

**PERANCANGAN ANIMASI 2 DIMENSI SEBAGAI MEDIA PROMOSI**

*ATSBI*

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Febriana Nur Atsauri**

**16.12.9002**

**PROGRAM SARJANA**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI**

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA**

**YOGYAKARTA**

**2023**

**PERANCANGAN ANIMASI 2 DIMENSI SEBAGAI MEDIA  
PROMOSI *ATSBI*  
SKRIPSI**

Untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar Sarjana  
pada Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

**Febriana Nur Atsauri**

**16.12.9002**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2023**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN ANIMASI 2 DIMENSI SEBAGAI MEDIA PROMOSI**

*ATSBI*

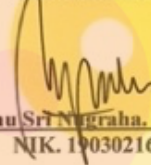
yang disusun dan diajukan oleh

**Febriana Nur Atsauri**

**16.12.9002**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 27 juli 2023

Dosen Pembimbing,



**Bhanu Sri Nugraha, M.Kom**  
**NIK. 190302164**

HALAMAN PENGESAHAN  
SKRIPSI  
PERANCANGAN ANIMASI 2 DIMENSI SEBAGAI MEDIA PROMOSI  
ATSBI

yang disusun dan diajukan oleh

**Febriana Nur Atsuri**

16.12.9002

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 27 Juli 2023

**Susunan Dewan Penguji**

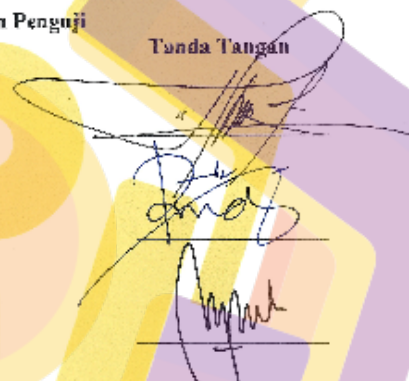
**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

Harvoko, S.Kom, M.Cs  
NIK. 190302286

M. Rudyanto Arief, S.T, M.T  
NIK. 190302098

Bhanu Sri Nugraha, M.Kom  
NIK. 190302164



Skrripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 27 Juli 2023

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



Ilanif Al Fata, S.Kom., M.Kom.  
NIK. 190302096

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Febriana nur Atsauri  
NIM : 16.12.9002

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

**Perancangan Animasi 2 Dimensi Sebagai Media Promosi *Asbi***

Dosen Pembimbing : Bhanu Sri Nugraha, M.Kom

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.

Semarang, 27 Juli 2023

Yang Menyatakan,



Febriana Nur Atsauri

## HALAMAN PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji syukur saya panjatkan kehadirat Allah yang telah memberikan berkat yang luar biasa kepada saya, sehingga saya bisa menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Peneliti secara khusus mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu dan mendukung. Peneliti banyak menerima bimbingan, petunjuk dan bantuan serta dorongan dari berbagai pihak baik yang bersifat moral maupun materil. Pada kesempatan ini peneliti menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Mama Lily Dianawati yang selalu memberikan dukungan dan doa. Serta terima kasih selama ini sudah membesarkan penulis dengan kasih sayang, dengan pengorbanannya sehingga penulis bisa sampai ke jenjang Perguruan Tinggi ini.
2. Papa yang tidak henti-hentinya memberikan dukungan dan doa serta dorongan moril dan materil hingga saat ini penulis bisa sampai ke jenjang Perguruan Tinggi.
3. Bapak Bhanu Sri Nugraha, M.Kom selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan masukan serta bimbingan positif dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Bu Acihmah Sidauruk, M.Kom selaku wali kelas saya yang selalu memberikan semangat, motivasi dan doa.
5. Bapak Agus Purwanto, M.Kom S.Kom A.Md selaku dosen mata kuliah konsentrasi animasi 2 dimensi sehingga ilmu yang diajarkan bisa peneliti terapkan untuk menyelesaikan penelitian skripsi.

