

**IMPLEMENTASI ANIMASI BERBASIS *MOTION*
GRAPHIC SEBAGAI MEDIA PROMOSI UMKM DI SLEMAN
(STUDI KASUS WARUNG NASI KUNING BU WARNI)**

SKRIPSI

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



disusun oleh

HAMDAN HANDIKA SALAM

18.11.2514

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2025

**IMPLEMENTASI ANIMASI BERBASIS *MOTION*
GRAPHIC SEBAGAI MEDIA PROMOSI UMKM DI SLEMAN
(STUDI KASUS WARUNG NASI KUNING BU WARNI)**

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Informatika



disusun oleh

HAMDAN HANDIKA SALAM

18.11.2514

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2025

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**IMPLEMENTASI ANIMASI BERBASIS *MOTION*
GRAPHIC SEBAGAI MEDIA PROMOSI UMKM DI SLEMAN
(STUDI KASUS WARUNG NASI KUNING BU WARNI)**

yang disusun dan diajukan oleh

HAMDAN HANDIKA SALAM

18.11.2514

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 27 Mei 2025

Dosen Pembimbing,


Haryoko, S.Kom., M.Cs.
NIK. 190302286

HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI
IMPLEMENTASI ANIMASI BERBASIS *MOTION*
GRAPHIC SEBAGAI MEDIA PROMOSI UMKM DI SLEMAN
(STUDI KASUS WARUNG NASI KUNING BU WARNI)

yang disusun dan diajukan oleh

HAMDAN HANDIKA SALAM

18.11.2514

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 27 Mei 2025

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Irma Rofni Wulandari, S.Pd., M.Eng.
NIK. 190302329

Theopilus Bayu Sasongko, S.Kom., M.Eng.
NIK. 190302375

Haryoko, S.Kom., M.Cs.
NIK. 190302286

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 27 Mei 2025

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Hamdan Handika Salam
NIM : 18.11.2514

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

**IMPLEMENTASI ANIMASI BERBASIS *MOTION*
GRAPHIC SEBAGAI MEDIA PROMOSI UMKM DI SLEMAN
(STUDI KASUS WARUNG NASI KUNING BU WARNI)**

Dosen Pembimbing : Haryoko, S.Kom., M.Cs.

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, 27 Mei 2025

Yang Menyatakan,



Hamdan Handika Salam

HALAMAN PERSEMBAHAN

Segala puji dan syukur kupersembahkan kepada Allah SWT yang tidak pernah meninggalkan dan selalu mengabulkan doa yang kupanjatkan. Terima kasih atas rasa syukur, nikmat, serta karunia yang telah Engkau berikan. Kuucapkan terima kasihku juga kepada:

1. **Keluarga tercinta**, terutama Ayah dan Ibu, yang selalu menjadi sumber semangat, doa, dan kasih sayang tak terbatas dalam setiap langkah hidup saya.
2. **Bapak Haryoko, S.Kom., M.Cs.**, selaku dosen pembimbing, atas bimbingan, arahan, dan kesabarannya dalam mendampingi proses penyusunan skripsi ini hingga selesai.
3. **Army Camp**, tongkrongan terbaik saya dari Klaten, yang selalu hadir dengan canda, semangat, dan tawa yang menemani di sela-sela proses panjang ini.
4. **Selow Squad**, khususnya Burhan, Adit, Fajar, Rizky, Ayyub, dan Dion yang sudah menemani saya selama duduk di bangku perkuliahan.
5. **Ibu Suwarni**, selaku pemilik Warung Nasi Kuning Bu Warni, yang telah memberikan izin dan kepercayaan penuh untuk menjadikan usahanya sebagai objek penelitian.

