

**PEMBUATAN ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA PROMOSI PADA
RESTORAN WINGSIN.ID**

SKRIPSI



disusun oleh

Achmad Effendi

16.11.0086

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2021**

**PEMBUATAN ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA PROMOSI PADA
RESTORAN WINGSIN.ID**

SKRIPSI

untuk memenuhi Sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

Achmad Effendi

16.11.0086

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2021**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PEMBUATAN ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA PROMOSI PADA RESTORAN WINGSIN.ID

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Achmad Effendi

16.11.0086

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 8 Desember 2020

Dosen Pembimbing,

Bhanu Sri Nugraha, M.Kom

NIK 19030216

PENGESAHAN
SKRIPSI
PEMBUATAN ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA PROMOSI PADA
RESTORAN WINGSIN.ID

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Achmad Effendi
16.11.0086

telah dipertahankan di depan dewan penguji
pada tanggal 16 desember 2020

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Agus Purwanto, M.Kom

NIK. 190302229

Muhammad Tofa Nurcholis, M.Kom

NIK. 190302281

Bhanu Sri Nugraha, M.Kom

NIK. 190302164

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 19 Desember 2020

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Krisnawati, S.Si, M.T.

NIK. 190302038

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya 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 tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 27 Desember 2020



Achmad Effendi

NIM 16.11.0086

MOTTO

“Jika kamu ingin hidup bahagia, terikatlah pada tujuan, bukan orang atau benda.” - Albert Einstein



PERSEMBAHAN

Saya mempersembahkan skripsi ini kepada semua pihak yang terlibat secara langsung maupun tidak langsung dalam proses pembuatan skripsi.

1. Tuhan Yang Maha Esa yang memberikan segala nikmat dan kasih sayangnnya sampai sejauh ini.
2. Kedua orang tua saya dan keluarga, yang selalu mendoakan, selalu menyemangati dan meberikan uang jajan kepada saya.
3. Bapak Bhanu Sri Nugraha, M. Kom yang telah membimbing saya dari awal sampai akhir pembuatan skripsi.
4. Dosen-dosen Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan banyak ilmu selama kuliah.
5. Teman-teman kelas IF02 2016 yang selalu menemani perkuliahan, mendukung dan memberikan semangat sampai saat ini. Semoga kita selalu bahagia dan menjadi pribadi yang lebih baik lagi.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat, hidayah dan kekuatan sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul PEMBUATAN ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA PROMOSI PADA RESTORAN WINGSIN.ID

Skripsi ini saya buat guna menyelesaikan studi jenjang Strata Satu (S1) pada program studi Informatika fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.. Dengan selesainya skripsi ini, maka pada kesempatan ini saya mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM. selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si, M.T. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Bhanu Sri Nugraha, M.Kom. selaku dosen pembimbing yang selalu bijaksana memberikan bimbingan, nasehat serta waktunya selama penulisan skripsi ini.
4. Kedua orang tua saya yang telah mendoakan, mendukung dan memberikan semangat kepada saya.
5. Semua pihak yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung.

Semoga Allah subhanahu wa ta'ala memberikan balasan yang lebih kepada semua yang telah membantu. Demi perbaikan selanjutnya, saran dan kritik yang membangun diterima dengan senang hati dan rasa terima kasih. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi saya dan kita semua.

