

**ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA PROMOSI KREATIF STUDIO
FOTO KALA SENJA DENGAN AFTER EFFECTS**

TUGAS AKHIR



diajukan oleh:

Nama : Aziz Sepgia Karenda

NIM : 22.01.4861

**PROGRAM DIPLOMA
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2025**

**ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA PROMOSI KREATIF STUDIO
FOTO KALA SENJA DENGAN AFTER EFFECTS**

TUGAS AKHIR

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



diajukan oleh

Nama : Aziz Sepgia Karenda

NIM : 22.01.4861

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

2025

**HALAMAN PERSETUJUAN
TUGAS AKHIR**

**ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA PROMOSI KREATIF STUDIO FOTO
KALA SENJA DENGAN AFTER EFFECTS**

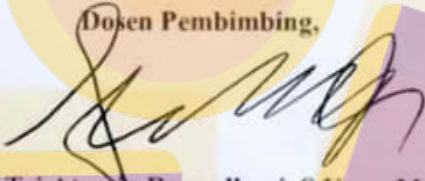
yang dipersiapkan dan disusun oleh

Aziz Sepgia Karenda

22.01.4861

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 23 Juni 2025

Dosen Pembimbing,


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

NIK. 190302481

HALAMAN PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA PROMOSI KREATIF STUDIO
FOTO KALA SENJA DENGAN AFTER EFFECTS**

yang disusun dan diajukan oleh

Aziz Segoia Karenda

22.01.4861

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 12 Agustus 2025

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji Tanda Tangan

Toto Indriyatmoko, M.Kom
NIK. 190302407

Hastari Utama, S.Kom., M.Cs.
NIK. 190302230



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya komputer
Tanggal 12 Agustus 2025

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Aziz Sepgia Karenda
NIM : 22.01.4861

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul berikut

ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA PROMOSI KREATIF STUDIO FOTO KALA SENJA DENGAN AFTER EFFECTS

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, 12 Agustus 2025

Yang Menyatakan,



Aziz Sepgia Karenda

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur ke hadirat Allah Swt. atas segala Rahmat dan Karunia-Nya, sehingga karya ini dapat terselesaikan dengan baik.

Karya ini tulus saya persembahkan kepada:

1. Orang tua dan kakak yang selalu memberikan cinta, doa, semangat, dan dukungan yang tiada henti.
2. Para dosen yang telah membagikan ilmu dan membimbing dengan penuh kesabaran.
3. Saya sendiri yang telah berjuang melewati segala tantangan dan tidak menyerah.
4. Kontrakan Bersatu, yang selalu memberikan dukungan dan menemani dalam proses pembuatan karya ini.
5. Teman-teman yang telah menjadi bagian dari perjalanan ini, dalam suka maupun duka.

Semoga karya ini menjadi awal dari kontribusi kecil saya dalam dunia ilmu pengetahuan dan kehidupan.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala limpahan rahmat, karunia, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul “Animasi 2D sebagai Media Promosi Kreatif Studio Foto Kala Senja dengan After Effects” dengan lancar dan tepat waktu.

Tugas akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Diploma pada Program Studi Teknik Informatika. Dalam proses penyusunan tugas akhir ini, penulis banyak mendapatkan bantuan, dukungan, dan bimbingan dari berbagai pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof, Dr. M. Suyanto, MM., selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al-Fatta, M.Kom., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Barka Satya, M.Kom., selaku Ketua Program Studi D3 Teknik Informatika Universitas Amikom Yogyakarta
4. Bapak Surya Tri Atmaja Ramadhani, S.Kom.,M.Eng, selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir.
5. Kedua orang tua dan keluarga yang telah mendoakan, memberi dukungan, semangat, materiil, dan motivasi.

Penulis berharap Laporan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat dan dimanfaatkan sebaik baiknya.