Terima kasih untuk semua yang telah menjadi bagian dari perjalanan ini. Semoga karya ini bermanfaat.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Puji dan syukur penulis persembahkan untuk Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah dan kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sesuai dengan waktu yang diinginkan penulis. Tidak lupa shalawat dan salam penulis haturkan pada junjungan umat yaitu Nabi Besar Muhammad SAW, yang telah menyebarkan agama Islam sehingga penulis dan seluruh umat Islam dapat merasakan indahnya Islam.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa Universitas Amikom Yogyakarta. Selain itu juga merupakan suatu bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan kuliah jenjang program Strata-1 dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Dengan selesainya skripsi ini, maka penulis tidak lupa mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Ibu Prof. Dr. Kusrini, M.Kom. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Haryoko, S.Kom., M.Cs. selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan bagi peneliti dalam penyusunan skripsi.
4. Bapak dan Ibu Dosen Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama peneliti menempuh perkuliahan.
5. Semua keluarga besar peneliti terutama untuk kedua orang tua yang tidak bosan-bosannya memberikan dukungan, semangat, motivasi dan doa kepada penulis.
6. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu baik dukungan materil, pikiran, dan tenaga dalam penyelesaian skripsi ini.

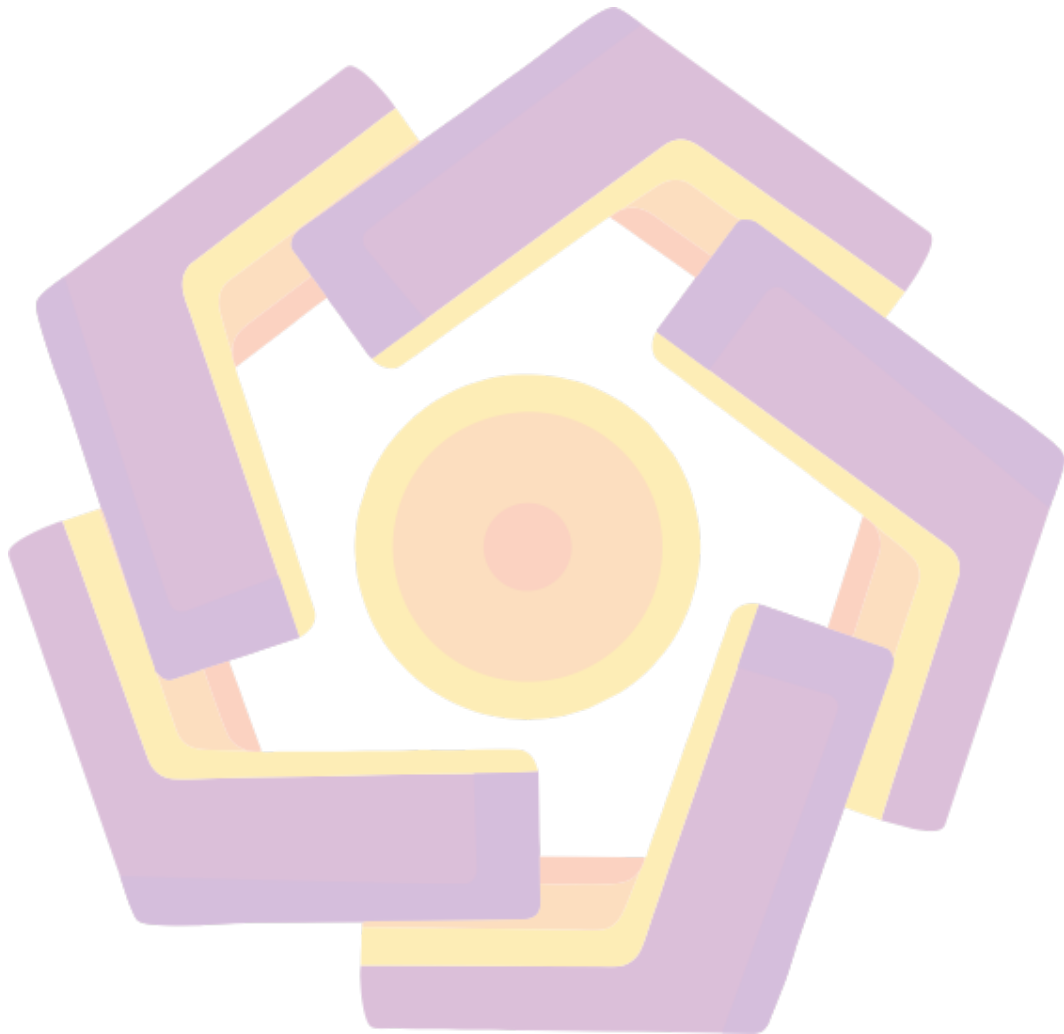
Peneliti tentunya menyadari bahwa pembuatan skripsi ini banyak kekurangan dan kelemahannya. Oleh karena itu peneliti berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun untuk menambah kesempurnaan

skripsi ini. Namun peneliti tetap berharap skripsi ini akan bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 09 Juni 2025