Yogyakarta, 16 Desember 2020

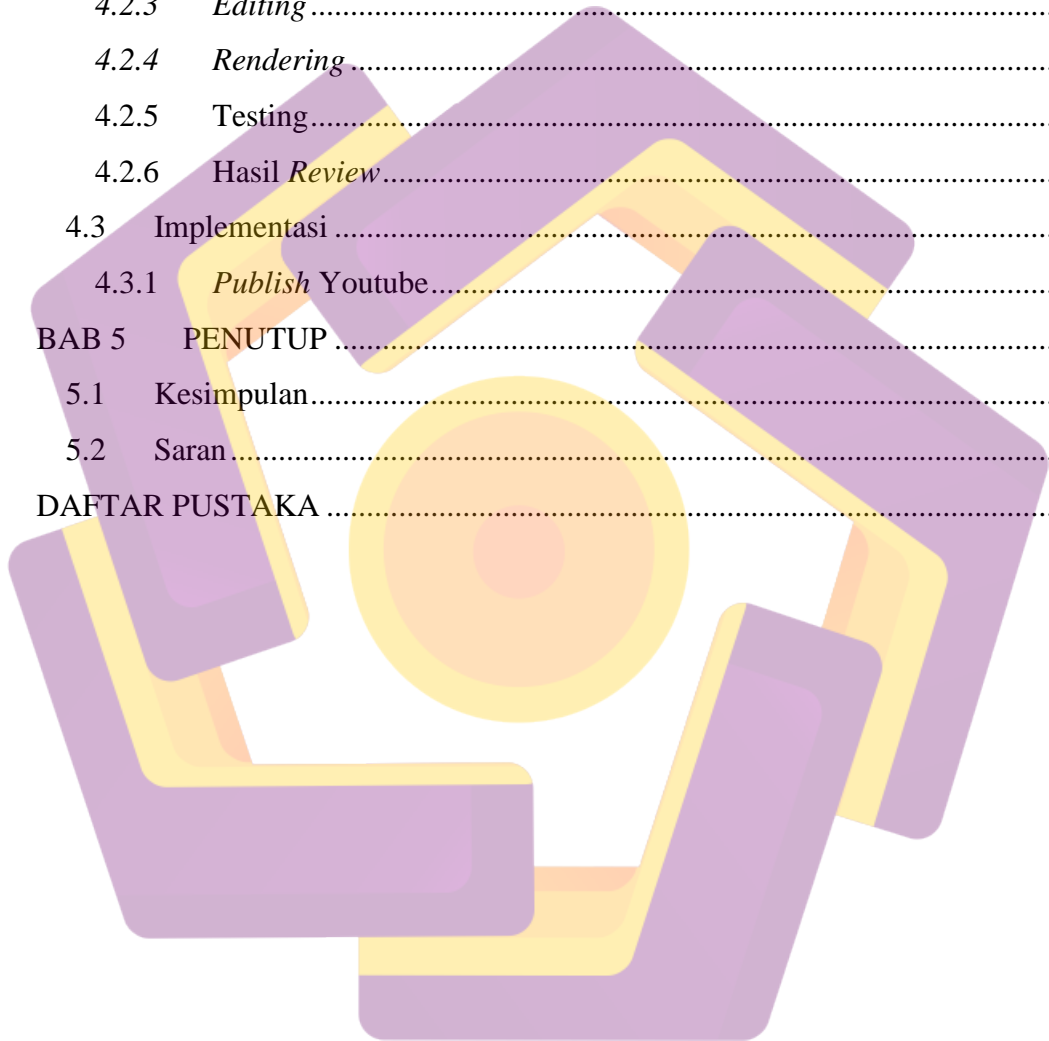
Achmad Effendi

DAFTAR ISI

| | |
|--|------|
| PERSETUJUAN..... | i |
| PENGESAHAN..... | ii |
| PERNYATAAN..... | iii |
| MOTTO..... | iv |
| PERSEMBAHAN..... | v |
| KATA PENGANTAR..... | vi |
| DAFTAR ISI..... | vii |
| DAFTAR GAMBAR..... | x |
| DAFTAR TABEL..... | xii |
| INTISARI..... | xiii |
| <i>ABSTRACT</i> | xiv |
| BAB 1 PENDAHULUAN | 1 |
| 1.1 Latar Belakang..... | 1 |
| 1.2 Rumusan Masalah..... | 3 |
| 1.3 Batasan Masalah..... | 3 |
| 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian..... | 3 |
| 1.5 Manfaat Penelitian..... | 4 |
| 1.5.1 Bagi Amikom..... | 4 |
| 1.5.2 Bagi Penulis..... | 4 |
| 1.5.3 Bagi Pembaca..... | 4 |
| 1.5.4 Bagi Objek Penelitian..... | 4 |
| 1.6 Metode Penelitian..... | 5 |
| 1.6.1 Metode Pengumpulan Data..... | 5 |
| 1.6.2 Metode Analisis..... | 6 |
| 1.6.3 Metode Perancangan..... | 6 |
| 1.7 Sistematika Penulisan..... | 7 |
| BAB 2 LANDASAN TEORI | 9 |