Yogyakarta, 12 Agustus 2025

Penulis

DAFTAR ISI

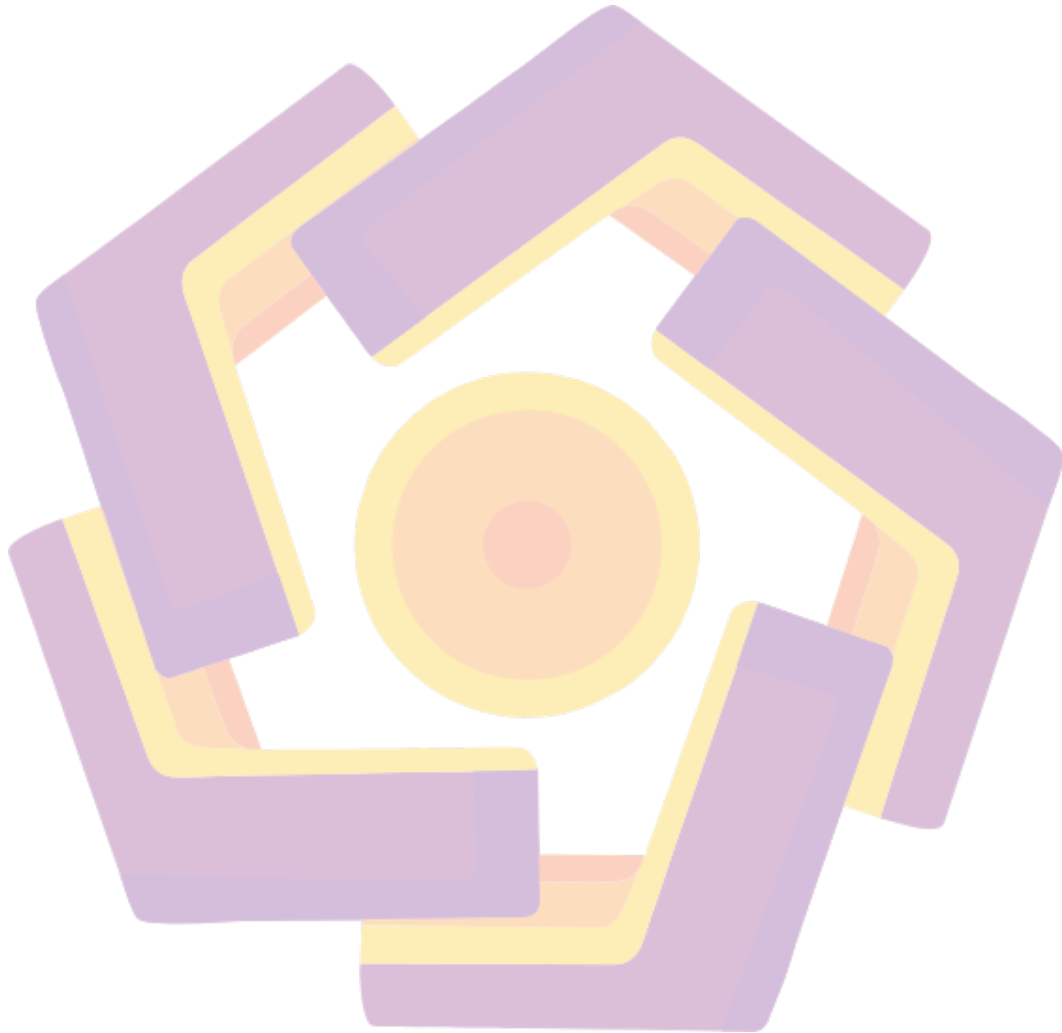
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABLE.....	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN	xii
DAFTAR ISTILAH	xiii
INTISARI	xiv
ABSTRACK	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian.....	3
1.4 Batasan Masalah.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Studi Literatur	5
2.2 Landasan Teori	9
2.2.1 <i>Multimedia Development Life Cycle</i> (MDLC)	9
2.2.2 <i>Teknik Motion Graphic</i>	17
2.2.3 Pendekatan Kualitatif.....	18
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	19
3.1 <i>Metode Multimedia Development Life Cycle</i> (MDLC).....	19
3.2 Alat dan Bahan	19
3.2.1 <i>Concept</i>	19
3.1.2 <i>Design</i>	21
3.1.3 <i>Materi collecting</i>	31

3.3 Alur penelitian.....	40
3.4 Lokasi Penelitian	41
3.5 Subjek Penelitian.....	41
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	42
4.1 Implementasi	42
4.1.1 <i>Assembly</i>	42
4.1.2 Testing.....	49
4.1.3 Distribution	51
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	57
5.1 Kesimpulan.....	58
5.2 Saran.....	57
DAFTAR PUSTAKA	58



