

**PEMBUATAN DAN IMPLEMENTASI KARAKTER 2D PADA  
IKLAN STARTUP CARIJAMU DENGAN TEKNIK MOTION  
GRAPHIC**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana  
Program Studi Informatika



disusun oleh

**BINTANG FIKRI AL FARUQI**

**19.11.2700**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2023**

**PEMBUATAN DAN IMPLEMENTASI KARAKTER 2D PADA IKLAN  
STARTUP CARIJAMU DENGAN TEKNIK MOTION GRAPHIC**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana  
Program Studi Informatika



disusun oleh

**BINTANG FIKRI AL-FARUQI**

**19.11.2700**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2023**

**HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI  
PEMBUATAN DAN IMPLEMENTASI KARAKTER 2D PADA IKLAN  
STARTUP CARIJAMU DENGAN TEKNIK MOTION GRAPHIC**


yang disusun dan diajukan oleh

**Bintang Fikri Al-Faruqi**

19.11.2700

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 21 Agustus 2023

Dosen Pembimbing,



Uvoek Anggoro Saputro, M.Kom.  
NIK. 190302419

**HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI  
PEMBUATAN DAN IMPLEMENTASI KARAKTER 2D PADA IKLAN  
STARTUP CARIJAMU DENGAN TEKNIK MOTION GRAPHIC**

yang disusun dan diajukan oleh

**Bintang Fikri Al-Faruqi**  
19.11.2700

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 21 Agustus 2023

<b>Nama Penguji</b>	<b>Susunan Dewan Penguji</b>	<b>Tanda Tangan</b>
<u>Muhammad Tofa Nurcholis, M.Kom</u> NIK. 190302281		
<u>Majid Rahardi, S. Kom., M.Eng</u> NIK. 190302393		
<u>Uyock Anggoro Saputro, M.Kom</u> NIK. 190302419		

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 21 Agustus 2023

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



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

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Bintang Fikri Al-Faruqi  
NIM : 19.11.2700

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

### **PEMBUATAN DAN IMPLEMENTASI KARAKTER 2D PADA IKLAN STARTUP CARIJAMU DENGAN TEKNIK MOTION GRAPHIC**

Dosen Pembimbing : Uyock Anggoro Saputro, 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.

Yogyakarta, 21 Agustus 2023

Yang Menyatakan,



Bintang Fikri Al-Faruqi  
Nim : 19.11.2700

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan rasa syukur yang mendalam, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayat-Nya, sehingga penulis berhasil menyelesaikan Laporan Skripsi ini. Laporan skripsi ini saya persembahkan untuk :

1. Allah SWT yang telah memberikan kesehatan, kemudahan dan juga kelancaran dalam penyusunan dan pembuatan skripsi ini.
2. Saya berterima kasih kepada kedua orang tua tercinta, Bapak Suyarno dan Ibu Riyo Riyani yang selalu memberikan dukungan penuh dan nasehat yang memungkinkan saya menyelesaikan tugas akhir skripsi ini.
3. Kepada dosen pembimbing saya, Bapak Uyock Anggoro Saputro, M.Kom. Terimakasih sudah membimbing saya dari awal sampai akhir, yang sudah memberikan kritik dan juga saran selama penyusunan skripsi ini.
4. Saudara dan teman-teman saya yang selalu siap membantu dan memberikan dukungan untuk semangat dalam penyusunan skripsi ini.
5. Mas Rudi Aprinanda, S.Farm dan Mas Gontang Prakasa, ST selaku pihak dari startup Carijamu yang telah membantu dan mempermudah dalam pengambilan data untuk skripsi ini.

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Dengan rasa syukur yang mendalam, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayat-Nya, sehingga penulis berhasil menyelesaikan Laporan Skripsi yang berjudul "Pembuatan Dan Implementasi Karakter 2D Pada Iklan *Startup* Carijamu Dengan Teknik *Motion Graphic*". Serta penulis juga tidak lupa mengirimkan shalawat dan salam kepada Nabi Besar Muhammad SAW yang telah membawa umatnya ke zaman yang indah.

Penulisan Laporan Skripsi ini bertujuan untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan program sarjana di Jurusan Ilmu Komputer Program Studi S1 Informatika.