Penulis



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
INTISARI	xi
<i>ABSTRACT</i>	xii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Sistematika Penulisan	3
BAB II	5
TINJAUAN PUSTAKA	5

2.1 Studi Literatur	5
2.2 Multimedia	8
2.2.1 Definisi Multimedia	8
2.2.2 Elemen Multimedia	9
2.2.3 Jenis Multimedia	10
2.2.4 Penerapan Multimedia	10
2.3 Gambar	11
2.3.1 Definisi Gambar	11
2.4 Video	12
2.4.1 Definisi Video	12
2.5 Animasi	13
2.5.1 Definisi Animasi	13
2.5.2 Jenis Animasi	13
2.5.3 Prinsip Animasi	15
2.6 Motion <i>Graphic</i>	16
2.6.1 Definisi Motion Graphic	17
2.6.2 Karakter Motion <i>Graphic</i>	17
2.6.3 Prinsip Dasar <i>Motion Graphic</i>	17
2.7 Usaha Mikro, <i>Kecil</i> , dan Menengah	18
2.7.1 Teknologi Digital dalam Promosi	18
2.7.2 Implementasi Motion Graphic dalam Promosi UMKM	18
2.7.3 UMKM di Kabupaten Sleman	19
2.7.4 Warung Nasi Kuning Bu Warni	19

2.8 Tahap Pembuatan Video Promosi	20
2.8.1 Pra Produksi	20
2.8.2 Tahapan Produksi	21
2.8.3 Tahapan Pasca Produksi	22
2.9 Analisis SWOT	23
2.9.1 Strength (Kekuatan)	23
2.9.2 Weakness (Kelemahan)	23
2.9.3 <i>Opportunity</i> (Peluang)	24
2.9.4 <i>Threats</i> (Ancaman)	24
2.10 Analisis Kebutuhan	24
2.10.1 Kebutuhan Fungsional	24
2.10.2 Kebutuhan Non Fungsional	24
2.11 Pengolahan Data Kuesioner	24
2.11.1 Skala Likert	25
2.11.2 Menentukan Interval	25
2.11.3 Rumus Presentase	26
BAB III	27
METODOLOGI PENELITIAN	27
3.1 Objek Penelitian	27
3.2 Alur Penelitian	27
3.3 Alat dan Bahan	29
3.3.1 Data Penelitian	30
3.3.2 Instrumen Penelitian	36

BAB IV	38
HASIL DAN PEMBAHASAN	38
4.1 Analisis	38
4.1.1 Analisis SWOT	38
4.1.2 Analisis Tujuan Promosi	39
4.1.3 Analisis Target Audiens	41
4.1.4 Analisis <i>Brand Identity</i>	42
4.1.5 Hasil Analisis	42
4.1.6 Solusi	42
4.1.7 Analisis Kebutuhan Sistem	43
4.2 Pra Produksi	43
4.2.1 Tema	43
4.2.2 Rancangan Naskah	44
4.2.3 Rancangan Storyboard	48
4.3 Produksi	56
4.3.1 Drawing	56
4.3.2 <i>Dubbing</i>	59
4.3.3 <i>Animating</i>	60
4.3.4 <i>Rendering</i>	61
4.4 Pasca Produksi	61
4.4.1 Compositing dan Editing	61
4.4.2 <i>Rendering</i>	62
4.4.3 Pengunggahan dan Pengiklanan	62

4.5	Pembahasan	64
4.5.1	Pembahasan Prinsip Animasi	64
4.5.2	Ulasan Terhadap Video Animasi oleh Objek	66
4.5.3	Pembahasan Analisis Hasil Promosi Melalui <i>Boost Post</i> di Instagram	66
4.5.4	Pembahasan Hasil Pengujian Kuesioner oleh Praktisi Multimedia	69
4.5.5	Pembahasan Hasil Pengujian Kuesioner oleh Masyarakat Umum	71
BAB V		75
PENUTUP		75
5.1	Kesimpulan	75
5.2	Saran	75
DAFTAR PUSTAKA		76
LAMPIRAN		79
1.	Kuesioner Praktisi Multimedia	79
2.	Kuesioner Masyarakat Umum	89
3.	Hasil Perbandingan	100

