

**PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D EDUKATIF UNTUK
MENANAMKAN KESADARAN MASYARAKAT TENTANG
URGENSI PRODUK DALAM NEGERI MENGHADAPI
HEGEMONI BARANG IMPOR**

TUGAS AKHIR



diajukan oleh:

**MIMAS DININGRAT VARAS KUSUMA
LUKKI MALINGARA
FATIH YUSRON FALAH
CAESARIO SECTIO ADI PAMUNGKAS**

**22.01.4816
22.01.4850
22.01.4851
22.01.4883**

**PROGRAM DIPLOMA
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2025

**PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D EDUKATIF UNTUK
MENANAMKAN KESADARAN MASYARAKAT TENTANG
URGENSI PRODUK DALAM NEGERI MENGHADAPI
HEGEMONI BARANG IMPOR**

TUGAS AKHIR

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai gelar Ahli Madya
Komputer Program Diploma – Program Studi Teknik Informatika



diajukan oleh

**MIMAS DININGRAT VARAS KUSUMA
LUKKI MALINGARA
FATIH YUSRON FALAH
CAESARIO SECTIO ADI PAMUNGKAS**

**22.01.4816
22.01.4850
22.01.4851
22.01.4883**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2025

HALAMAN PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D EDUKATIF UNTUK MENANAMKAN KESADARAN MASYARAKAT TENTANG URGENSI PRODUK DALAM NEGERI MENGHADAPI HEGEMONI BARANG IMPOR

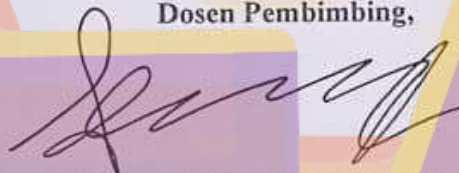
yang dipersiapkan dan disusun oleh

Lukki Malingara

22.01.4850

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 28 Agustus 2025

Dosen Pembimbing,



Surya Tri Atmaja Ramadhani, S.Kom., M.Eng.

NIK. 190302481

HALAMAN PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D EDUKATIF UNTUK
MENANAMKAN KESADARAN MASYARAKAT TENTANG
URGENSI PRODUK DALAM NEGERI MENGHADAPI
HEGEMONI BARANG IMPOR**

yang disusun dan diajukan oleh

Lukki Malingara

22.01.4850

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 25 Agustus 2025

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Barka Satya, S.Kom., M.Kom
NIK. 190302126

Arvin C Frobenius, S.Kom., M.Kom
NIK. 190302495

B M

[Signature]

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya komputer
Tanggal 3 September 2025

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Prof. Dr. Kusrini, M.Kom.
NIK. 190302106

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Lukki Malingara
NIM : 22.01.4850

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul berikut:

PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D EDUKATIF UNTUK MENANAMKAN KESADARAN MASYARAKAT TENTANG URGENSI PRODUK DALAM NEGERI MENGHADAPI HEGEMONI BARANG IMPOR

Dosen Pembimbing: Surya Tri Atmaja Ramadhani, S.Kom., M.Eng.

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, 25 Agustus 2025

Yang Menyatakan,



Lukki Malingara

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan segala kerendahan hati dan limpahan syukur yang tak terhingga kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, kami persembahkan tugas akhir ini. Karya ini adalah penjelmaan dari dedikasi, kolaborasi, dan proses pembelajaran mendalam yang telah kami lalui. Lebih dari sekadar laporan penelitian, ini adalah cerminan dari sebuah perjalanan panjang, sebuah capaian yang tak mungkin terwujud tanpa uluran tangan dan dukungan luar biasa dari berbagai pihak yang telah kebersamai kami di setiap langkah.

Kami ingin menghaturkan penghargaan setinggi-tingginya dan terima kasih yang tulus kepada:

1. Ayah terimakasih atas doa, semangat, motivasi, pengorbanan, nasehat serta kasih sayang yang tidak pernah henti sampai saat ini.
2. Alm ibu saya yang telah menemani waktu kecil saya yang selalu memberikan waktu cinta serta kasih sayang dan menanamkan nilai kebaikan untuk saya.
3. Bapak Surya Tri Atmaja Ramadhani, S.Kom., M.Eng., dosen pembimbing kami yang terhormat. Bimbingan, arahan jeli, serta masukan kritis beliau telah menjadi kompas yang menuntun kami, mengasah kemampuan, dan memperluas cakrawala wawasan kami dalam bidang yang kami geluti.
4. Seluruh informan dan narasumber yang dengan kebaikan hati telah bersedia meluangkan waktu dan berbagi data serta informasi berharga.
5. Rekan Discord Kingshima yang telah membantu dan meluangkan banyak waktu untuk membina saya dalam pembuatan tugas akhir ini.
6. Terima kasih kepada kakak saya, yang selalu memberi motivasi dan semangat juga dukungan finansial yang sangat berarti dalam setiap langkah saya.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga skripsi berjudul "Pembuatan Film Animasi 2D Edukatif untuk Menanamkan Kesadaran Masyarakat tentang Urgensi Produk Dalam Negeri Menghadapi Hegemoni Barang Impor" ini dapat terselesaikan dengan baik dan tepat waktu. Tugas Akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Ahli Madya pada Program Studi D3 Teknik Informatika (Konsentrasi Animasi) di Fakultas Ilmu Komputer, Universitas AMIKOM Yogyakarta.