Di kesempatan ini, penulis ingin mengungkapkan rasa terima kasih yang setinggi-tingginya kepada semua pihak yang telah membantu dan memberikan dukungan selama penulis menyelesaikan Laporan Skripsi ini, yaitu:

1. Dengan rahmat dan petunjuk dari Allah SWT, Tugas Akhir ini dapat terselesaikan dengan baik.
2. Orang Tua, Keluarga dan Teman-teman yang telah memberikan motivasi, dukungan dan semangatnya.
3. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. Selaku rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Bapak Uyock Anggoro Saputro, M.Kom. Sebagai dosen pembimbing telah memberikan motivasi, saran, bantuan, serta bimbingan selama proses penyelesaian skripsi ini.
5. Semua dosen dan staf Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan banyak ilmu dan pengalaman.

Meskipun telah berusaha semaksimal mungkin dalam menyusun skripsi ini, penulis menyadari bahwa usaha tersebut masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis berharap menerima kritik dan saran yang membangun dari semua pihak untuk meningkatkan kualitas skripsi ini.

Terakhir, penulis ingin menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu dalam proses penyusunan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat dan pengetahuan bagi pembaca serta penulis sendiri, dan dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 21 Agustus 2023

Penulis

Bintang Fikri Al-Faruqi



## HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan rasa syukur yang mendalam, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayat-Nya, sehingga penulis berhasil menyelesaikan Laporan Skripsi ini. Laporan skripsi ini saya persembahkan untuk :

1. Allah SWT yang telah memberikan kesehatan, kemudahan dan juga kelancaran dalam penyusunan dan pembuatan skripsi ini.
2. Saya berterima kasih kepada kedua orang tua tercinta, Bapak Suyarno dan Ibu Riyo Riyani yang selalu memberikan dukungan penuh dan nasehat yang memungkinkan saya menyelesaikan tugas akhir skripsi ini.
3. Kepada dosen pembimbing saya, Bapak Uyock Anggoro Saputro, M.Kom. Terimakasih sudah membimbing saya dari awal sampai akhir, yang sudah memberikan kritik dan juga saran selama penyusunan skripsi ini.
4. Saudara dan teman-teman saya yang selalu siap membantu dan memberikan dukungan untuk semangat dalam penyusunan skripsi ini.
5. Mas Rudi Aprinanda, S.Farm dan Mas Gontang Prakasa, ST selaku pihak dari startup Carijamu yang telah membantu dan mempermudah dalam pengambilan data untuk skripsi ini.

## KATA PENGANTAR



Dengan rasa syukur yang mendalam, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayat-Nya, sehingga penulis berhasil menyelesaikan Laporan Skripsi yang berjudul "Pembuatan Dan Implementasi Karakter 2D Pada Iklan *Startup* Carijamu Dengan Teknik *Motion Graphic*". Serta penulis juga tidak lupa mengirimkan shalawat dan salam kepada Nabi Besar Muhammad SAW yang telah membawa umatnya ke zaman yang indah.

Penulisan Laporan Skripsi ini bertujuan untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan program sarjana di Jurusan Ilmu Komputer Program Studi S1 Informatika.

Di kesempatan ini, penulis ingin mengungkapkan rasa terima kasih yang setinggi-tingginya kepada semua pihak yang telah membantu dan memberikan dukungan selama penulis menyelesaikan Laporan Skripsi ini, yaitu:

1. Dengan rahmat dan petunjuk dari Allah SWT, Tugas Akhir ini dapat terselesaikan dengan baik.
2. Orang Tua, Keluarga dan Teman-teman yang telah memberikan motivasi, dukungan dan semangatnya.
3. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. Selaku rektor Universitas Amikom Yogyakarta.

4. Bapak Uyock Anggoro Saputro, M.Kom. Sebagai dosen pembimbing telah memberikan motivasi, saran, bantuan, serta bimbingan selama proses penyelesaian skripsi ini.
5. Semua dosen dan staf Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan banyak ilmu dan pengalaman.

Meskipun telah berusaha semaksimal mungkin dalam menyusun skripsi ini, penulis menyadari bahwa usaha tersebut masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis berharap menerima kritik dan saran yang membangun dari semua pihak untuk meningkatkan kualitas skripsi ini.

