

**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 derajat Diploma
Program Studi Teknik Informatika



disusun 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**

kepada

**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 derajat Diploma
Program Studi Teknik Informatika



disusun 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**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2025**

HALAMAN PERSETUJUAN

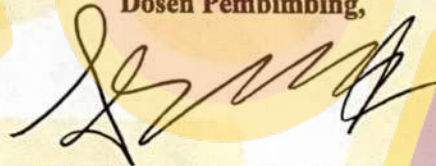
TUGAS AKHIR

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

yang disusun dan diajukan oleh
Caesario Sectio Adi Pamungkas
22.01.4883

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 20 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

Caesario Sectio Adi Pamungkas

22.01.4883

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 20 Agustus 2025

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Firman Asharudin, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302315



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



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya komputer
Tanggal 29 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 : Caesario Sectio Adi Pamungkas
NIM : 22.01.4883

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, 29 Agustus 2025

Yang Menyatakan,



Caesario Sectio Adi Pamungkas

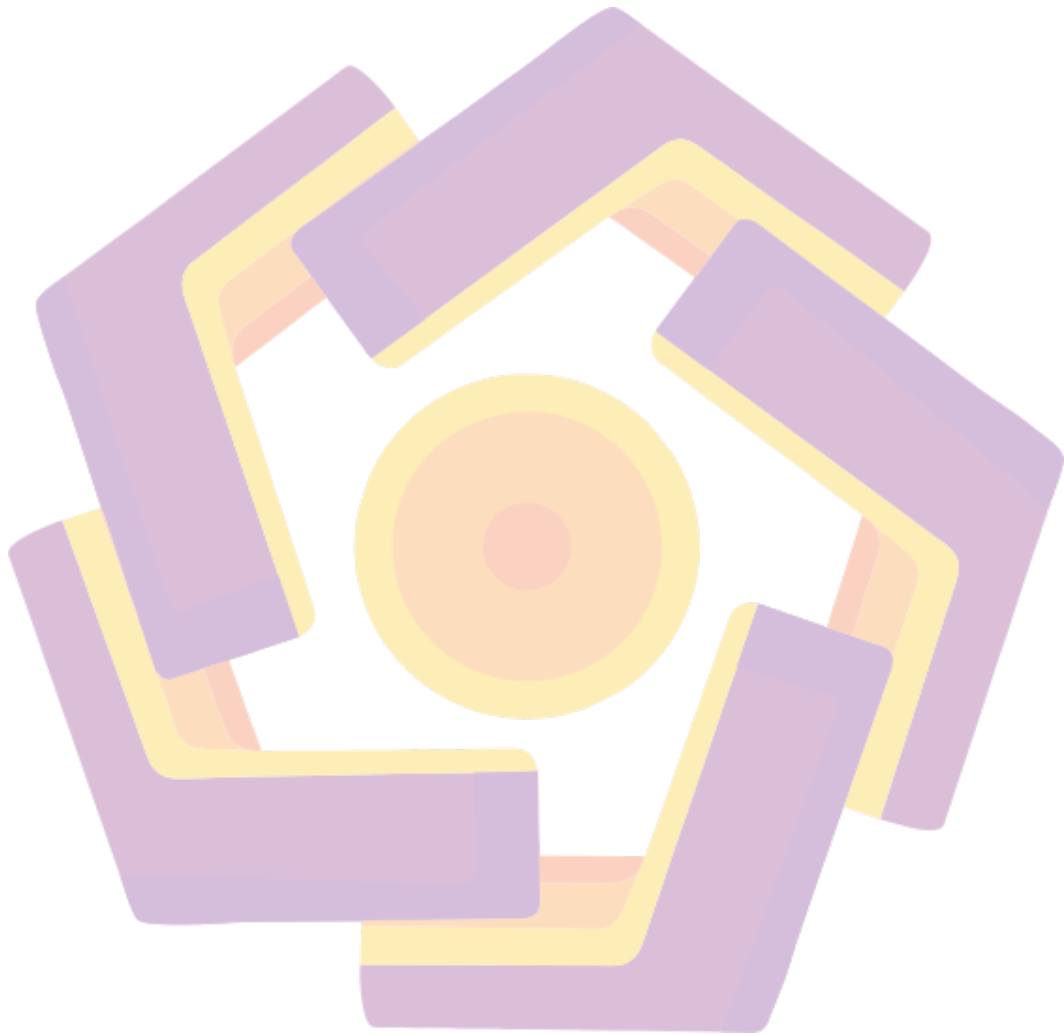
HALAMAN PERSEMBAHAN

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 kebersamaan kami di setiap langkah.