DAFTAR TABEL

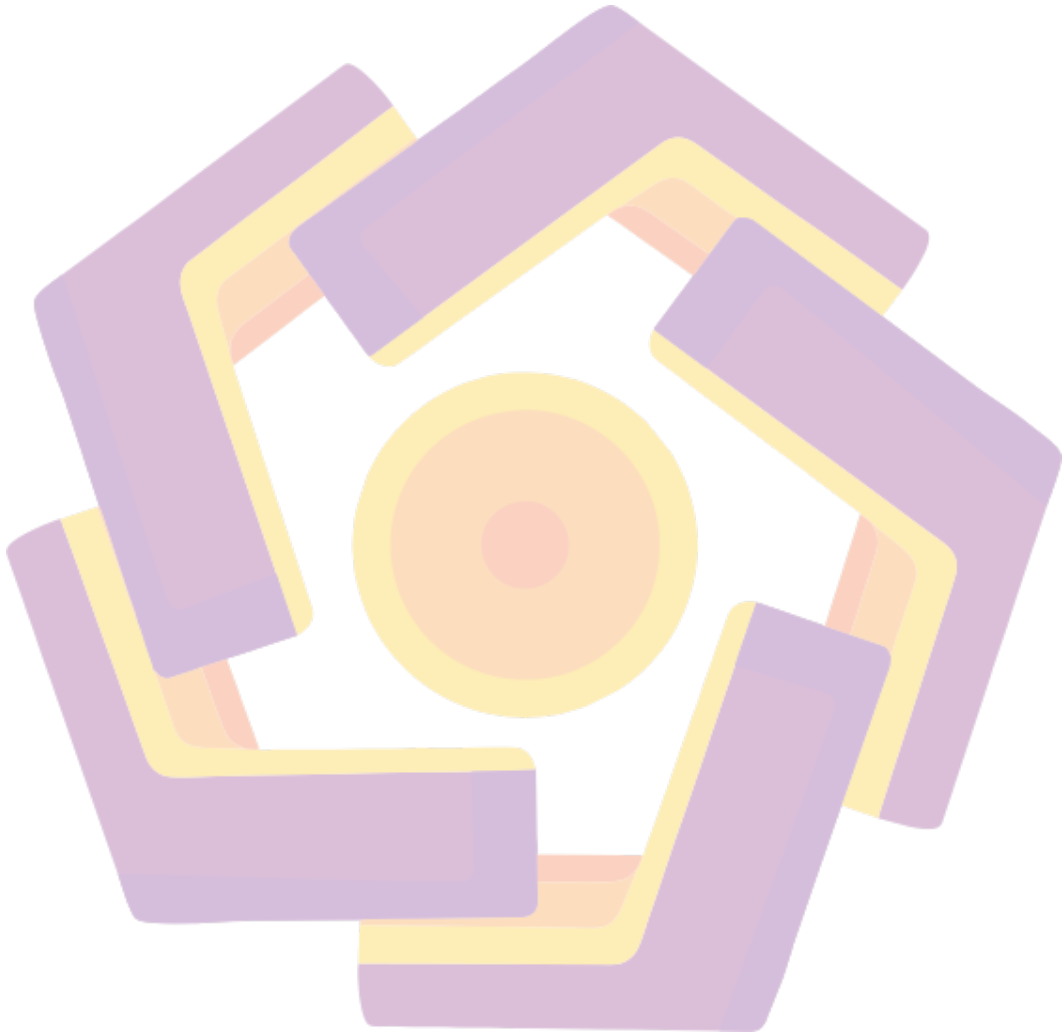
Table 3. 1 Storyboard.....	25
Table 4. 1 Pengujian Balckbox	50
Table 4. 2 Pernyataan Responden.....	52
Table 4. 3 Penilaian Skala.....	53
Table 4. 4 Total Skor Kuisisioner.....	54
Table 4. 5 Kriteria Indeks Presentase.....	55
Table 4. 6 Indeks Presentase	55