6. Afif Tri Putranto, terima kasih sudah menjadi *support system* sejak 2017 dan selalu sabar dan memberikan semangat dalam mengerjakan penelitian skripsi ini. Terima kasih sudah menjadi pendengar yang baik dan selalu memberikan nasihat yang positif sehingga saya tetap bertahan menyelesaikan skripsi.
7. Anak kontrakan; Dheana Titaura, Bagus Wisanggeni, Asrofin Widhyantomo Rahardjo., Venansius Ervan D.P., I Gede Ebryand P.A., Hanna Aulia P., Tio Amir Putera B terima kasih sangat untuk segala bantuan ketika mengerjakan responsi, laporan praktikum dan final project. I can't do that without you guys.
8. Terspesial untuk Alifia, Lucky, Peny, Ami yang setia menjadi sahabat saya sejak SMA sampai sekarang dukungannya tiada henti.
9. Adik saya, Namira, Tsulatsa, Nada dan Ratu serta Mba Dewi, Kak Tya, Kak Ayu, Mba Gadis, Mba Aam yang selalu support dan bantu mendoakan agar skripsi saya bisa selesai.
10. Teman-teman SI-01, PSU, dll dimana pun kalian berada sekarang semoga selalu semangat dan bisa menjalani semuanya dengan baik.
11. Teman-teman GAF 5, PPM Bc terima kasih karena sudah menemani hari-hari saya selama di Jogja dari pagi sampai malam hari.

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur kita panjatkan kepada Allah Allah Subhanahu Wa Ta'ala atas berkat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini tepat pada waktunya dengan judul **“Perancangan Animasi 2 Dimensi Sebagai Media Promosi *Atsbi*”**.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan Program Strata-I Sistem Informasi di Universitas Amikom Yogyakarta. Selama mengikuti pendidikan Strata-I Sistem Informasi sampai dengan proses penyelesaian skripsi, berbagai pihak telah memberikan fasilitas, membantu, membina, dan membimbing penulis untuk itu khususnya kepada:

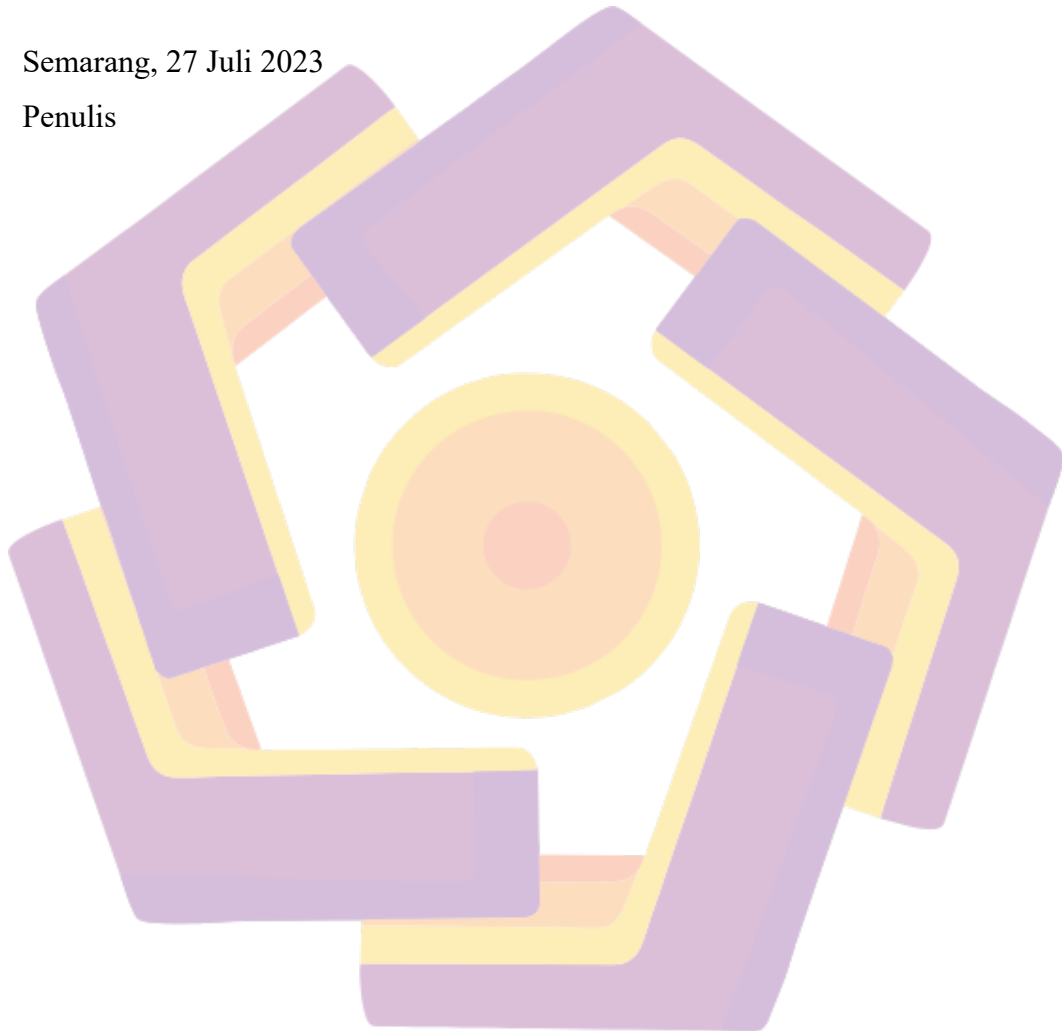
1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto , MM selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Bhanu Sri Nugraha, M.Kom selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan masukan serta bimbingan positif dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak / Ibu Dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah membekali penulis dengan beberapa disiplin ilmu yang sangat berguna.
4. Teman-teman seperjuangan Mahasiswa/i 16-S1 Sistem Informasi-01, yang telah banyak berdiskusi dengan penulis dalam masa pendidikan.
5. Bapak Agus Purwanto, M.Kom S.Kom A.Md selaku dosen mata kuliah konsentrasi animasi 2 dimensi sehingga ilmu yang diajarkan bisa peneliti terapkan untuk menyelesaikan penelitian skripsi.