DAFTAR TABEL

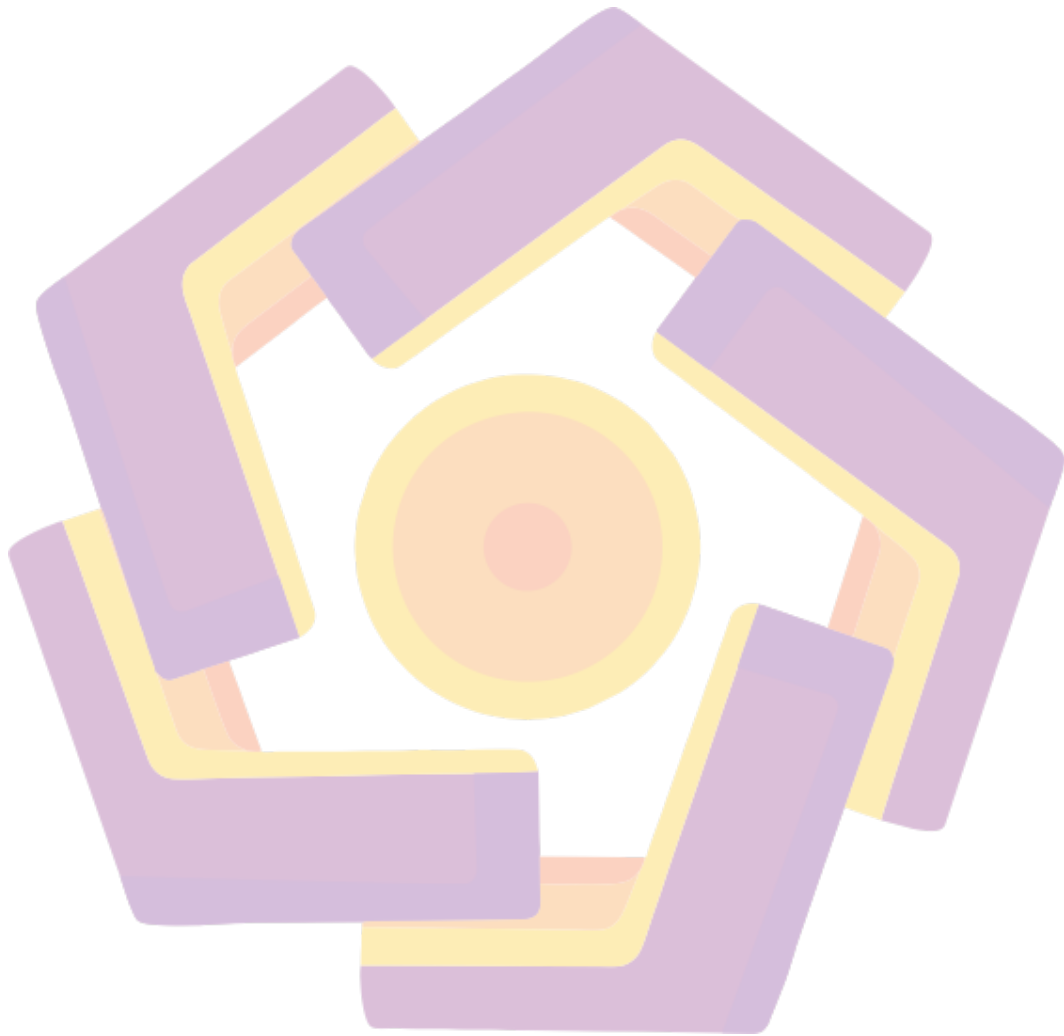
Tabel 2.1 Keaslian Penelitian	6
Tabel 2.2 Satuan nilai setuju/tidak setuju	25
Tabel 2.3 Interval Tingkat Intensitas Skala Likert	26
Tabel 3.1 Hasil Wawancara Warung Nasi Kuning Bu Warni	30
Tabel 3.3 Kebutuhan Perangkat Lunak	37
Tabel 3.4 Kebutuhan Perangkat Brainware	37
Tabel 4.1 Analisis SWOT	39
Tabel 4.2 Rancangan Naskah	44
Tabel 4.3 Rancangan Storyboard	48
Tabel 4.4 Prinsip Animasi	64
Tabel 4. 5 Skor Indikator	69
Tabel 4. 6 Interval Uji Praktisi Multimedia	69
Tabel 4. 7 Uji Praktisi Multimedia	70
Tabel 4. 8 Interval Uji Masyarakat Umum	72
Tabel 4.9 Hasil Uji Masyarakat Umum	72