DAFTAR GAMBAR

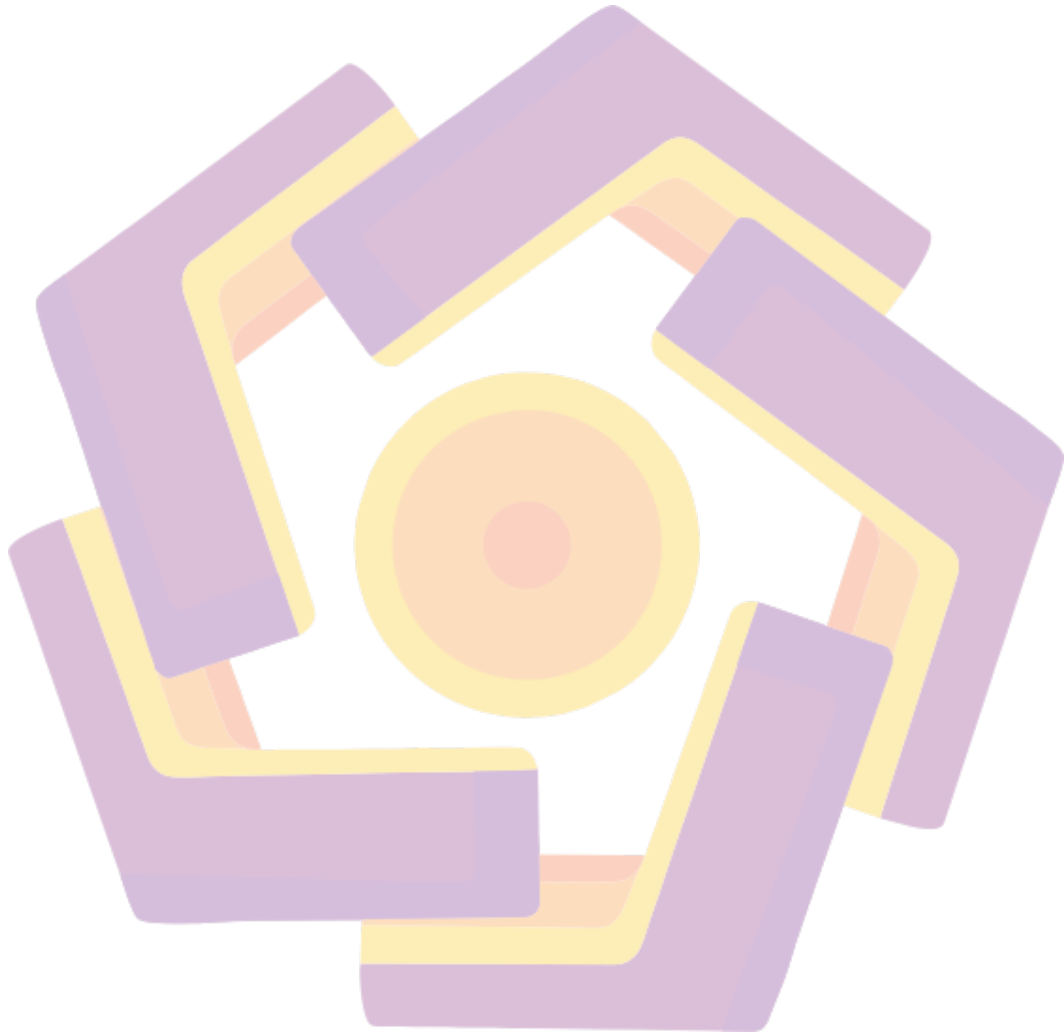
Gambar 2. 2 Fishbone Diagram Penelitian	8
Gambar 3. 1 Tahapan Metode Multimedia Development life Cycle (MDLC).....	19
Gambar 3. 2 Sketsa Seluruh Desain Properti	30
Gambar 3. 3 Logo Studio Kala Senja	32
Gambar 3. 4 Objek Pendukung Bingkai Foto	32
Gambar 3. 5 Objek Pendukung Properti Bunga.....	33
Gambar 3. 6 Desain Objek Pendukung Cincin	33
Gambar 3. 7 Desain Objek Pendukung Flash Kamera.....	33
Gambar 3. 8 Desain Objek Pendukung Kamera Foto	34
Gambar 3. 9 Desain Objek Pendukung Kamera Vidio	34
Gambar 3. 10 Desain Objek Pendukung Kursi	34
Gambar 3. 11 Desain Objek Pendukung Lampu Gantung	35
Gambar 3. 12 Desain Objek Pendukung Lighting	35
Gambar 3. 13 Desain Objek Pendukung Microfon.....	35
Gambar 3. 14 Desain Objek Pendukung Sepatu Pria	36
Gambar 3. 15 Desain Objek Pendukung Sepatu Wanita	36
Gambar 3. 16 Desain Objek Pendukung Sound.....	36
Gambar 3. 17 Desain Objek Pendukung Tripod Kamera	37
Gambar 3. 18 Desain Objek Pendukung Kotak Paket Harga	37
Gambar 3. 19 Desain Objek Pendukung Icon Lokasi.....	37
Gambar 3. 20 Desain Objek Pendukung Icon Watshapp	38
Gambar 3. 21 Desain Objek Pendukung Icon Email	38
Gambar 3. 22 Desain Objek Pendukung Icon Instagram.....	38
Gambar 3. 23 Desain Background Animasi	39
Gambar 3. 24 Background Audio	39
Gambar 3. 25 Flowcart Alur Penelitian	40
Gambar 4. 1 Keseluruhan proses pembuatan Scene 1	42
Gambar 4. 2 Hasil Tahapan Scene 1	43
Gambar 4. 3 Keyframe Scene 1	43
Gambar 4. 4 Hasil Scene 2.....	44
Gambar 4. 5 Keyframe Scene 2	45
Gambar 4. 6 Hasil Scene 3.....	46
Gambar 4. 7 Keyframe Scene 3	46
Gambar 4. 8 Hasil Scene 4.....	47
Gambar 4. 9 Keyframe scene 4.....	48
Gambar 4. 10 Proses compositing pada CapCut.....	48