Penyusunan skripsi ini merupakan sebuah perjalanan yang tidak lepas dari dukungan, bimbingan, dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang tulus dan mendalam kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM. selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Ibu Prof. Dr. Kursini, S.Kom., M.Kom. selaku Dekan Program Fakultas Ilmu Komputer
3. Bapak Surya Tri Atmaja Ramadhani, S.Kom., M.Kom., selaku Dosen Pembimbing yang terhormat, atas bimbingan, arahan, masukan yang konstruktif, serta motivasi tiada henti yang beliau berikan selama keseluruhan proses penyusunan skripsi ini.
4. Bapak Barka Satya, S.Kom., M.Kom selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika dan Penguji satu
5. Bapak Arvin C Frobenius, S.Kom., M.Kom Selaku Penguji dua
6. dan seluruh Tim Dosen Penguji lainnya, atas waktu dan kesempatan yang telah diluangkan, serta koreksi dan saran membangun yang sangat berharga demi kesempurnaan skripsi ini.
7. Ibu Fitri Juniwati Ayuningtyas, S.E., M.Ec.Dev atas dukungan data berupa wawancara yang telah diberikan, yang sangat membantu dalam kelancaran proses penelitian dan pengembangan tugas akhir kami

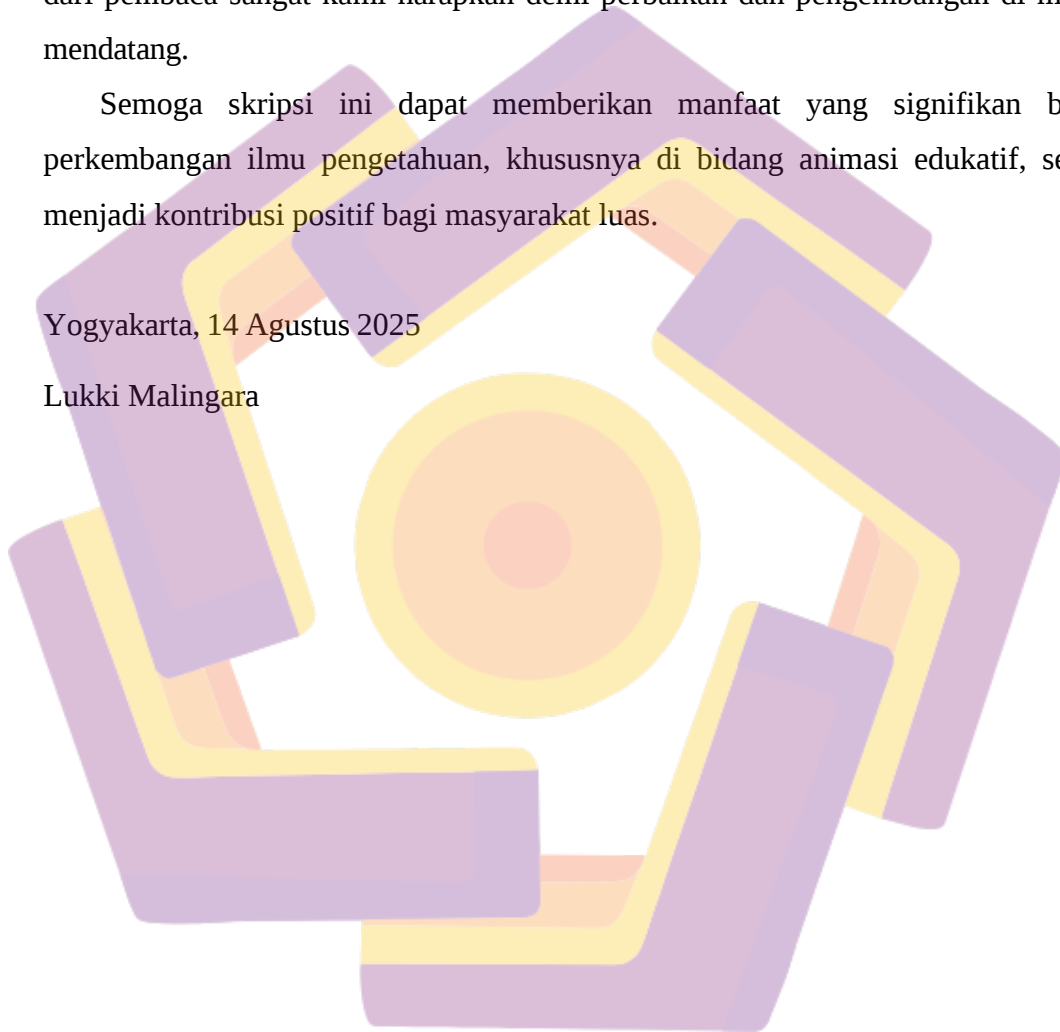
8. Semua pihak lain yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, atas segala bentuk bantuan, dukungan, dan doa yang telah diberikan selama proses penyelesaian skripsi ini dari awal hingga akhir.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna dan tentu memiliki kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun dari pembaca sangat kami harapkan demi perbaikan dan pengembangan di masa mendatang.

Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat yang signifikan bagi perkembangan ilmu pengetahuan, khususnya di bidang animasi edukatif, serta menjadi kontribusi positif bagi masyarakat luas.

Yogyakarta, 14 Agustus 2025

Lukki Malingara



DAFTAR ISI

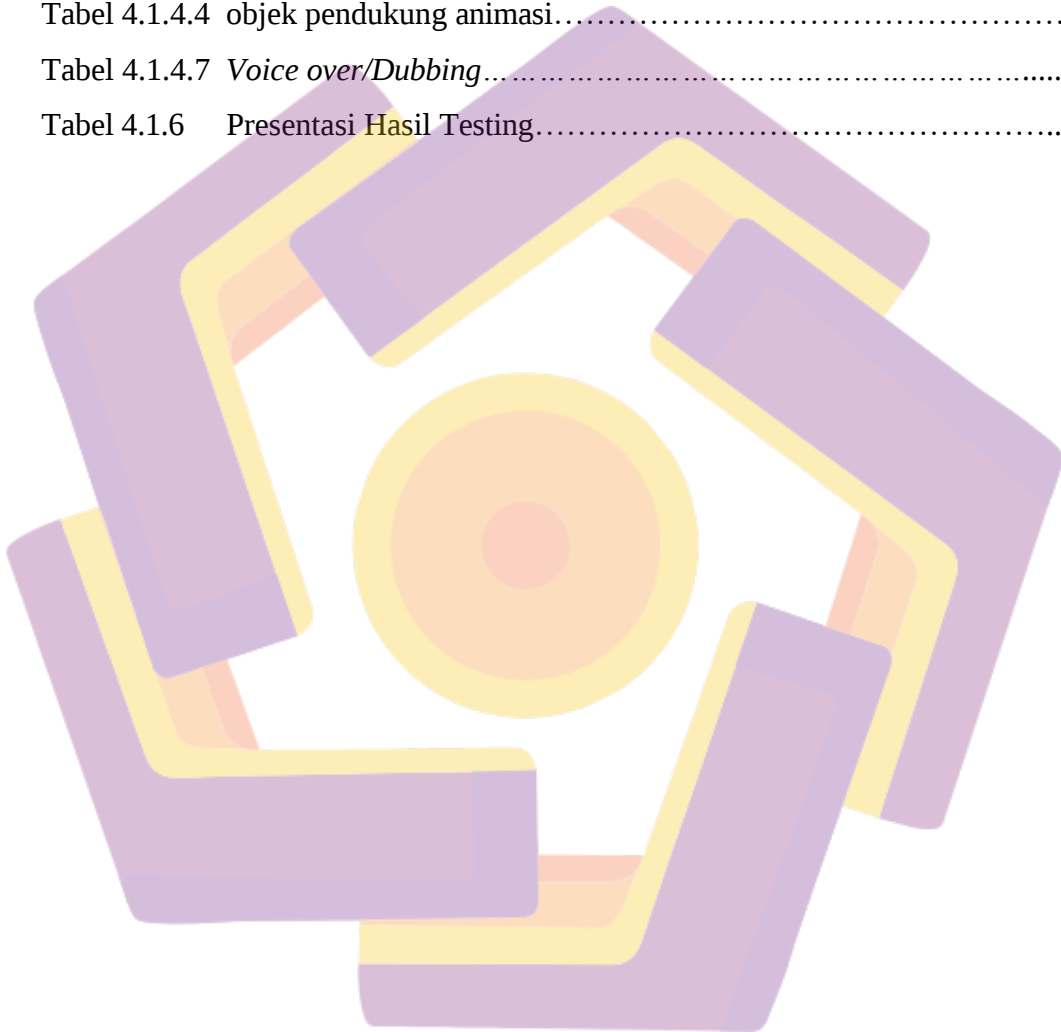
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN	xiv
DAFTAR ISTILAH	xv
INTISARI.....	xxi
<i>Abstract</i>	xxii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Perumusan masalah.....	3
1.3. Tujuan Penelitian	3
1.4. Batasan Masalah	4
1.5. Manfaat Penelitian	5
1.5.1 Manfaat Teknis.....	5
1.5.2 Manfaat Non-Teknis.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8
2.1. Literature Review	8
2.2. Landasan Teori	11
2.2.1 Multimedia Development Life Cycle (MDLC).....	12
2.2.2 Desain Komunikasi Visual	15
2.2.3 Media Sosial dan Distribusi Digital.....	17
2.2.4 Ilustrasi	17