Penulis menyadari, skripsi ini masih banyak kekurangan. Karena itu kritik dan saran yang membangun akan diterima dengan senang hati, semoga keberadaan skripsi ini dapat bermanfaat dan menambah wawasan kita.

Semarang, 27 Juli 2023

Penulis



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	ii
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	iii
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	iv
<b>HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI</b> .....	v
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	vi
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	viii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	x
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xiv
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xv
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xvi
<b>INTISARI</b> .....	xvii
<b>ABSTRACT</b> .....	xviii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	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
1.6 Sistematika Penulisan.....	3
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	5
2.1 Studi Literatur .....	5
2.2 Dasar Teori.....	6

2.2.1	Multimedia .....	6
2.2.2	Animasi .....	8
2.2.3	Prinsip-prinsip Animasi .....	8
2.2.4	Jenis-jenis Animasi .....	12
2.2.5	Teknik Dasar Animasi .....	14
2.2.6	Fungsi Animasi .....	14
2.2.7	Sejarah Animasi .....	15
2.2.8	<i>Frame by Frame</i> .....	16
2.2.9	Perancangan .....	18
2.2.10	Media Promosi .....	18
2.2.11	Fungsi Promosi .....	19
2.2.12	Tujuan Promosi .....	20
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>		<b>22</b>
3.1	Obyek Penelitian .....	22
3.2	Metode Pengumpulan Data .....	25
3.2.1	Metode Observasi .....	25
3.2.2	Metode Studi literatur .....	25
3.3	Analisis SWOT .....	25
3.3.1	Analisis Kekuatan ( <i>Strength</i> ) .....	26
3.3.2	Analisis Kelemahan ( <i>Weakness</i> ) .....	26
3.3.3	Analisis Peluang ( <i>Opportunity</i> ) .....	26
3.3.4	Analisis Ancaman ( <i>Threats</i> ) .....	26
3.4	Metode Analisis .....	26
3.4.1	Analisis Referensi .....	26