DAFTAR IAMPIRAN

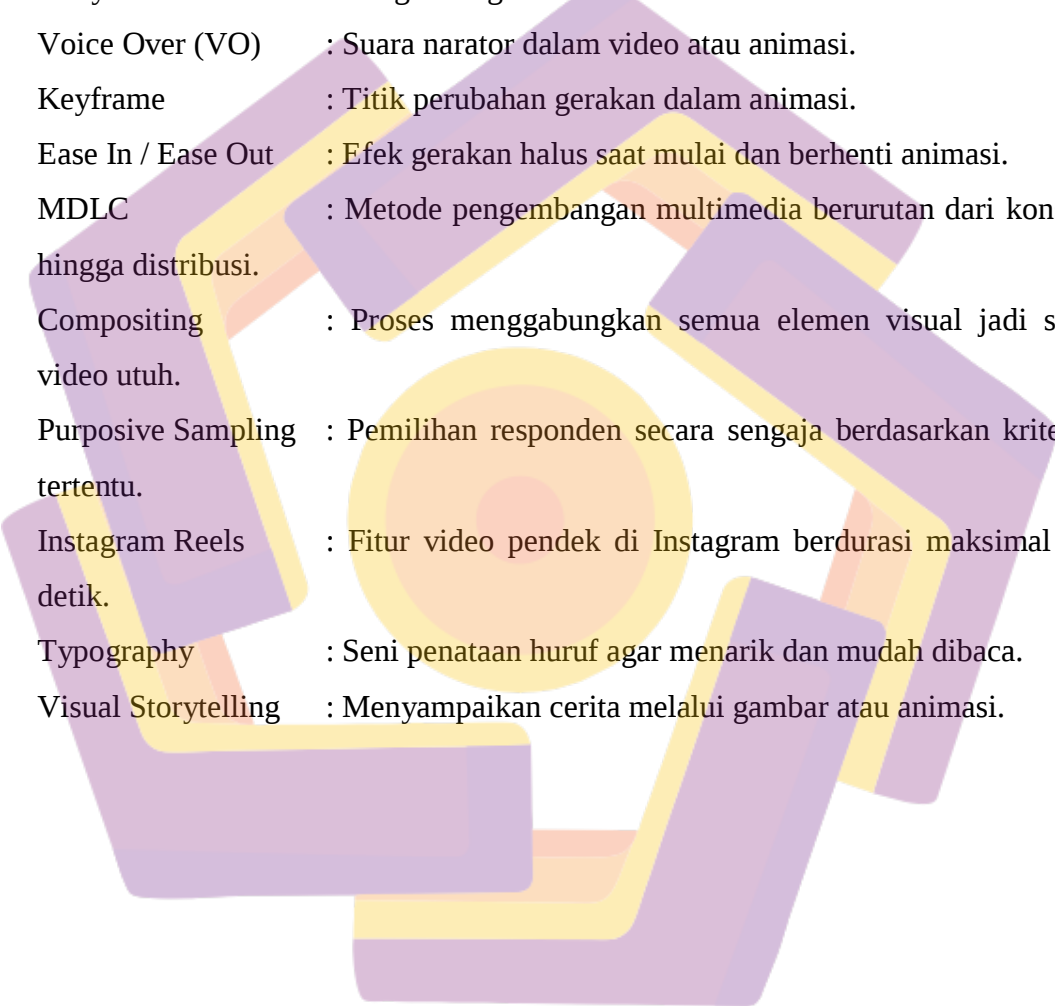


DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN

MDLC	: Multimedia Development Life Cycle
VO	: Voice Over
AE	: After Effects (aplikasi Adobe untuk animasi)
AI	: Adobe Illustrator
FPS	: Frame Per Second (jumlah bingkai per detik dalam video)