Terakhir, penulis ingin menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu dalam proses penyusunan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat dan pengetahuan bagi pembaca serta penulis sendiri, dan dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 21 Agustus 2023

Penulis

Bintang Fikri Al-Faruqi

## DAFTAR ISI

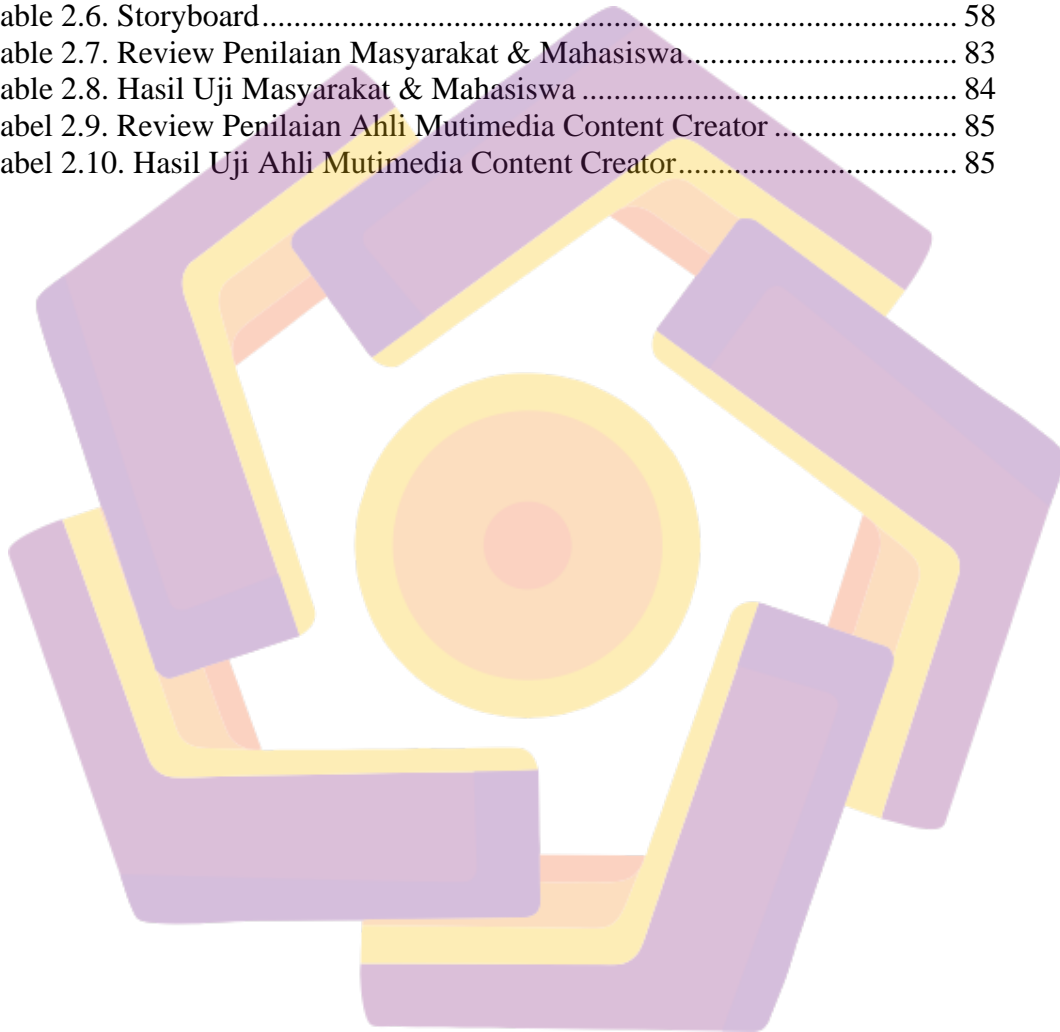
JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI .....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL .....	xi
DAFTAR GAMBAR .....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
INTISARI .....	xiv
ABSTRACT.....	xv
BAB I PENDAHULUAN .....	16
1.1 Latar Belakang .....	16
1.2 Rumusan Masalah.....	18
1.3 Batasan Masalah .....	18
1.4 Tujuan Penelitian .....	18
1.5 Manfaat Penelitian .....	19
1.6 Sistematika Penulisan .....	19
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	21
2.1 Studi Literatur .....	21
2.2 Dasar Teori .....	25
2.2.1 Definisi Media Promosi .....	25
2.2.2 Tujuan Media Promosi .....	25
2.3 Definisi Iklan .....	26
2.3.1 Jenis Iklan .....	26
2.3.2 Tujuan Iklan.....	27
2.3.3 Strategi Dalam Pembuatan Iklan .....	27
2.4 Motion Graphic.....	27
2.4.1 Definisi Motion Graphic.....	27
2.4.2 Sejarah Motion Graphic .....	27
2.4.3 Karakteristik Motion Graphic .....	28
2.5 Animasi.....	28
2.5.1 Definisi Animasi.....	28