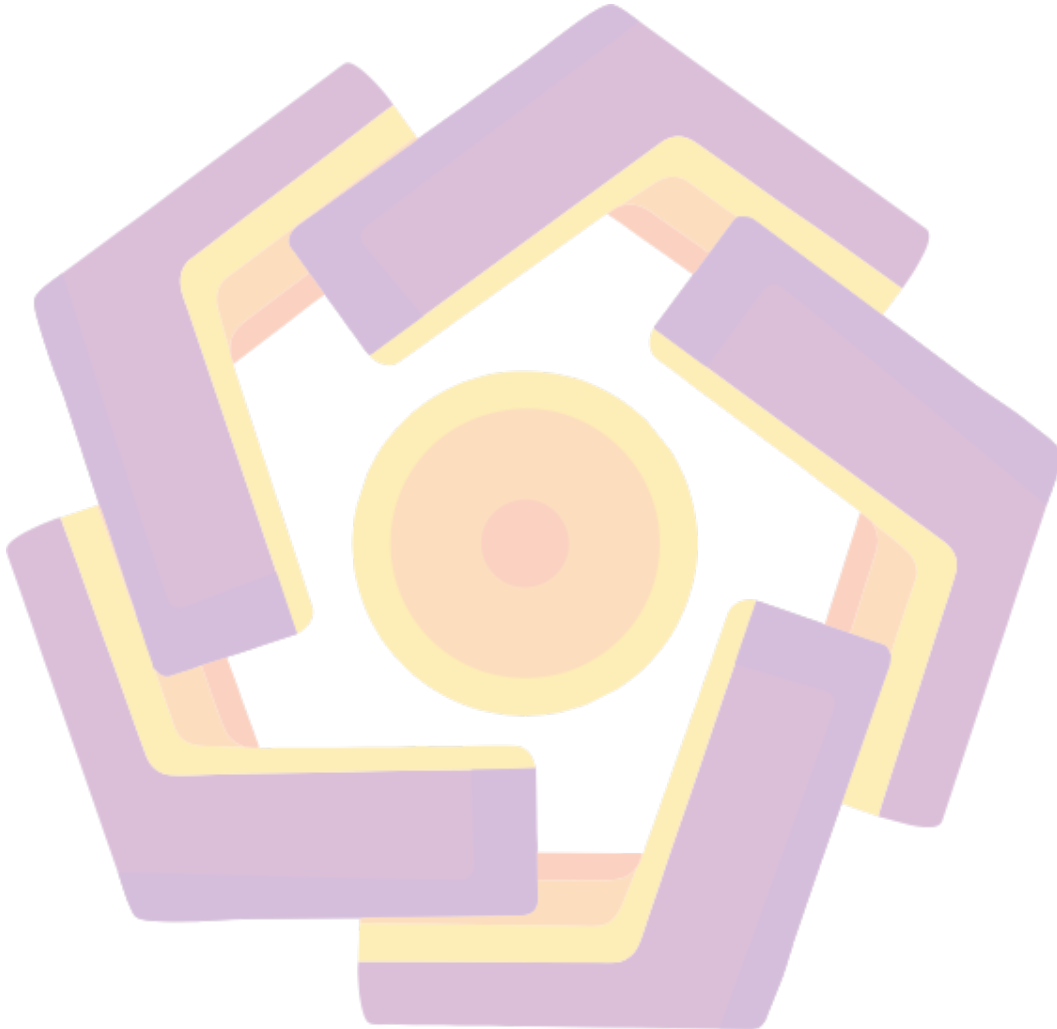
3.4.2	Analisis Kebutuhan Fungsional .....	27
3.4.3	Analisis Kebutuhan Non Fungsional .....	27
3.5	Pra Produksi .....	29
3.5.1	Perancangan Ide dan Konsep .....	29
3.5.2	Tema Cerita.....	29
3.5.3	Sinopsis .....	29
3.5.4	Naskah.....	30
3.5.5	<i>Storyboard</i> .....	30
3.5.6	<i>Character Development</i> .....	31
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>34</b>
4.1	Produksi.....	34
4.1.1	Key Animation.....	34
4.1.2	<i>In Between</i> .....	34
4.1.3	<i>Coloring</i> .....	35
4.1.4	<i>Background</i> .....	36
4.1.5	Audio.....	36
4.2	Pasca Produksi.....	37
4.2.1	<i>Compositing</i> .....	37
4.2.2	<i>Rendering</i> .....	37
4.2.3	Publikasi.....	38
4.3	Evaluasi .....	40
4.3.1	<i>Alpha Testing</i> .....	40
4.3.2	Beta Testing .....	41
<b>BAB V PENUTUP.....</b>		<b>42</b>