2.2.5	Bumper Animation	17
2.2.6	Sinematografi	18
2.2.7	<i>Compositing</i>	19
2.2.8	Vektor.....	20
2.2.9	<i>Keyframe</i>	20
2.2.10	Animasi	20
2.2.10.1	Pengertian Animasi	20
2.2.10.2	Jenis-Jenis Animasi.....	21
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		29
3.1.	Alat dan bahan.....	29
3.1.1	Kebutuhan Fungsional	29
3.1.1.1	Perangkat keras	29
3.1.1.2	Perangkat Lunak(Software).....	29
3.1.1.3	Materi Visual Audio.....	30
3.1.1.4	Dokumen Pendukung.....	30
3.1.2	Kebutuhan Non fungsional	30
3.2.	<i>Multimedia Development Life Cycle (MDLC)</i>	31
3.2.1	<i>Concept</i>	31
3.2.2	<i>Design</i>	32
3.2.3	<i>Material Collecting</i>	33
3.2.4	<i>Assembly</i>	34
3.2.5	<i>Testing</i>	34
3.2.6	<i>Distribution</i>	34
3.2.7	Teknik Animasi.....	35
3.2.8	Desain Karakter dan latar	35
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		36
4.1	Implementasi.....	36
4.1.1.	<i>Concept</i>	36
4.1.2.	Data Wawancara.....	37
4.1.3	<i>Design</i>	39
4.1.3.1	Naskah.....	39
4.1.3.2	<i>Storyboard</i>	40
4.1.3.3	Referensi <i>Riging</i> Karakter Karakter	43
4.1.3.4	Referensi Karakter Utama.....	44
4.1.3.5	Referensi Anatomi.....	46

4.1.3.6	Sketsa Karakter	47
4.1.4	<i>Material Collecting</i>	49
4.1.4.1	Timun Mas	49
4.1.4.2	Mbok Rondo	50
4.1.4.3	Buto Ijo	51
4.1.4.4	Objek Pendukung	52
4.1.4.5	logo	57
4.1.4.6	Background	58
4.1.4.7	Dubbing	60
4.1.5	<i>Assembly</i>	62
4.1.6	<i>Testing</i>	72
4.1.7	<i>Distribution</i>	74
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		75
5.1.	Kesimpulan	75
5.2.	Saran	76
DAFTAR PUSTAKA		77
LAMPIRAN		83