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

1. Ayah dan Ibu, terimakasih atas doa, semangat, motivasi, pengorbanan, nasehat serta kasih sayang yang tidak pernah henti sampai saat ini.
2. 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.
3. Kepada Velma Valdina sebagai pasangan yang telah memberikan segala-galanya. Terima kasih atas cinta, kesabaran, dan dukungan yang tiada henti.
4. Terima kasih kepada kakak saya, yang selalu memberi motivasi dan semangat juga dukungan finansial yang sangat berarti dalam setiap langkah saya.
5. Rekan Discord Kingshima yang telah membantu dan meluangkan banyak waktu untuk membina saya dalam pembuatan tugas akhir ini.
6. Terima kasih kepada rekan kost saya, yang telah banyak membantu dalam menemani hari-hari penuh tantangan.
7. Kepada teman-teman tongkrongan Alex Sambo yang saat ini juga sedang berjuang menyelesaikan Tugas Akhirnya, terima kasih atas semangat, masukan, dan dukungan yang tak henti-hentinya kalian berikan kepada penulis.

8. Teman-teman Seangkatan D3 Teknik Informatika, Angkatan 2022 dan teman-teman lainya yang sudah memberikan motivasi dalam mengerjakan Tugas Akhir ini.



KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, serta karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini dengan lancar. Tugas akhir ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan Program Diploma 3 pada Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.

Selain itu penulis dengan segala kerendahan hati ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada semua pihak yang telah berjasa memberikan dukungan dan bantuan untuk menyelesaikan laporan tugas akhir ini. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih 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 Barka Satya, M.Kom. selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika.
4. Bapak Surya Tri Atmaja R, S.Kom., M.Eng. selaku dosen pembimbing yang memberikan arahan, saran, dan motivasi terhadap penulis
5. 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.
6. Kedua orang tua penulis, Ayahanda Martono dan Ibu Dwi Siswahyuni Lestari yang selalu memberi motivasi, doa, dan bimbingannya kepada penulis dan menjadi sumber kekuatan terbesar dihidup penulis untuk terus berjuang dan melangkah sejauh ini serta penyemangat dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
7. Seluruh informan dan narasumber yang dengan kebaikan hati telah bersedia meluangkan waktu dan berbagi data serta informasi berharga.
8. Dosen D3 Teknik Informatika, yang telah memberikan ilmu dan motivasi dalam mengerjakan Tugas Akhir ini.

9. Semua Komponen Amikom Yogyakarta, yang telah menerima kami dengan baik selama menempuh jenjang perkuliahan di Amikom Yogyakarta Hingga dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.
10. Serta seluruh pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu yang telah membantu kelancaran dalam menyusun tugas akhir ini.
11. Dan terakhir, untuk diri saya sendiri, Caesario Sectio Adi Pamungkas terima kasih telah bertahan, berproses, dan tidak menyerah hingga Tugas Akhir ini terselesaikan. Semoga langkah awal ini menjadi pijakan yang baik menuju masa depan, dan Allah SWT senantiasa memudahkan setiap perjalanan ke depan. Aamiin ya Rabbal'amin.

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan demi perbaikan ke depannya. Semoga laporan tugas akhir ini dapat memberikan manfaat, baik bagi penulis sendiri maupun bagi pembaca.