5.1 Kesimpulan..... 42

5.2 Saran..... 43

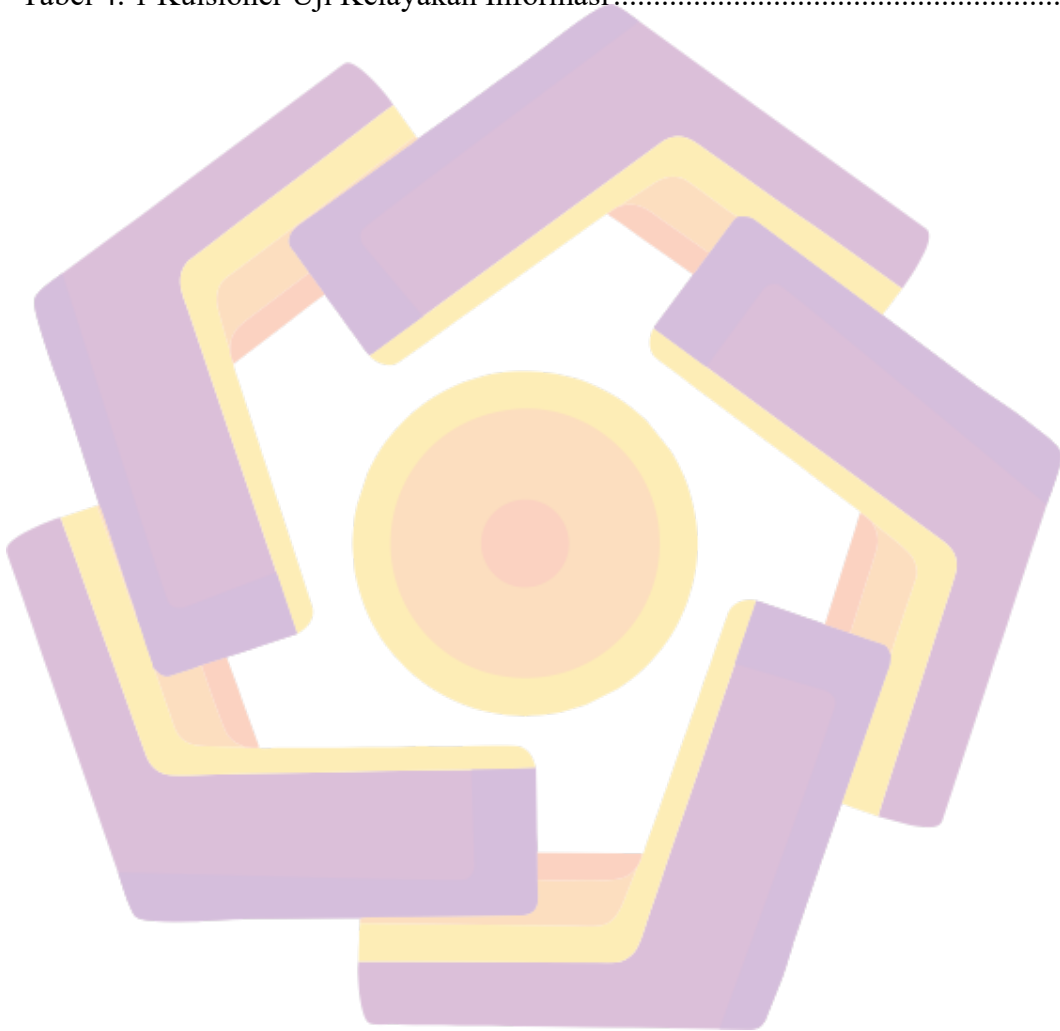
**DAFTAR PUSTAKA..... 44**

**LAMPIRAN..... 47**



## DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras .....	28
Tabel 3. 2 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak.....	28
Tabel 4. 1 Kuisisioner Uji Kelayakan Informasi.....	42