2.5.2	Sejarah Animasi .....	29
2.5.3	Sejarah Animasi Dunia .....	29
2.5.4	Karakteristik Animasi .....	30
2.5.5	Nilai Semantik Dalam Animasi .....	32
2.5.6	Perbedaan Jenis Format Video.....	32
2.6	Tahap Analisis .....	33
2.6.1	Analisis Kebutuhan .....	33
2.7	Tahap Produksi .....	34
2.7.1	Tahap Pra Produksi .....	34
2.7.2	Tahap Produksi .....	35
2.7.3	Tahap Pasca Produksi .....	35
2.8	Pengolahan Data Kuesioner .....	36
2.8.1	Skala Likert .....	36
2.8.2	Menentukan Interval .....	37
2.8.3	Rumus Persentase .....	38
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>		<b>40</b>
3.1.1	Deskripsi Objek.....	40
3.1.2	Visi dan Misi Startup Carijamu .....	40
3.1.3	Biodata Sttstartup Carijamu.....	41
3.1.4	Data Hasil Produk Startup Carijamu.....	41
3.2	Alur Penelitian .....	42
3.2.1	Studi Awal Penelitian Terhadap Permasalahan Yang Ada Dan Posisi Penelitian Dibanding Penelitian Yang Lain.....	44
3.2.3	Implementasi Pada Video Animasi.....	44
3.2.4	Recording Voice Over .....	44
3.2.5	Desain Karakter.....	45
3.2.6	Pencarian Sound Effect.....	45

3.2.7	Rendering .....	45
3.2.8	Proses Integrasi Timeline Video Animasi Karakter 2D Startup Carijamu 45	
3.3	Wawancara.....	45
3.4	Observasi .....	46
3.5	Analisis Kebutuhan Fungsional .....	46
3.5.1	Analisis Kebutuhan Non-Fungsional .....	47
3.5.2	Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak (software) .....	47
3.5.3	Analisis Kebutuhan Perangkat Keras ( <i>hardware</i> ) .....	47
3.6	Skala Likert.....	48
3.7	Analisis Data Kuesioner .....	48
3.6	Pencarian Ide.....	51
3.7	Perancangan Naskah .....	52
BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN .....	61
4.1	Implementasi dan Pembuatan .....	61
4.1.1	Produksi .....	61
4.1.2	Tahap Pasca Produksi .....	75
4.2	Hasil Pengujian dan Pembahasan .....	79
4.2.1	Testing.....	80
BAB V	PENUTUP .....	84
5.1	Kesimpulan .....	84
5.2	Saran .....	84
REFERENSI	.....	85
LAMPIRAN	.....	90

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Keaslian penelitian.....	24
Tabel 2.2. Contoh pengkategorian skor jawaban.....	38
Table 2.3. Contoh Kriteria Rumus Persentase .....	40
Table 2.4. Hasil Produk Startup Carijamu .....	43
Table 2.5. Analisis Kebutuhan Prangkat Lunak .....	49
Table 2.6. Storyboard.....	58
Table 2.7. Review Penilaian Masyarakat & Mahasiswa.....	83
Table 2.8. Hasil Uji Masyarakat & Mahasiswa .....	84
Tabel 2.9. Review Penilaian Ahli Multimedia Content Creator .....	85
Tabel 2.10. Hasil Uji Ahli Multimedia Content Creator.....	85



