

**PEMBUATAN ANIMASI IKLAN LARIS'SO KACAMATA
DENGAN MENGGUNAKAN METODE PUPPET**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Teknologi Informasi



disusun oleh

**RADEN AJENG BELLA PRAMESTI DESINACAHYANI
19.82.0750**

Kepada

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

**PEMBUATAN ANIMASI IKLAN LARIS'SO KACAMATA
DENGAN MENGGUNAKAN METODE PUPPET**

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Teknologi Informasi



disusun oleh

**RADEN AJENG BELLA PRAMESTI DESINACAHYANI
19.82.0750**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2025

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN ANIMASI IKLAN LARISSO KACAMATA DENGAN
MENGUNAKAN METODE PUPPET**

yang disusun dan diajukan oleh

Raden Ajeng Bella Pramesti Desinacahyani

19.82.0750

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 19 November 2025

Dosen Pembimbing,



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

HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI
PEMBUATAN ANIMASI IKLAN LARISSO KACAMATA DENGAN
MENGGUNAKAN METODE PUPPET

yang disusun dan diajukan oleh

Raden Ajeng Bella Pramesti Desinacahyani
19.82.0750

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 19 November 2025

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Agus Purwanto, A.Md., S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302229

Nadea Cipta Laksmita, M.Kom
NIK. 190302551

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



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 19 November 2025

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Raden Ajeng Bella Pramesti Desinacahyani

NIM : 19.82.0750

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

“Pembuatan Animasi Iklan Larisso Kacamata dengan Menggunakan Metode Puppet”

Dosen Pembimbing : Bapak 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, 19 November 2025

Yang Menyatakan,



Raden Ajeng Bella Pramesti Desinacahyani

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya sehingga skripsi berjudul “Pembuatan Animasi Iklan Larisso Kacamata dengan Menggunakan Metode Puppet” dapat diselesaikan dengan baik. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer pada Program Studi Teknologi Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas AMIKOM Yogyakarta. Penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari dukungan, bimbingan, dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Kusriani, M.Kom., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Haryoko, S.Kom., M.Cs., selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, serta motivasi dalam penyusunan skripsi ini.
3. Bapak Bagaskara Satya Pratama, selaku pemilik *Larisso Kacamata*, yang telah memberikan izin, informasi, serta dukungan dalam pelaksanaan penelitian ini.
4. Seluruh dosen dan staf Program Studi Teknologi Informasi yang telah memberikan ilmu dan bantuan selama masa perkuliahan
5. Kedua orang tua serta keluarga tercinta atas doa, kasih sayang, dan dukungan yang tiada henti.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan. Semoga karya ini bermanfaat bagi pembaca dan dapat menjadi referensi dalam pengembangan media animasi digital.