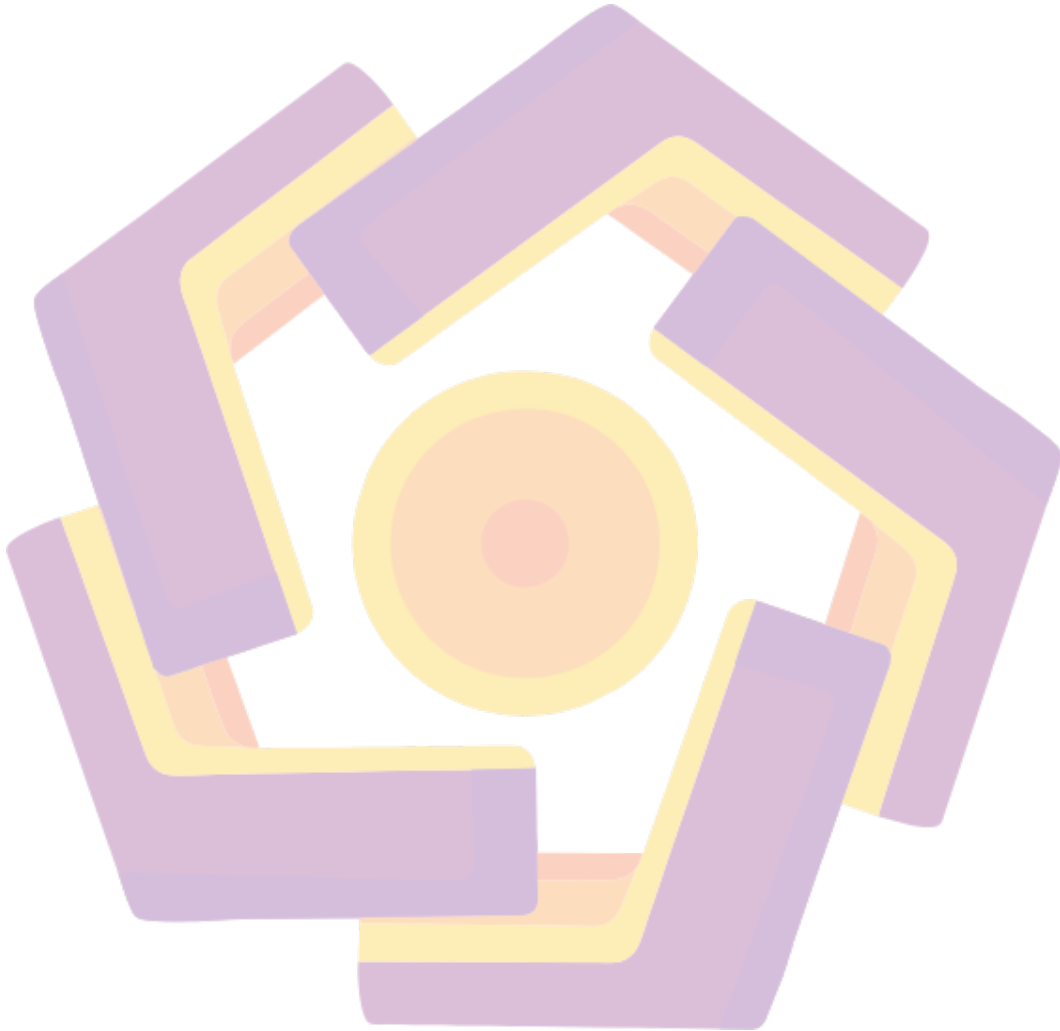


## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Produk <i>Totebag Atsbi</i> .....	22
Gambar 3. 2 Produk <i>Notebook Journal Atsbi</i> .....	23
Gambar 3. 3 Produk <i>Tumbler Atsbi</i> .....	23
Gambar 3. 4 Pameran <i>Atsbi</i> .....	24
Gambar 3. 5 Media Promosi <i>Atsbi</i> di <i>Instagram</i> .....	24
Gambar 3. 6 Film <i>Fears</i> .....	25
Gambar 3. 7 <i>Screenshot</i> Film animasi “ <i>Fears</i> ”.....	27
Gambar 3. 8 Cuplikan Naskah.....	30
Gambar 3. 9 <i>Storyboard</i> .....	31
Gambar 3. 10 Karakter Utama.....	32
Gambar 4. 1 <i>Key Animation</i> .....	34
Gambar 4. 2 <i>In Between</i> .....	35
Gambar 4. 3 <i>Coloring</i> .....	35
Gambar 4. 4 <i>Background</i> .....	36
Gambar 4. 5 <i>Audio</i> .....	36
Gambar 4. 6 <i>Compositting</i> .....	37
Gambar 4. 7 <i>Rendering</i> .....	38
Gambar 4. 8 <i>Screenshot</i> Publikasi di <i>Youtube</i> .....	38
Gambar 4. 9 <i>Screenshot</i> Publikasi di <i>Instagram</i> .....	39
Gambar 4. 10 <i>Screenshot Insight</i> Umur di <i>Instagram Atsbi</i> .....	39
Gambar 4. 11 <i>Screenshot Insight</i> Gender di <i>Instagram Atsbi</i> .....	40
Gambar 4. 12 <i>Alpha Testing</i> .....	40

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Storyboard.....47





## INTISARI

Promosi merupakan salah satu upaya suatu pelaku usaha untuk mengenalkan *Atsbi* kepada masyarakat secara luas. Promosi juga dapat dijadikan sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan jumlah penjualan produk suatu usaha. *Atsbi* merupakan *brand* kerajinan berasal dari Kota Semarang yang memproduksi dan menjual produk aksesori dan alat tulis yang menampilkan karya penuh warna dan karakter unik. *Atsbi* juga termasuk brand baru dan banyak yang belum mengetahui *brand* tersebut. Oleh karena itu *Atsbi* membutuhkan media promosi dalam bentuk animasi 2 dimensi. Sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan jumlah pengikut akun *Instagram* dan meraih banyak audiens. Animasi 2 dimensi dipilih untuk mempromosikan karena menggunakan animasi dapat lebih menarik daripada iklan berbentuk statis. Proses perancangan media promosi animasi dua dimensi ini dilakukan melalui 3 