| | | |
|--------------|--|-----------|
| 2.1 | Tinjauan Pustaka | 9 |
| 2.2 | Animasi | 11 |
| 2.2.1 | Definisi Animasi | 11 |
| 2.2.2 | Sejarah Animasi Dua Dimensi | 12 |
| 2.2.3 | Jenis-jenis Animasi | 12 |
| 2.2.4 | Prinsip Animasi | 14 |
| 2.3 | Pengertian Promosi | 22 |
| 2.4 | Proses Produksi Animasi | 22 |
| 2.4.1 | Pra Produksi | 22 |
| 2.4.2 | Produksi | 24 |
| 2.4.3 | Pasca Produksi | 25 |
| 2.5 | Evaluasi | 26 |
| 2.5.1 | Skala <i>Likert</i> | 26 |
| 2.5.2 | Rumus Persentase Skala <i>Likert</i> | 27 |
| BAB 3 | ANALISIS DAN PERANCANGAN | 29 |
| 3.1 | Tinjauan Umum | 29 |
| 3.1.1 | Deskripsi Singkat Mengenai Restoran Wingsin.id | 29 |
| 3.1.2 | Metode Pengumpulan Data | 29 |
| 3.2 | Analisis Kebutuhan System | 33 |
| 3.2.1 | Kebutuhan <i>Fungsional</i> | 33 |
| 3.2.2 | Kebutuhan <i>Non Fungsional</i> | 34 |
| 3.3 | Pra Produksi | 37 |
| 3.3.1 | Konsep | 37 |
| 3.3.2 | Desain Karakter | 38 |
| 3.3.3 | <i>Color Node</i> | 38 |
| 3.3.4 | <i>Script</i> atau Naskah | 39 |
| 3.3.5 | Perancangan <i>Storyboard</i> | 39 |
| BAB 4 | IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN | 43 |
| 4.1 | Produksi | 43 |
| 4.1.1 | <i>Key Animation</i> | 43 |
| 4.1.2 | <i>In Between</i> | 45 |

| | | |
|-------|------------------------------|----|
| 4.1.3 | <i>Background</i> | 46 |
| 4.1.4 | <i>Coloring</i> | 48 |
| 4.2 | Pasca Produksi..... | 49 |
| 4.2.1 | <i>Compositing</i> | 49 |
| 4.2.2 | Pembuatan Animasi | 51 |
| 4.2.3 | <i>Editing</i> | 54 |
| 4.2.4 | <i>Rendering</i> | 59 |
| 4.2.5 | Testing..... | 61 |
| 4.2.6 | Hasil <i>Review</i> | 61 |
| 4.3 | Implementasi | 69 |
| 4.3.1 | <i>Publish Youtube</i> | 70 |
| BAB 5 | PENUTUP | 71 |
| 5.1 | Kesimpulan..... | 71 |
| 5.2 | Saran..... | 72 |
| | DAFTAR PUSTAKA | 73 |



DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|----|
| Gambar 2.1 Animasi 2D | 13 |
| Gambar 2.2 Animasi 3D Film “Toy Story” | 13 |
| Gambar 2.3 <i>Stop Motion</i> | 14 |
| Gambar 2.4 <i>Squash And Stretch</i> | 15 |
| Gambar 2.5 <i>Anticipation Pada Donal Bebek</i> | 15 |
| Gambar 2.6 Contoh <i>Staging</i> | 16 |
| Gambar 2.7 Contoh <i>Straight Ahead</i> | 17 |
| Gambar 2.8 Contoh <i>Pose To Pose</i> | 17 |
| Gambar 2.9 Contoh <i>Slow In Slow Out</i> | 18 |
| Gambar 2.10 Contoh <i>Archs</i> | 18 |
| Gambar 2.11 Contoh <i>Secondary Action</i> | 19 |
| Gambar 2.12 Contoh <i>Timing</i> | 19 |
| Gambar 2.13 Contoh <i>Solid Drawing</i> | 20 |
| Gambar 2.14 Contoh <i>Appeal Dalam Animasi “Toy Story”</i> | 21 |
| Gambar 2.15 Contoh <i>Ecaggeration</i> | 21 |
| Gambar 3.1 Restoran 1..... | 30 |
| Gambar 3.2 Restoran 2..... | 30 |
| Gambar 3.3 Wawancara Manajer Wingsin.id..... | 31 |
| Gambar 3.4 Karakter..... | 38 |
| Gambar 3.5 Palet Warna | 39 |
| Gambar 4.1 Hasil <i>Scene Gambar Manual</i> | 44 |
| Gambar 4.2 Hasil <i>Scene Gambar Manual Setelah Tracin</i> | 44 |
| Gambar 4.3 Hasil Pewarnaan Gambar Karakter | 45 |
| Gambar 4.4 <i>Between Gerakan Tangan</i> | 46 |
| Gambar 4.5 <i>Setting New Document</i> | 47 |
| Gambar 4.6 Pembuatan <i>Background Scene</i> Depan Restoran..... | 48 |
| Gambar 4.7 <i>Coloring Character</i> | 49 |
| Gambar 4.8 Membuat <i>Project Baru</i> | 50 |