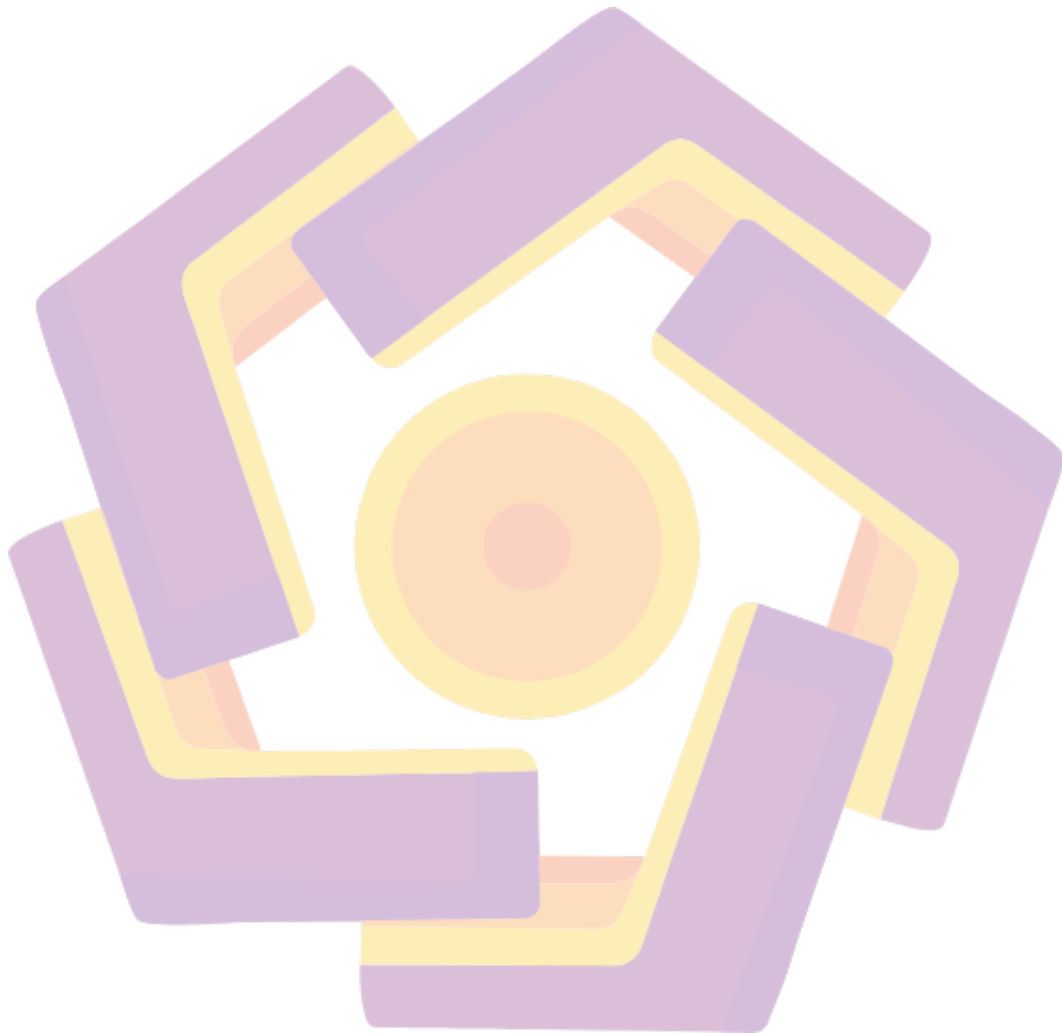
Yogyakarta, 11 November 2025

Penulis

DAFTAR ISI

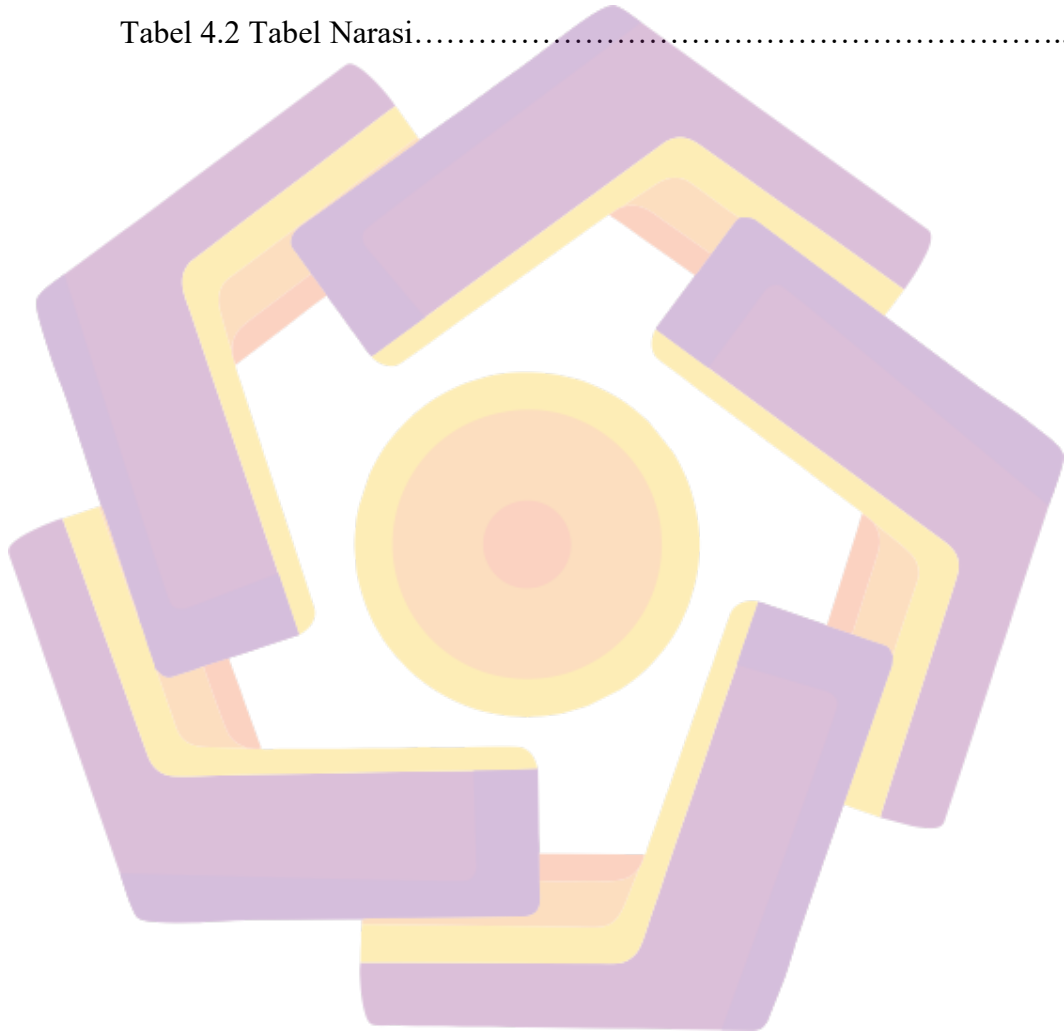
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	xi
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN	xii
DAFTAR ISTILAH	xiii
INTISARI	xvi
<i>ABSTRACT</i>	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	1
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	2
1.5 Manfaat Penelitian	2
1.6 Sistematika Penulisan	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	4
2.1 Studi Literatur	4
BAB III METODE PENELITIAN	19
3.1 Objek Penelitian	19
3.2 Alur Penelitian	19
3.3 Analisis Kebutuhan	22
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	25
BAB V	53
PENUTUP	53