tahapan yaitu 1) tahap pra produksi, 2) tahap produksi, 3) tahap pasca produksi. Perancangan animasi dua dimensi ini bersifat informatif, membentuk atau menciptakan kesadaran mengenai produk *Atsbi* yang sudah ada kepada audiens. Animasi 2 dimensi ini dipublikasikan menggunakan media sosial *Instagram* (@atsbi\_) dan *Youtube*. Hasil dari promosi melalui *Instagram* dan *Youtube* mendapatkan *insight* yang baik dilihat dari banyaknya jumlah pengunjung *Instagram Atsbi* dan promosi melalui *Youtube* juga mendapatkan *insight* cukup baik dilihat dari *insight* yang didapat yakni banyaknya pengguna *Youtube* yang melihat dan menyukai animasi tersebut.

**Kata Kunci :** Animasi, Promosi, Perancangan

## ABSTRACT

*Promotion is one of the efforts of a business actor to introduce Atsbi to the wider community. Promotion can also be used as an effort to increase the number of product sales of a business. Atsbi is a handicraft brand originating from the city of Semarang which produces and sells accessories and stationery products featuring colorful works and unique characters. Atsbi is also a new brand and many don't know about this brand. Therefore, Atsbi needs promotional media in the form of 2D animation. As one of the efforts to increase the number of Instagram account followers and reach a large audience. 2D animation was chosen to promote because using animation can be more interesting than static advertisements. The process of designing two-dimensional animation promotion media is carried out through 3 stages, namely 1) pre-production stage, 2) production stage, 3) post-production stage. This two-dimensional animation design is informative, forms or creates awareness about existing Atsbi products to the audience. This 2-dimensional animation is published using social media Instagram (@atsbi\_) and Youtube. The results of promotions via Instagram and Youtube get good insights seen from the large number of Atsbi Instagram visitors and promotions via Youtube also get quite good insights seen from the insights obtained, namely the large number of Youtube users who see and like the animation.*

**Keywords:** Animation, Promotion, Design