about spare parts or toy materials that are unique to Vimastoys.

Animation is a medium for sharing information. Animation can be interpreted as the art of animate or move inanimate objects. In animation there are various techniques in its manufacture, one of which is frame by frame, namely animation made by drawing one by one the movement process that you want to make. Selection of animation using frame by frame technique, because this method is quite appropriate to use in making 2D animation.

So that promotional media using animation frame technique techniques can attract consumers more broadly and can provide information about spare parts or toy materials. Thus, the purpose of the uniqueness of Vimas Toys and Hobbies can be conveyed.

Keywords: Animation, Frame by frame, Likert scale