Yogyakarta, 14 Agustus 2025

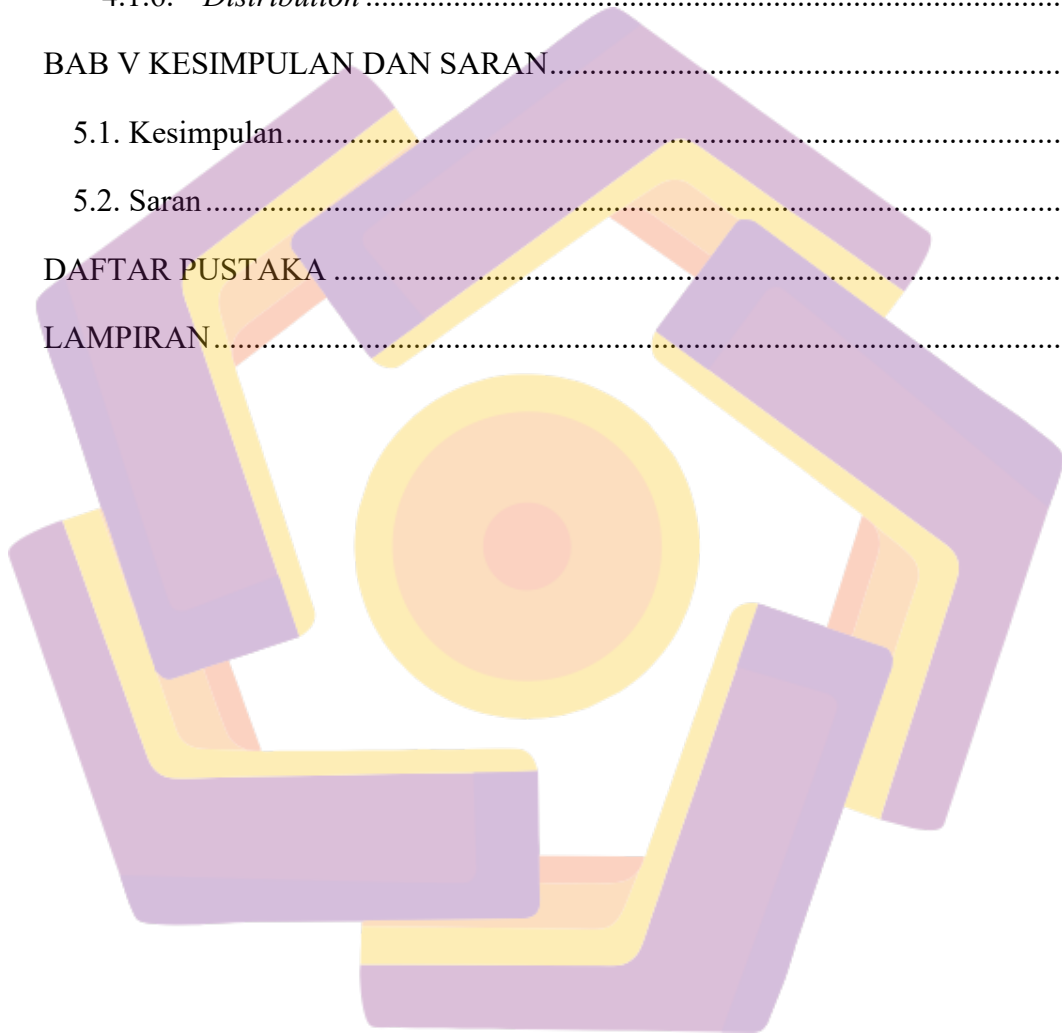
Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN	xvi
DAFTAR ISTILAH	xvii
INTISARI.....	xxiv
<i>Abstract</i>	xxv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Perumusan masalah.....	2
1.3. Tujuan Penelitian	2
1.4. Batasan Masalah.....	3
1.5. Manfaat Penelitian	3
1. Manfaat Teknis.....	3
2. Manfaat Non-Teknis	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1. <i>Literature Review</i>	6