DAFTAR ISTILAH



Vektor	: Besaran yang punya arah dan nilai.
Eigen Value	: Nilai hasil dari perhitungan matriks (akar karakteristik).
Motion Graphic	: Animasi berbasis grafis untuk menyampaikan informasi.
Flat Design	: Desain visual sederhana tanpa efek 3D.
After Effects	: Aplikasi untuk membuat animasi dan efek video.
Storyboard	: Rangkaian gambar sketsa alur cerita animasi/video.
Voice Over (VO)	: Suara narator dalam video atau animasi.
Keyframe	: Titik perubahan gerakan dalam animasi.
Ease In / Ease Out	: Efek gerakan halus saat mulai dan berhenti animasi.
MDLC	: Metode pengembangan multimedia berurutan dari konsep hingga distribusi.
Compositing	: Proses menggabungkan semua elemen visual jadi satu video utuh.
Purposive Sampling	: Pemilihan responden secara sengaja berdasarkan kriteria tertentu.
Instagram Reels	: Fitur video pendek di Instagram berdurasi maksimal 50 detik.
Typography	: Seni penataan huruf agar menarik dan mudah dibaca.
Visual Storytelling	: Menyampaikan cerita melalui gambar atau animasi.

INTISARI

Perkembangan media digital telah mendorong pelaku industri kreatif, termasuk studio foto, untuk memanfaatkan media promosi yang menarik dan komunikatif. Tugas akhir ini bertujuan untuk merancang dan memproduksi animasi 2D sebagai media promosi kreatif untuk Studio Foto Kala Senja, dengan menggunakan *Adobe After Effects* sebagai perangkat utama produksi. Pendekatan ini menggunakan metode perancangan media digital melalui tahapan pra-produksi (pembuatan konsep, naskah, dan *storyboard*), produksi (desain aset visual, ilustrasi, dan animasi di *After Effects*), serta pasca-produksi (komposit, penyuntingan suara, dan rendering final). Hasil akhir dari proyek ini berupa video animasi berdurasi 50 detik yang mempromosikan layanan, suasana, serta nilai estetika khas dari Studio Foto Kala Senja. Gaya visual yang digunakan adalah *flat design* dengan palet warna hangat untuk merepresentasikan nuansa senja, disertai narasi dan musik latar yang mendukung identitas merek. Uji coba terhadap target audiens melalui kuesioner menunjukkan bahwa media animasi ini efektif dalam meningkatkan ketertarikan terhadap studio, dengan 84,875% responden menyatakan bahwa animasi tersebut informatif dan menarik. Dengan demikian, animasi 2D ini terbukti menjadi media promosi yang kreatif dan relevan bagi Studio Foto Kala Senja.

Kata kunci: animasi 2D, media promosi, *After Effects*, studio foto, desain kreatif

ABSTRACT

The development of digital media has encouraged creative industry players, including photo studios, to utilize engaging and communicative promotional media. This final project aims to design and produce a 2D animation as a creative promotional medium for Kala Senja Photo Studio, using Adobe After Effects as the primary production tool. This approach utilizes digital media design methods through pre-production (concept, script, and storyboard development), production (visual asset design, illustration, and animation in After Effects), and post-production (composite, sound editing, and final rendering). The final result of this project is a 50-second animated video that promotes the services, atmosphere, and distinctive aesthetics of Kala Senja Photo Studio. The visual style used is flat design with a warm color palette to represent the twilight atmosphere, accompanied by narration and background music that support the brand identity. Testing with the target audience through a questionnaire showed that this animation was effective in increasing interest in the studio, with 84,875% of respondents stating that the animation was informative and engaging. Thus, this 2D animation proved to be a creative and relevant promotional medium for Kala Senja Photo Studio.

Keyword: 2D animation, promotional media, After Effects, photo studio, creative design.