DAFTAR TABEL

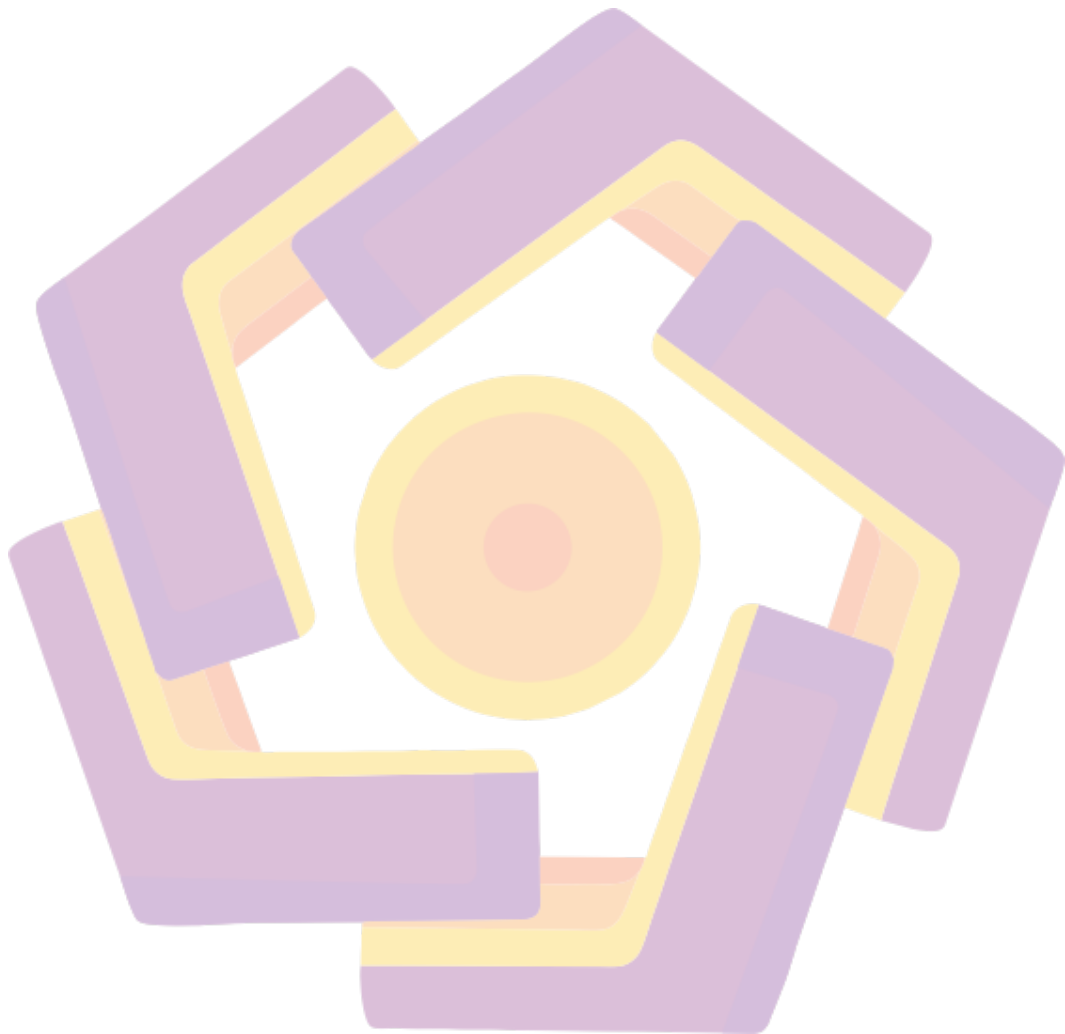
Tabel 4.1.3.2 final <i>Storyboard</i>	40
Tabel 3.1.2 Kebutuhan Non-Fungsional.....	30
Tabel 4.1.2.1 Hasil Wawancara	37
Tabel 4.1.4.4 objek pendukung animasi.....	52
Tabel 4.1.4.7 <i>Voice over/Dubbing</i>	60
Tabel 4.1.6 Presentasi Hasil Testing.....	73