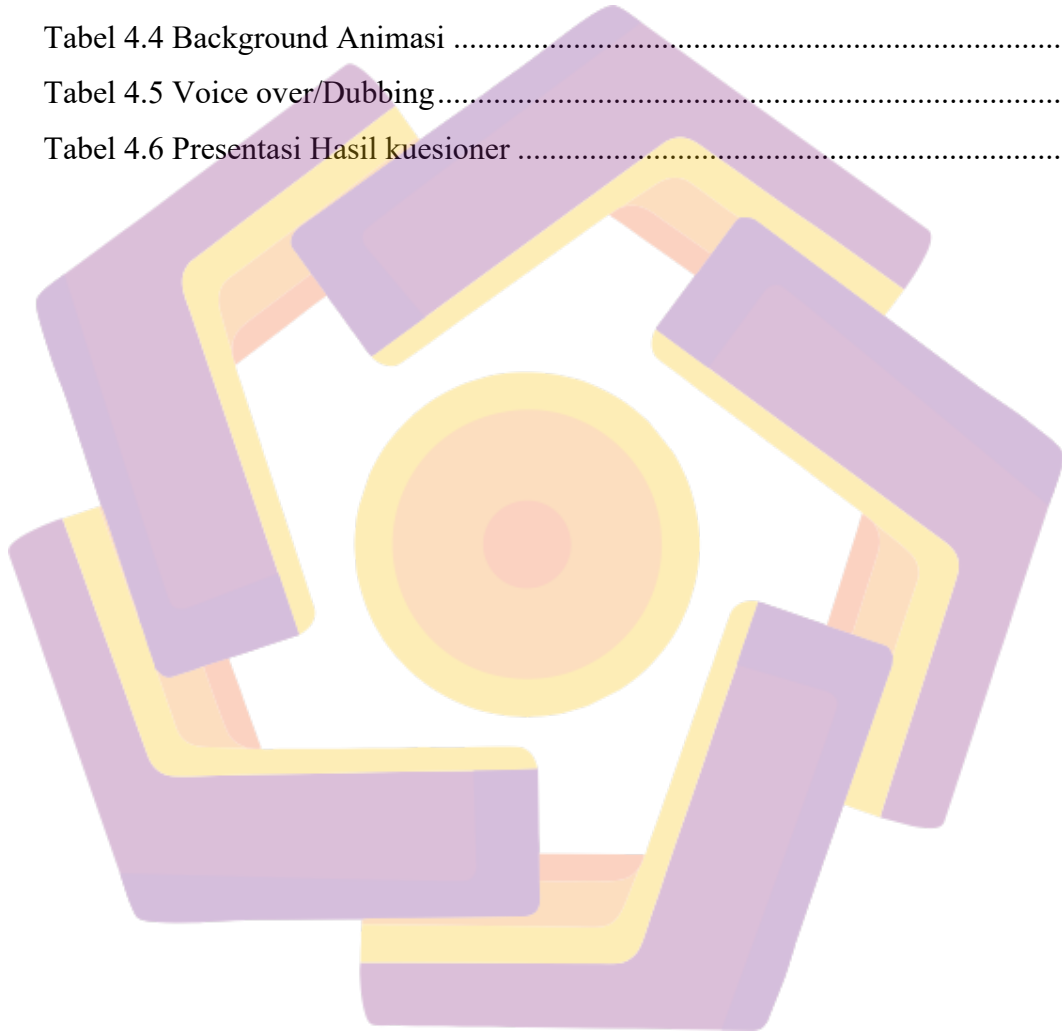
2.2. Landasan Teori	11
1. <i>Multimedia Development Life Cycle (MDLC)</i>	11
2. Desain Komunikasi Visual.....	16
3. Media Sosial dan Distribusi Digital	18
4. Ilustrasi.....	18
5. <i>Bumper Animation</i>	18
6. Sinematografi	19
7. <i>Compositing</i>	21
8. Vektor.....	21
9. <i>KeyFrame</i>	21
10. Animasi	22
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	29
3.1. Alat dan bahan.....	29
3.1.1 Kebutuhan Fungsional	29
3.1.2 Kebutuhan Non-Fungsional.....	30
3.2. <i>Multimedia Development Life Cycle (MDLC)</i>	31
1. <i>Concept</i>	31
2. <i>Design</i>	32
3. <i>Material Collecting</i>	34
4. <i>Assembly</i>	34
5. <i>Testing</i>	35
6. <i>Distribution</i>	35
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	36
4.1 Implementasi	36
4.1.1. <i>Concept</i>	36