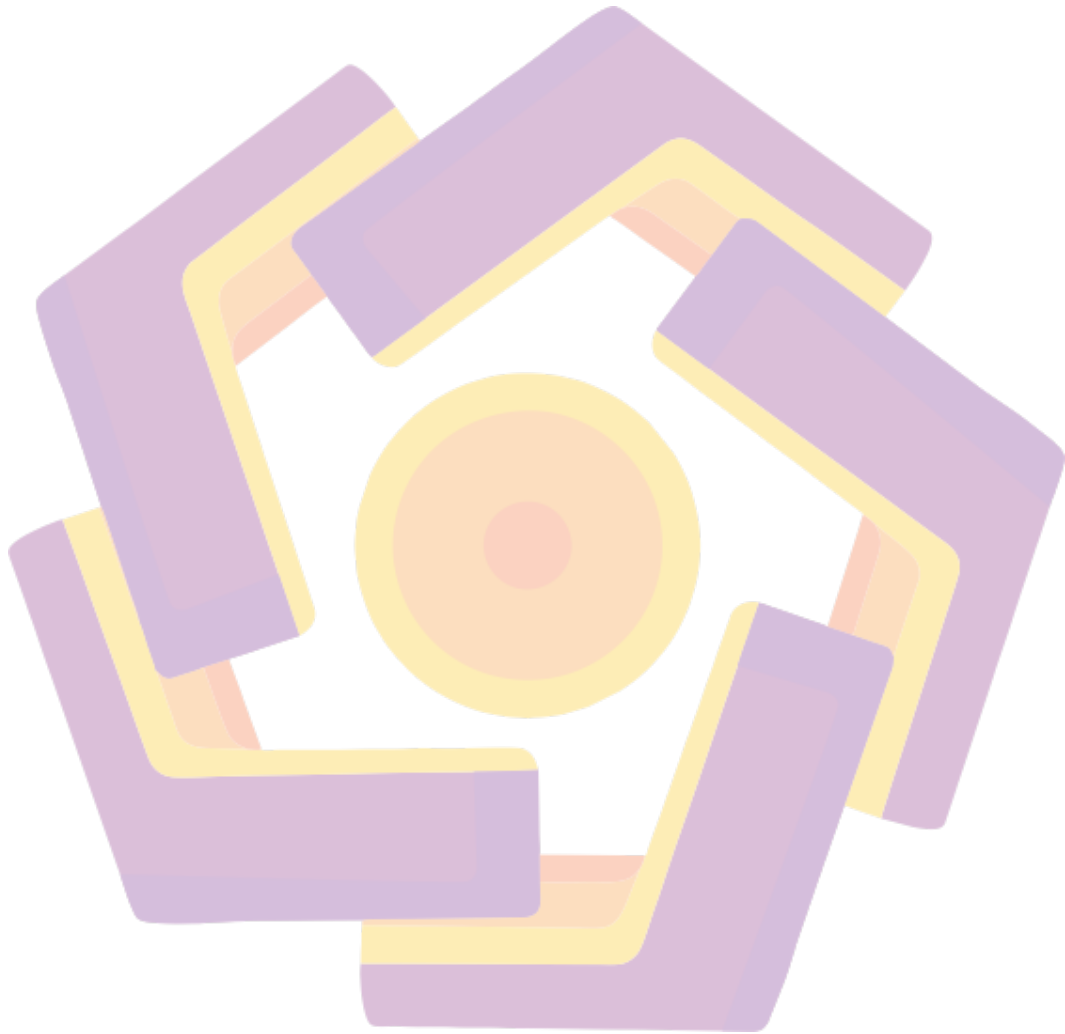
## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Contoh storyboard.....	36
Gambar 2.2. Logo Carijamu .....	42
Gambar 2.3. Alur Penelitian .....	45
Gambar 2.4. Penyimpanan file.....	65
Gambar 2.5. Composition settings pada Adobe After Effect .....	66
Gambar 2.6. File asset grafis dan voice over .....	67
Gambar 2.7. Memulai penganimasian .....	67
Gambar 2.8. Tampilan Timeline Scene 1 .....	68
Gambar 2.9. Tampilan Keyframe Scene 1 .....	68
Gambar 2.10. Tampilan Timeline Scene 2 .....	69
Gambar 2.11. Tampilan Keyframe Scene 2 .....	69
Gambar 2.12. Tampilan Timeline Scene 3 .....	70
Gambar 2.13. Tampilan keyframe Scene 3 .....	70
Gambar 2.14. Tampilan Timeline Scene 4 .....	71
Gambar 2.15. Tampilan Keyframe Scene 4 .....	71
Gambar 2.16. Tampilan Timeline Scene 5 .....	72
Gambar 2.17. Tampilan Keyframe Scene 5 .....	72
Gambar 2.18. Tampilan Timeline Scene 6 .....	73
Gambar 2.19. Tampilan Keyframe Scene 6 .....	73
Gambar 2.20. Tampilan Timeline Scene 7 .....	74
Gambar 2.21. Tampilan Keyframe Scene 7 .....	74
Gambar 2.22. Tampilan Timeline Scene 8 .....	75
Gambar 2.23. Tampilan Keyframe Scene 8 .....	75
Gambar 2.24. Tampilan Timeline Scene 9 .....	76
Gambar 2.25. Tampilan Keyframe Scene 9 .....	76
Gambar 2.26. Tampilan Timeline Scene 10 .....	77
Gambar 2.27. Tampilan Keyframe Scene 10 .....	77
Gambar 2.28. Tampilan Timeline Scene 11 .....	78
Gambar 2.29. Tampilan Keyframe Scene 11 .....	78
Gambar 2.30. Sequence settings .....	80
Gambar 2.31. Tampilan Timeline .....	81
Gambar 2.32. Export settings Adobe Premiere Pro .....	82
Gambar 2.24. Diagram Hasil Responden.....	87