DAFTAR GAMBAR

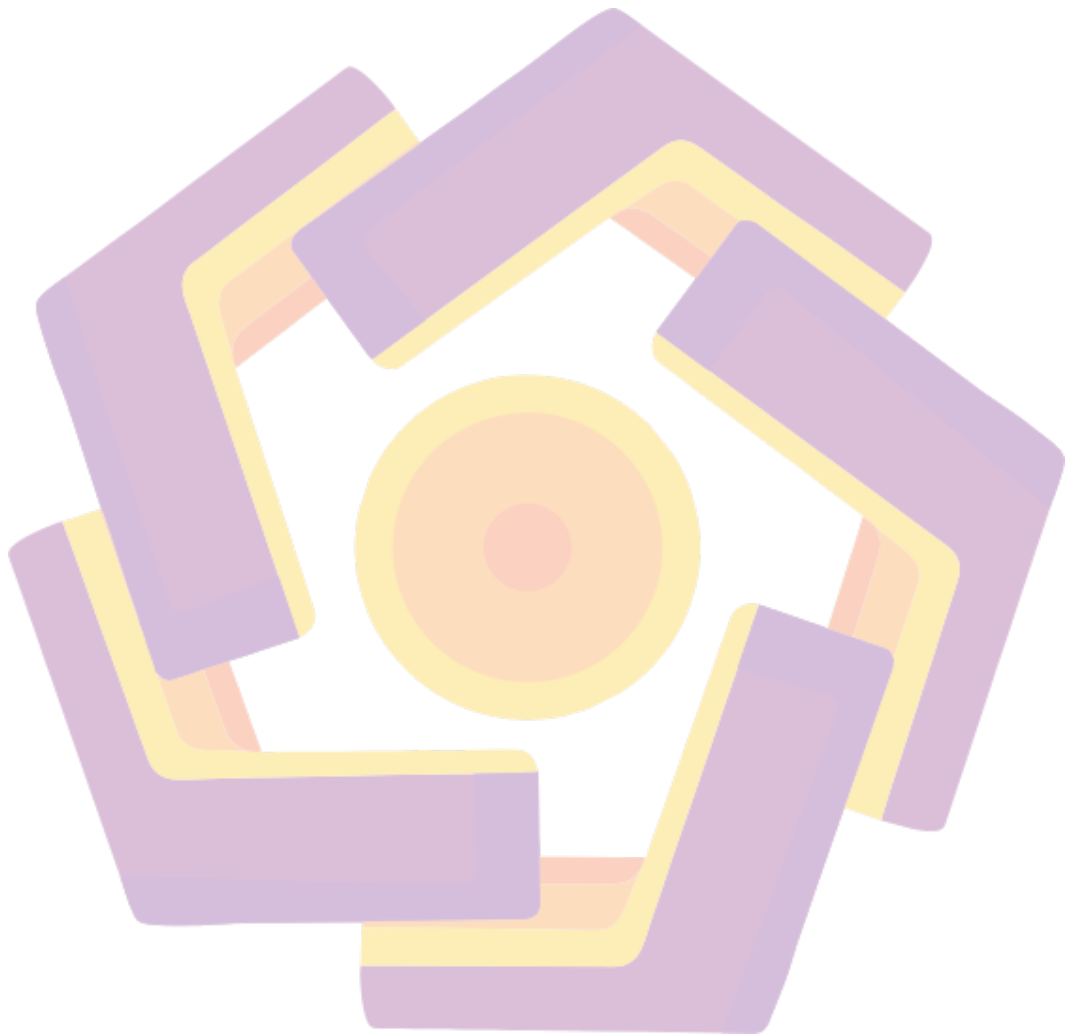
Gambar 2.1 Diagram <i>Fishbone</i>	10
Gambar 2.2.10.4.1 Prinsip Animasi <i>squash and Stretch</i>	22
Gambar 2.2.10.4.2 Prinsip Animasi <i>anticipation</i>	22
Gambar 2.2.10.4.3 Prinsip Animasi <i>staging</i>	23
Gambar 2.2.10.4.4 Prinsip Animasi <i>pose to pose action</i>	23
Gambar 2.2.10.4.5 Prinsip Animasi <i>overlapping action</i>	24
Gambar 2.2.10.4.6 Prinsip Animasi <i>slow in and slow out</i>	24
Gambar 2.2.10.4.7 Prinsip Animasi <i>Arcs</i>	25
Gambar 2.2.10.4.8 Prinsip Animasi <i>secondary action</i>	25
Gambar 2.2.10.4.9 Prinsip Animasi <i>animasi Timing</i>	26
Gambar 2.2.10.4.10 Prinsip Animasi <i>exaggeration</i>	26
Gambar 2.2.10.4.11 Prinsip Animasi <i>solid drawing</i>	27
Gambar 2.2.10.4.12 Prinsip Animasi <i>appeal</i>	28
Gambar 3.2 Diagram MDLC.....	31
Gambar 4.1.3.3 Refrensi <i>Rigging</i> Karakter.....	43
Gambar 4.1.3.4 Refrensi karakter utama.....	44
Gambar 4.1.3.5 Referensi anatomi ketiga Karakter utama	46
Gambar 4.1.3.6 final Sketsa ketiga Karakter utama	47
Gambar 4.1.4.1 final Timun mas.....	49
Gambar 4.1.4.2 final Mbok Rondo	50
Gambar 4.1.4.3 final Buto ijo.....	51
Gambar 4.1.4.5 final logo.....	57
Gambar 4.1.4.6 backgroud animasi.....	58
Gambar 4.1.5.1 <i>Cut Out</i> Character	62
Gambar 4.1.5.3 Proses <i>riging</i> pada bagian karakter.....	65
Gambar 4.1.5.4 Proses Hominoid.....	65
Gambar 4.1.5.6 Proses <i>Parenting</i>	66
Gambar 4.1.5.7 Proses <i>parenting</i> pada kaki.....	66
Gambar 4.1.5.8 Proses <i>Keyframe</i> di seluruh bagian karakter.....	67
Gambar 4.1.5.9 Final <i>bumper logo</i>	70

Gambar 4.1.5.11 Tahap pembuatan <i>Credit Title</i>	71
Gambar 4.1.5.12 <i>Cover Animation</i>	72
Gambar 4.1.7 Screenshoot view.....	74



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kuesioner Tugas Akhir.....	83
Lampiran 2. Daftar Responden Tugas Akhir	84



DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN



MDLC	: <i>Multimedia Development Life Cycle</i>
TKA	: Tenaga Kerja Asing
GNI	: <i>Gross National Income</i> (Pendapatan Nasional Bruto)
CSIS	: <i>Centre for Strategic and International Studies</i>
Bps	: Badan Pusat Statistik
Slr	: <i>Single-Lens Reflex</i> (kamera dengan satu lensa refleksi)
Umkkm	: Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah
Fps	: <i>Frames Per Second</i> (satuan kecepatan tampilan gambar)
Sdm	: Sumber Daya Manusia
(DoP)	: <i>Director of Photography</i>
CGI	: <i>Computer-Generated Imagery</i>
HDRI	: <i>High Dynamic Range Imaging</i>
ARC	: <i>Automatic Reference Counting</i> / Audio Return Channel
AMD	: <i>Advanced Micro Devices</i>
GPU	: <i>Graphics Processing Unit</i>
SSD	: <i>Solid State Drive</i>
2D	: <i>Two-Dimensional</i>
3D	: <i>Three-Dimensional</i>
VO	: <i>Voice Over</i>
HD	: <i>High Definition</i>
SFX	: <i>Sound Effects</i>
AI	: <i>Artificial Intelligence</i>
MP4	: <i>MPEG-4</i>

DAFTAR ISTILAH

Animasi 2D : Teknik animasi yang menampilkan gambar bergerak dalam ruang dua dimensi, biasanya digunakan untuk film, iklan, dan konten edukasi.

Adobe Illustrator : Perangkat lunak desain grafis berbasis vektor yang digunakan untuk membuat aset visual seperti karakter, latar, dan elemen grafis animasi.

After Effects : Perangkat lunak komposisi dan animasi yang digunakan untuk menggabungkan aset, menambahkan efek visual, dan membuat pergerakan animasi.

Naskah : Dokumen yang berisi alur cerita, dialog, dan arahan visual sebagai panduan utama dalam produksi animasi.

Storyboard : Rangkaian sketsa atau gambar yang disusun sesuai urutan adegan untuk memvisualisasikan alur cerita sebelum proses animasi dimulai.

Keyframe : Titik penting dalam timeline animasi yang menentukan posisi, bentuk, atau efek tertentu pada objek, sehingga membentuk gerakan dari satu titik ke titik lain.

Audio : Elemen suara dalam animasi, termasuk dialog, efek suara, dan musik latar yang mendukung suasana cerita.

Multimedia Development Life Cycle : Metode sistematis dalam produksi multimedia yang meliputi tahapan konsep, desain, pengumpulan bahan, pembuatan, pengujian, dan distribusi.

Cut-out Animation : Teknik animasi 2D di mana bagian tubuh karakter dibuat terpisah dalam layer, lalu digerakkan melalui proses *rigging*.

Rigging : Proses menghubungkan bagian-bagian tubuh karakter dengan sistem tulang atau kontrol agar dapat digerakkan dengan mudah.

TikTok : Platform distribusi video pendek yang populer untuk menjangkau target audiens secara luas.

Frame rate : Jumlah frame atau gambar per detik dalam animasi/video yang memengaruhi kelancaran gerakan visual.

Hegemoni : Kekuasaan atau dominasi suatu pihak terhadap pihak lain, baik dalam politik, budaya, maupun ekonomi.

Brainstorming : Metode curah pendapat untuk mencari ide-ide kreatif secara bersama-sama.

Urgensi : Tingkat kepentingan atau keterdesakan suatu hal yang harus segera dilakukan.

e-commers : Kegiatan jual beli barang/jasa melalui internet atau platform digital.

Colase : Karya seni yang dibuat dengan menempelkan berbagai gambar, kertas, atau bahan lain menjadi satu komposisi.

Entity : Sesuatu yang memiliki keberadaan sendiri dan dapat diidentifikasi, bisa berupa individu, organisasi, atau objek.

Edukatif : Bersifat mendidik atau memberikan pengetahuan.

Narasumber : Orang yang memberikan informasi, pendapat, atau pengetahuan dalam suatu kegiatan, seperti wawancara atau seminar.

Komprensif : Lengkap, menyeluruh, dan mendalam.

Impor : Kegiatan memasukkan barang dari luar negeri ke dalam negeri.

Pangsa : Bagian atau porsi tertentu dari pasar yang dikuasai oleh suatu produk atau perusahaan.

Domestik : Berkaitan dengan dalam negeri (bukan luar negeri).

Landscap : Pemandangan atau tata ruang; bisa juga berarti gambaran keseluruhan suatu bidang.

Impresif : Memberikan kesan yang kuat atau mengagumkan.

Spesifik : Jelas, terperinci, atau bersifat khusus.

Audiens : Sekelompok orang yang menjadi pendengar, penonton, atau penerima pesan.

Validasi : Proses pengecekan atau pembuktian kebenaran/keabsahan suatu hal.

Kompleksitas : Tingkat kerumitan atau kesulitan suatu hal.

Preferensi : Pilihan atau kecenderungan seseorang terhadap sesuatu.

Dominasi : Keadaan menguasai atau mengendalikan pihak lain.

Investasi : Penanaman modal atau sumber daya dengan harapan memperoleh keuntungan di masa depan.