4.1.2. <i>Design</i>	40
4.1.3. <i>Material Collecting</i>	52
4.1.4. <i>Assembly</i>	69
4.1.5. <i>Testing</i>	81
4.1.6. <i>Distribution</i>	82
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	83
5.1. Kesimpulan	83
5.2. Saran	84
DAFTAR PUSTAKA	85
LAMPIRAN	91



DAFTAR TABEL

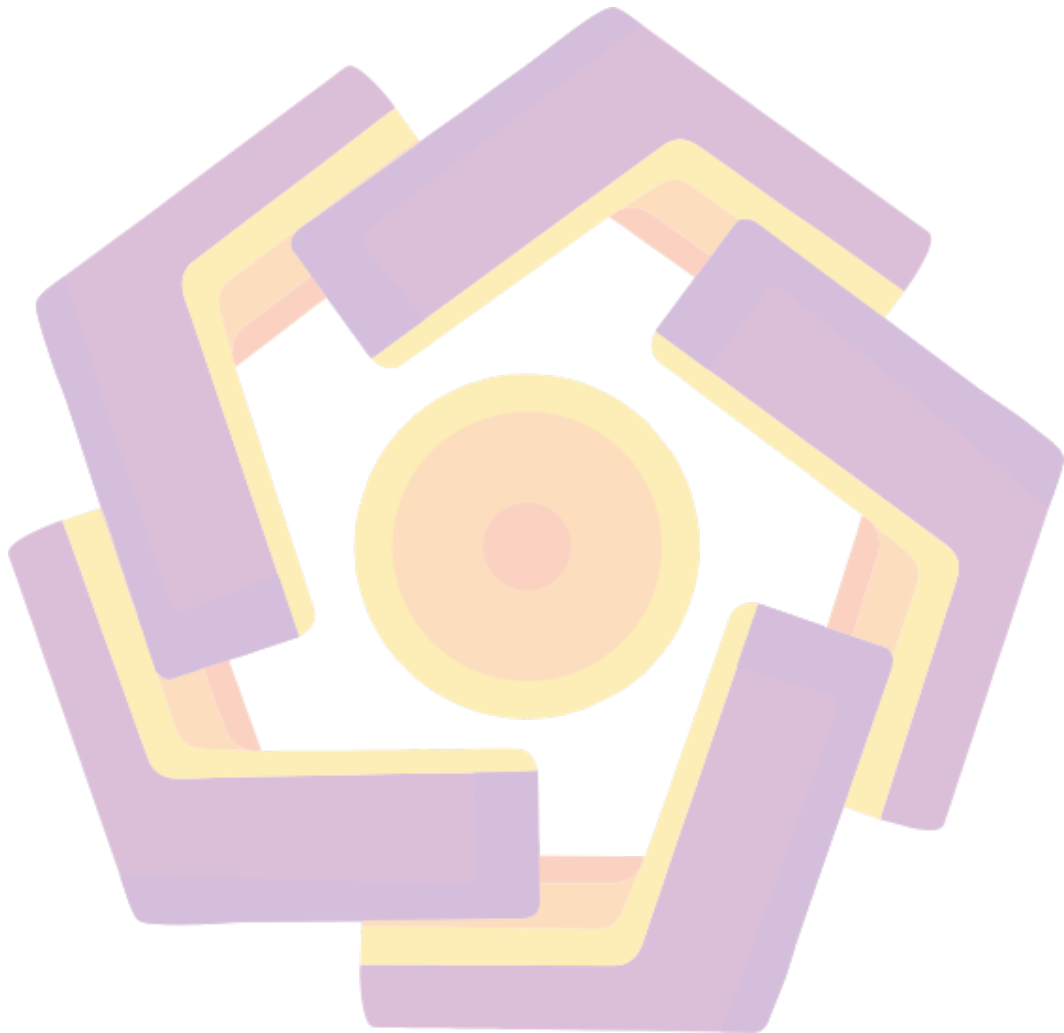
Tabel 2.1 Keaslian Penelitian.....	8
Tabel 4.1 Hasil Wawancara Mengenai Produk Impor dan Animasi Edukatif.....	37
Tabel 4.2 Final Storyboard.....	41
Tabel 4.3 Objek Pendukung Animasi	55
Tabel 4.4 Background Animasi	63
Tabel 4.5 Voice over/Dubbing.....	67
Tabel 4.6 Presentasi Hasil kuesioner	82