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran .....	91
----------------	----



## INTISARI

Carijamu merupakan *startup* yang bergerak di bidang edukasi dan *e-commerce* khusus produk jamu dan segala macam produk herbal pertama di Indonesia yang sering disebut dengan *carijamu.id*. Penjualan jamu ini berlokasi di Bandar Lampung, selain menjual jamu dan herbal *startup* ini juga menyediakan konsultasi secara online. *Startup* Carijamu pada saat ini masih dalam tahap pengembangan, sehingga masih banyak masyarakat yang belum mengetahui produk yang ditawarkan oleh *startup* ini. Tujuan dari penelitian ini untuk memberikan informasi kepada masyarakat tentang *startup* Carijamu dan berbagai produknya. Penelitian ini menggunakan teknik *motion graphic* yang diterapkan dalam video animasi karakter dua dimensi pada *startup* Carijamu. Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian menunjukkan bahwa produk yang ditawarkan oleh *startup* Carijamu sangat baik, yang dimana *startup* Carijamu dapat menghasilkan produk dengan maksimal. Namun, ada beberapa hambatan yang membuat *startup* Carijamu belum berkembang dalam memasarkan produknya, seperti halnya masyarakat yang belum mengetahui produk yang ditawarkan oleh *startup* Carijamu. Dari uraian di atas penulis memberikan saran kepada pemilik atau pendiri *startup* Carijamu agar dapat memperluas periklanan yang lebih menarik, sehingga masyarakat dapat mengetahui *startup* Carijamu dan produknya.

**Kata kunci:** Startup Carijamu, Animasi 2D, Motion Graphic.

## ABSTRACT

*Carijamu is a startup engaged in the field of education and e-commerce, specifically for herbal products and all kinds of herbal products, the first in Indonesia, which is often called carijamu.id. This herbal medicine sale is located in Bandar Lampung, apart from selling herbs and herbs this startup also provides online consultations. The Carijamu startup is currently still in the development stage, so there are still many people who don't know about the products offered by this startup. The purpose of this research is to provide information to the public about the startup Carijamu and its various products. This study uses motion graphics techniques that are applied in two-dimensional character animation videos at Carijamu startup. Based on the data obtained from the research results, it shows that the products offered by Carijamu startups are very good, in which Carijamu startups can produce maximum products. However, there are several obstacles that prevent Carijamu's startup from developing in marketing its products. just like people who don't know about the products offered by startup Carijamu. From the description above, the author provides advice to the owners or founders of Carijamu startups in order to expand more attractive advertisements, so that people can get to know Carijamu startups and their products.*

**Keyword:** *Startup Carijamu, 2D Animation, Motion Graphic.*