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Elemen Multimedia	9
Gambar 3.1 Logo Warung Nasi Kuning Bu Warni	27
Gambar 3.2 Diagram Alur Penelitian	28
Gambar 3.3 Dokumentasi Proses Masak	34
Gambar 3.4 Dokumentasi Gerobak	35
Gambar 3.5 Dokumentasi Produk	35
Gambar 3.6 Dokumentasi Pelanggan	36
Gambar 4.1 Tampilan <i>pen tool</i>	56
Gambar 4.2 Contoh salah satu aset (Karakter Bu Warni)	57
Gambar 4.3 Aset yang sudah melalui proses <i>coloring</i>	57
Gambar 4.3 Salah satu <i>background</i>	58
Gambar 4.4 Proses penyimpanan <i>file</i>	58
Gambar 4.5 iPhone XR	59
Gambar 4.6 Capture Noise Print	60
Gambar 4.7 Penggunaan easy ease di Graph Editor	60
Gambar 4.8 Add to Adobe Media Queue	61
Gambar 4.9 Penggabungan aset dalam satu <i>sequence</i>	62
Gambar 4.10 Export di Adobe Premiere Pro CC 2022	62
Gambar 4.11 Pengunggahan ke Instagram	63
Gambar 4.12 Pilih budget dan durasi iklan	64
Gambar 4.13 Hasil <i>boost post</i> melalui Instagram	67

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Uji Kuesioner Praktisi Multimedia.....	78
Lampiran 2. Uji Kuesioner Masyarakat.....	88
Lampiran 3. Hasil Perbandingan.....	99



INTISARI

Perkembangan era digital saat ini telah mengubah cara pelaku usaha mempromosikan produk mereka, termasuk pada sektor Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM). Banyak UMKM, khususnya di daerah Sleman, belum memanfaatkan media digital sebagai sarana promosi, salah satunya adalah Warung Nasi Kuning Bu Warni. Ketergantungan pada promosi konvensional berdampak pada terbatasnya jangkauan konsumen, sehingga usaha sulit berkembang dan kurang dikenal oleh khalayak yang lebih luas.

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif deskriptif dengan pendekatan perancangan media promosi berbasis animasi motion graphic. Langkah-langkah yang dilakukan meliputi tahapan pra-produksi, produksi, serta pasca-produksi. Penilaian efektivitas dilakukan melalui kuesioner yang disebarakan kepada masyarakat umum dan praktisi multimedia, serta analisis performa iklan melalui media sosial.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media promosi *motion graphic* yang dirancang dinilai efektif dan menarik oleh sebagian besar responden. Video ini membantu meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap keberadaan Warung Bu Warni dan menghasilkan beberapa interaksi pemesanan baru melalui WhatsApp.

Kata kunci: *motion graphic*, UMKM, promosi digital, animasi

ABSTRACT

The advancement of the digital era has significantly changed how businesses promote their products, including Micro, Small, and Medium Enterprises (MSMEs). Many MSMEs, particularly in the Sleman area, have not yet utilized digital media as a promotional tool—one example being Warung Nasi Kuning Bu Warni. The reliance on conventional promotion methods has limited consumer reach, making it difficult for these businesses to grow and gain broader public recognition.

This study uses a descriptive quantitative approach by designing a digital promotional media in the form of a motion graphic animation. The process includes pre-production, production, and post-production. The effectiveness of the video was evaluated through questionnaires distributed to the general public and multimedia practitioners, as well as performance analysis via social media advertising.

The results show that the motion graphic promotional video was considered effective and engaging by most respondents. It helped increase public awareness of Warung Bu Warni and led to several new inquiries and orders via WhatsApp.

Keyword: *motion graphic, MSMEs, digital promotion, animation*