Prototype : Model awal atau rancangan percobaan dari suatu produk sebelum diproduksi massal.

Isu : Topik, persoalan, atau masalah yang sedang dibicarakan.

Naratif : Bentuk penyampaian cerita atau penjelasan secara runtut.

Dialog : Percakapan atau pertukaran pikiran antara dua orang atau lebih.

Diamond potter : Model analisis dari Michael Porter yang menjelaskan faktor-faktor yang menentukan daya saing suatu negara atau industri.

Fishbone : Alat analisis penyebab masalah (cause-and-effect diagram) berbentuk mirip tulang ikan.

Distribusi : Proses penyaluran barang atau jasa dari produsen ke konsumen.

Out-of-the-box : Pemikiran kreatif yang tidak biasa, berbeda dari cara pandang konvensional.

Frame by frame : Teknik animasi di mana setiap *frame* (gambar) digambar atau dibuat satu per satu sehingga menghasilkan gerakan yang halus. Biasanya dipakai di animasi tradisional/klasik.

Twening : Proses membuat *frame* perantara antara dua *keyframe* (frame utama) agar pergerakan animasi terlihat lebih mulus.

Morphing

: Teknik animasi yang mengubah satu objek menjadi objek lain secara bertahap, seolah-olah bentuknya berubah perlahan.

Onion

: Fitur dalam *software* animasi yang menampilkan bayangan transparan dari frame sebelumnya dan sesudahnya, agar animator bisa membuat gerakan lebih konsisten.

Tracing

: Menyalin atau mengikuti garis/gambar asli sebagai panduan (biasanya untuk latihan menggambar atau animasi).

Gestur

: Gerakan tubuh atau ekspresi yang menunjukkan sikap, emosi, atau tindakan (biasanya dalam seni atau animasi disebut *gesture drawing*).

Klaustrofobik

: Suasana atau setting yang menimbulkan rasa sesak atau terkurung, digunakan untuk efek dramatis atau emosional pada karakter.

Dolly

: Teknik kamera virtual di animasi untuk meniru gerakan kamera nyata maju, mundur, atau mengikuti objek/karakter

Grafis

: Elemen visual dalam animasi, termasuk ilustrasi, teks, efek visual, dan desain karakter atau latar.

INTISARI

Dominasi impor, terutama dari Tiongkok, menjadi tantangan serius bagi pasar domestik Indonesia pada periode 2020-2025. Menurut data Badan Pusat Statistik (BPS), pangsa pasar barang impor Tiongkok terus meningkat, mencapai 35,52% pada Januari 2025, yang dapat mengancam daya saing produk lokal. Fenomena ini memperburuk ketergantungan terhadap barang impor dan menghambat perkembangan industri dalam negeri. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan film animasi 2D edukatif sebagai media untuk meningkatkan kesadaran masyarakat tentang pentingnya mendukung produk lokal dalam menghadapi hegemoni produk impor. Film ini dibuat menggunakan metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC) dan teknik rigging cut-out untuk memastikan proses produksi yang efisien dan efektif. Proses pengembangan mencakup tahap konsep, desain, produksi, pengujian, dan distribusi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa film animasi ini berhasil menyampaikan pesan edukasi dengan cara yang menarik dan informatif. Mayoritas responden menilai film ini efektif dalam meningkatkan pemahaman mereka tentang dampak dominasi barang impor terhadap ekonomi Indonesia. Dengan demikian, film ini diharapkan dapat berkontribusi pada peningkatan kesadaran masyarakat dan mendukung program "Bangga Buatan Indonesia."

Kata Kunci: Film Animasi 2D, MDLC, Rigging Cut-Out, Produk Lokal, Barang Impor, Edukasi Masyarakat

Abstract

The dominance of imports, particularly from China, has become a significant challenge for Indonesia's domestic market between 2020 and 2025. According to data from the Central Bureau of Statistics (BPS), the share of imports from China continues to rise, reaching 35.52% in January 2025, which threatens the competitiveness of local products. This phenomenon worsens dependence on imported goods and hinders the growth of domestic industries. This study aims to design and develop an educational 2D animated film as a medium to raise public awareness about the importance of supporting local products in the face of the hegemony of imported goods. The film is created using the Multimedia Development Life Cycle (MDLC) method and cut-out rigging technique to ensure an efficient and effective production process. The development process includes the concept, design, production, testing, and distribution stages. The results show that the animated film successfully conveys educational messages in an engaging and informative way. The majority of respondents rated the film as effective in increasing their understanding of the impact of imported goods on Indonesia's economy. Therefore, this film is expected to contribute to raising public awareness and supporting the "Proudly Made in Indonesia" program.

Keywords: 2D Animated Film, MDLC, Cut-Out Rigging, Local Products, Imported Goods, Public Education