DAFTAR GAMBAR

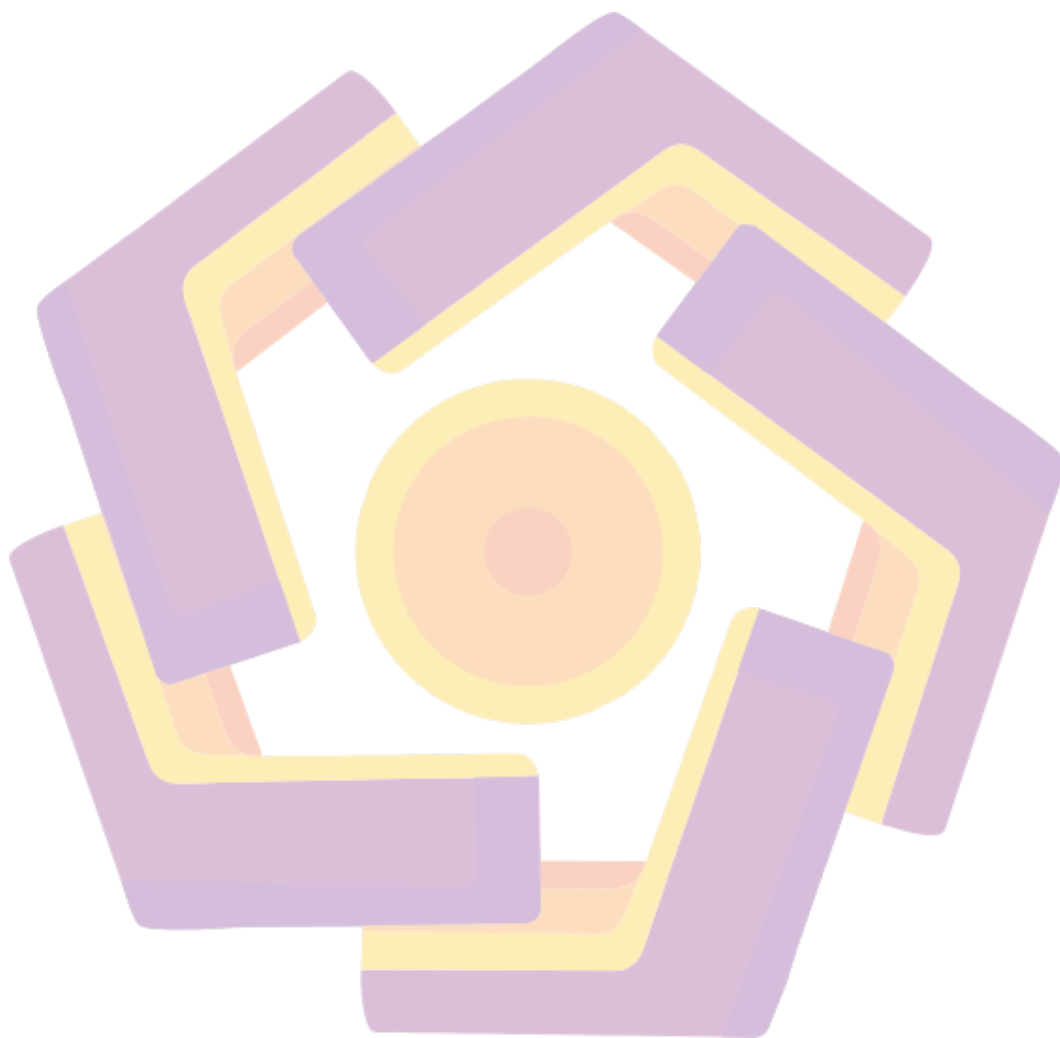
Gambar 2.1 Prinsip Animasi <i>Squash & Stretch</i>	23
Gambar 2.2 Prinsip Animasi <i>Anticipation</i>	23
Gambar 2.3 Prinsip Animasi <i>Staging</i>	24
Gambar 4.4 Prinsip Animasi <i>Straight ahead action and Pose to pose</i>	24
Gambar 2.5 Prinsip Animasi <i>Follow through and overlapping action</i>	25
Gambar 2.6 Prinsip Animasi <i>Slow in and slow out</i>	25
Gambar 2.7 Prinsip Animasi <i>Arcs</i>	26
Gambar 2.8 Prinsip Animasi <i>Secondary Action</i>	26
Gambar 2.9 Prinsip Animasi <i>Timing</i>	27
Gambar 2.10 Prinsip Animasi <i>Exaggeration</i>	27
Gambar 2.11 Prinsip Animasi <i>Solid drawing</i>	28
Gambar 2.12 Prinsip Animasi <i>Appeal</i>	28
Gambar 3.1 Diagram MDLC	31
Gambar 4.1 Referensi <i>Rigging</i> Karakter	46
Gambar 4.2 Referensi Karakter Utama	48
Gambar 4.3 Referensi Anatomi Ketiga Karakter Utama	49
Gambar 4.4 Final Sketsa Ketiga Karakter Utama	51
Gambar 4.5 Final Timun Mas	52
Gambar 4.6 Final Mbok Rondo	53
Gambar 4.7 Final Buto Ijo	54
Gambar 4.8 Final Logo	62
Gambar 4.9 <i>Cut Out</i> Character	71
Gambar 4.10 Proses Pemberian <i>Pen Tool</i> pada Tangan	72
Gambar 4.11 Proses <i>Hominoid</i>	73
Gambar 4.12 Finalisasi <i>Rigging</i> Tangan	73
Gambar 4.13 Finalisasi <i>Rigging</i> Character	74
Gambar 4.14 <i>Rigging</i> di Seluruh Bagian Karakter	78
Gambar 4.15 Final Bumper Logo	78
Gambar 4.16 Tahap Pembuatan Credit Title	79