| | |
|---|----|
| Gambar 4.9 <i>Mengimport Background Pada Layer</i> | 50 |
| Gambar 4.10 <i>Membuat Composition Baru Dan Setting Ukuran</i> | 51 |
| Gambar 4.11 <i>Mengimport Maps Pada Layer</i> | 52 |
| Gambar 4.12 Hasil <i>Drag File Ke Dalam Timeline</i> | 52 |
| Gambar 4.13 Hasil Gambar <i>Membuat Mulut</i> | 53 |
| Gambar 4.14 Hasil Gambar <i>Dari Memulai Menganimasikan Mulut</i> | 53 |
| Gambar 4.15 Hasil Gambar <i>Rendering</i> | 54 |
| Gambar 4.16 Menampilkan <i>New Project</i> | 55 |
| Gambar 4.17 <i>Import</i> | 55 |
| Gambar 4.18 <i>Import File</i> | 56 |
| Gambar 4.19 Menampilkan <i>Editing Di Adobe Premiere</i> | 56 |
| Gambar 4.20 <i>Import Narasi</i> | 57 |
| Gambar 4.21 Menampilkan <i>Pengaturan Tata Letak Narasi</i> | 57 |
| Gambar 4.22 <i>Import Backsound</i> | 58 |
| Gambar 4.23 Menampilkan <i>Drag Backsound</i> | 58 |
| Gambar 4.24 Proses <i>Export Video</i> | 59 |
| Gambar 4.25 <i>Render Setting</i> | 60 |
| Gambar 4.26 Proses <i>Rendering</i> | 60 |
| Gambar 4.27 <i>Mengunggah Video Di Youtube</i> | 70 |

DAFTAR TABEL

| | |
|--|----|
| Tabel 2.1 Perbandingan Penelitian..... | 10 |
| Tabel 2.2 Evaluasi Skala <i>Likert</i> | 27 |
| Tabel 2.3 Persentase Nilai..... | 28 |
| Tabel 3.1 Kebutuhan <i>Hardware</i> | 34 |
| Tabel 3.2 Kebutuhan <i>Software</i> | 35 |
| Tabel 3.3 <i>Brainware</i> | 36 |
| Tabel 3.4 Perancangan <i>Storyboard</i> | 40 |
| Tabel 4.1 Testing..... | 61 |
| Tabel 4.2 Kuesioner Untuk Aspek Multimedia | 62 |
| Tabel 4.3 Hasil Aspek Multimedia | 64 |
| Tabel 4.4 Kuesioner Untuk Aspek Informasi | 66 |
| Tabel 4.5 Hasil Aspek Informasi | 68 |

INTISARI

Wingsin.id merupakan salah satu restoran yang berada di Catur Tunggal Daerah Istimewa Yogyakarta. Dalam upaya meningkatkan daya tarik masyarakat khususnya para penikmat kuliner dan juga upaya meningkatkan daya saing terhadap pelaku usaha dalam bidang kuliner. Wingsin.id telah melakukan promosi dengan cara mengunggah foto di *Instagram*.

Strategi promosi sering digunakan sebagai salah satu cara untuk meningkatkan permintaan atau penjualan barang dan jasa yang ditawarkan, sehingga dapat meningkatkan laba yang diperoleh. Kegiatan Promosi juga memberikan kemudahan dalam merencanakan strategi pemasaran selanjutnya karena biasanya kegiatan promosi dijadikan sebagai cara berkomunikasi langsung dengan calon pembeli

Melalui pengemasan visualisasi informasi dalam bentuk Video Animasi 2D dengan menggunakan teknik *frame by frame* akan menyampaikan informasi tentang Restoran Wingsin.id secara jelas seperti halnya dalam menjelaskan tentang produk-produk yang dijual di Wingsin.id. Maka dari keterangan di atas penulis tertarik untuk mengajukan judul skripsi "Pembuatan Animasi 2D Sebagai Media Promosi Pada Restoran Wingsin.id"

Kata Kunci : Promosi, *Frame by frame*, Wingsin.id

ABSTRACT

Wingsin.id is one of the restaurants located in Catur Tunggal, Yogyakarta Special Region. In an effort to increase the attractiveness of the community, especially culinary connoisseurs and also to increase the competitiveness of business actors in the culinary field. Wingsin.id has launched a promotion by posting photos on Instagram.

Promotion strategies are often used as a way to increase demand or sales of goods and services offered, so as to increase profits. Promotion activities also make it easy to plan further marketing strategies because promotional activities are usually used as a way to communicate directly with potential buyers

Through information visualization packaging in the form of 2D Animation Videos using the frame by frame technique, it will convey information about Wingsin.id Restaurant as clearly as in explaining the products sold at Wingsin.id. So from the information above, the writer is interested in submitting the title of the thesis "Making 2D Animation as a Promotion Media at the Wingsin.id Restaurant"

Keywords: *Promotion, Frame by frame, Wingsin.id*