Gambar 4.17 Cover Animation.....	80
----------------------------------	----



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kuesioner Tugas Akhir.....	91
Lampiran 2 Daftar responden tugas akhir.....	92



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 refleks)
Umkm	: 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>
UMKM	: Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah

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.

Kolase

: 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.

Komprehensif

: 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).

Landscape : 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.
<i>Diamond potter</i>	: Model analisis dari Michael Porter yang menjelaskan faktor-faktor yang menentukan daya saing suatu negara atau industri.
<i>FishBone</i>	: Alat analisis penyebab masalah (cause-and-effect diagram) berbentuk mirip tulang ikan.
Distribusi	: Proses penyaluran barang atau jasa dari produsen ke konsumen.
<i>Out-of-the-box</i>	: Pemikiran kreatif yang tidak biasa, berbeda dari cara pandang konvensional.
<i>Frame by Frame</i>	: Teknik animasi di mana setiap <i>Frame</i> (gambar) digambar atau dibuat satu per satu sehingga menghasilkan gerakan yang halus. Biasanya dipakai di animasi tradisional/klasik.

Tweening

: 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

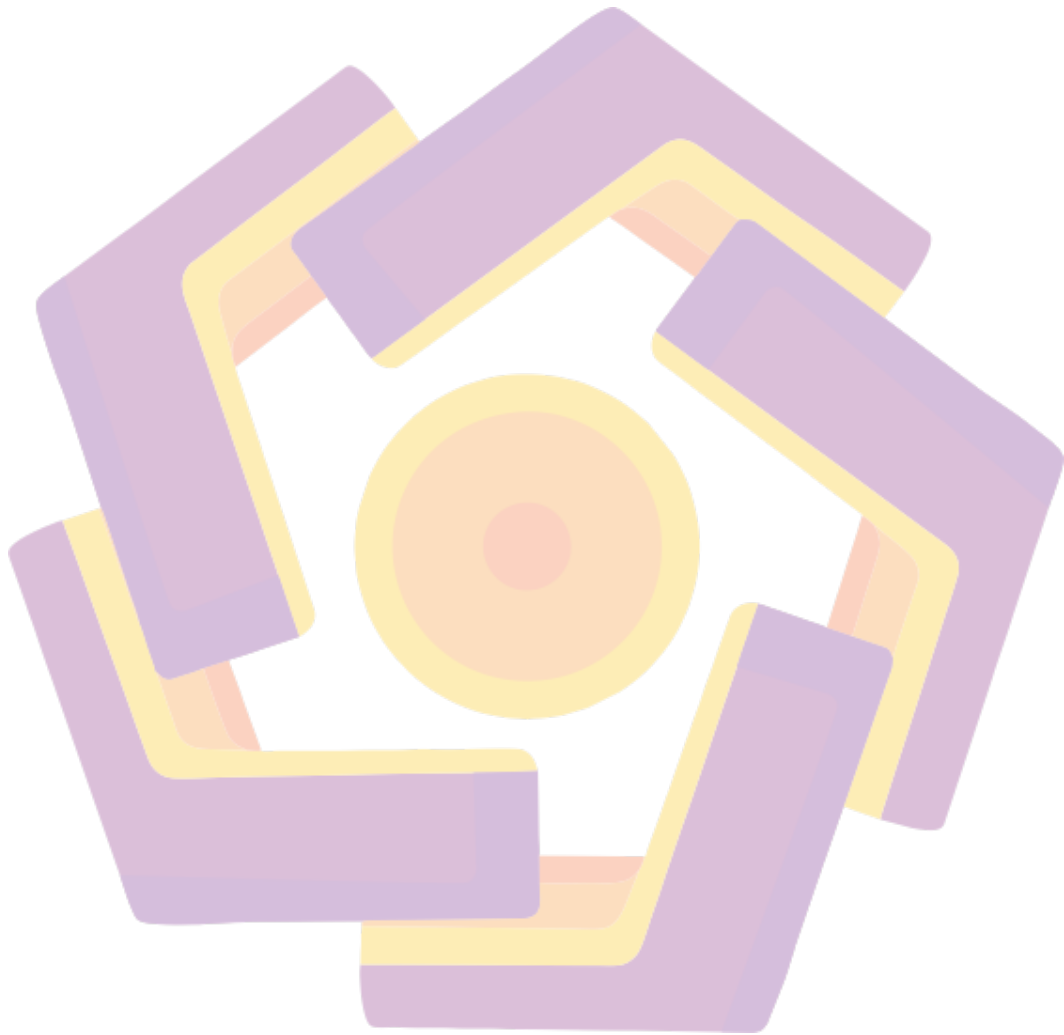
: Suasana atau setting yang menimbulkan rasa sesak atau terkurung, digunakan untuk efek dramatis atau emosional pada karakter.

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, serta menyebabkan kesulitan bagi Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) lokal untuk bersaing, bahkan hingga penutupan usaha, karena barang impor seringkali lebih murah dan bervariasi. 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 barang 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 dan pentingnya mendukung produk lokal. Dengan demikian, film ini diharapkan dapat berkontribusi pada peningkatan kesadaran masyarakat dan mendukung program "Bangga Buatan Indonesia."

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

Abstract

The dominance of imports, especially from China, has become a significant challenge for Indonesia's domestic market during the 2020-2025 period. According to data from the Central Statistics Agency (BPS), the market share of Chinese imports has continued to increase, reaching 35.52% in January 2025, potentially undermining the competitiveness of local products. This phenomenon exacerbates the nation's dependence on imported goods, hinders the development of domestic industries, and creates difficulties for local Micro, Small, and Medium Enterprises (MSMEs) to compete, often leading to business closures as imported goods are generally cheaper and more diverse. This research 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 imported goods hegemony. The film was created using the Multimedia Development Life Cycle (MDLC) method and cut-out rigging techniques to ensure an efficient and effective production process. The development process includes stages of concept, design, production, testing, and distribution. The results of the study show that the animated film successfully conveys its educational message in an engaging and informative manner. The majority of respondents rated the film as effective in enhancing their understanding of the impact of imported goods dominance on Indonesia's economy and the importance of supporting local products. Therefore, the film is expected to contribute to raising public awareness and supporting the "Proud of Indonesian Products" program.

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