5.1	Kesimpulan.....	53
5.2	Saran.....	53
	REFERENSI.....	55
	LAMPIRAN.....	56



DAFTAR TABEL

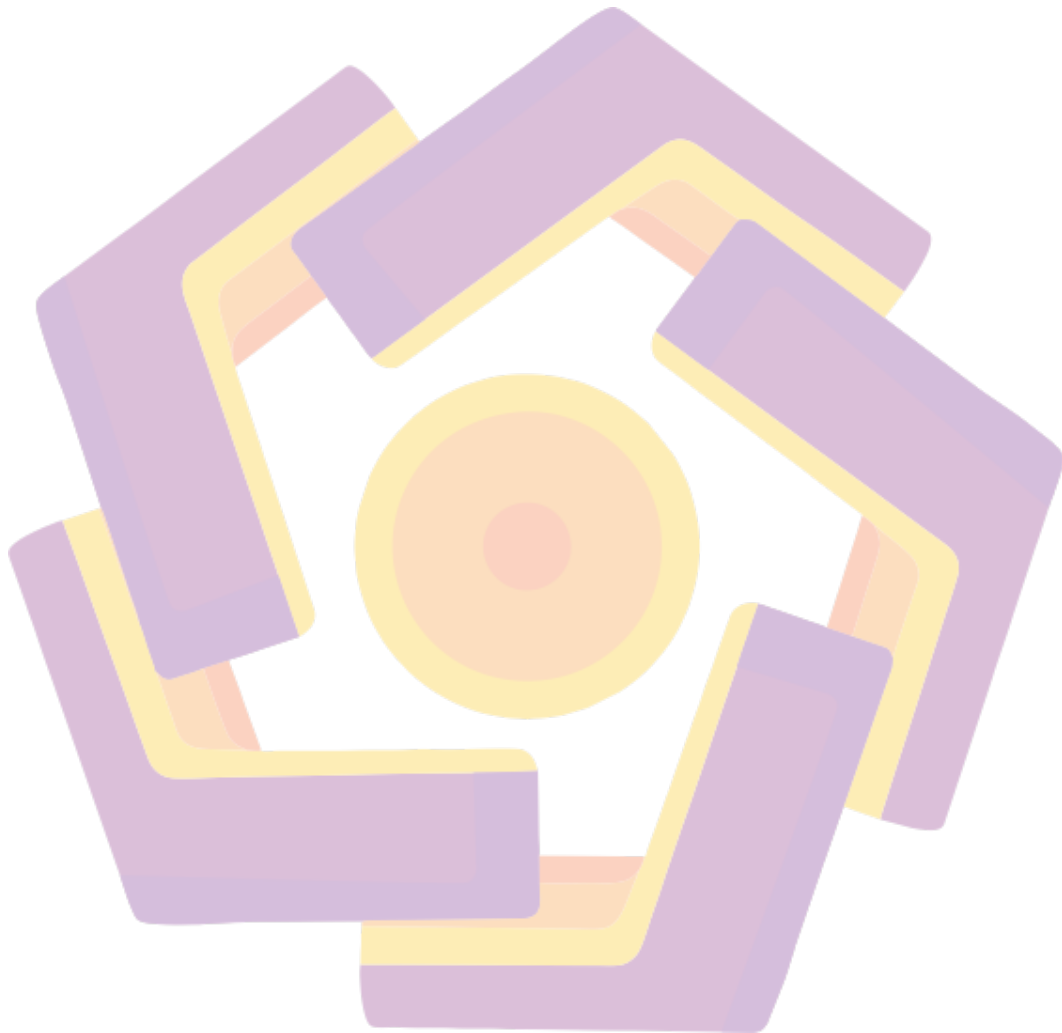
Tabel 2.1 Keaslian Penelitian.....	7
Tabel 3.1 Table Perangkat Keras.....	23
Tabel 3.2 Table Perangkat Lunak.....	25
Tabel 4.1 Tabel <i>Storyboard</i> Iklan Animasi Larisso Kacamata.....	28
Tabel 4.2 Tabel Narasi.....	37



DAFTAR GAMBAR

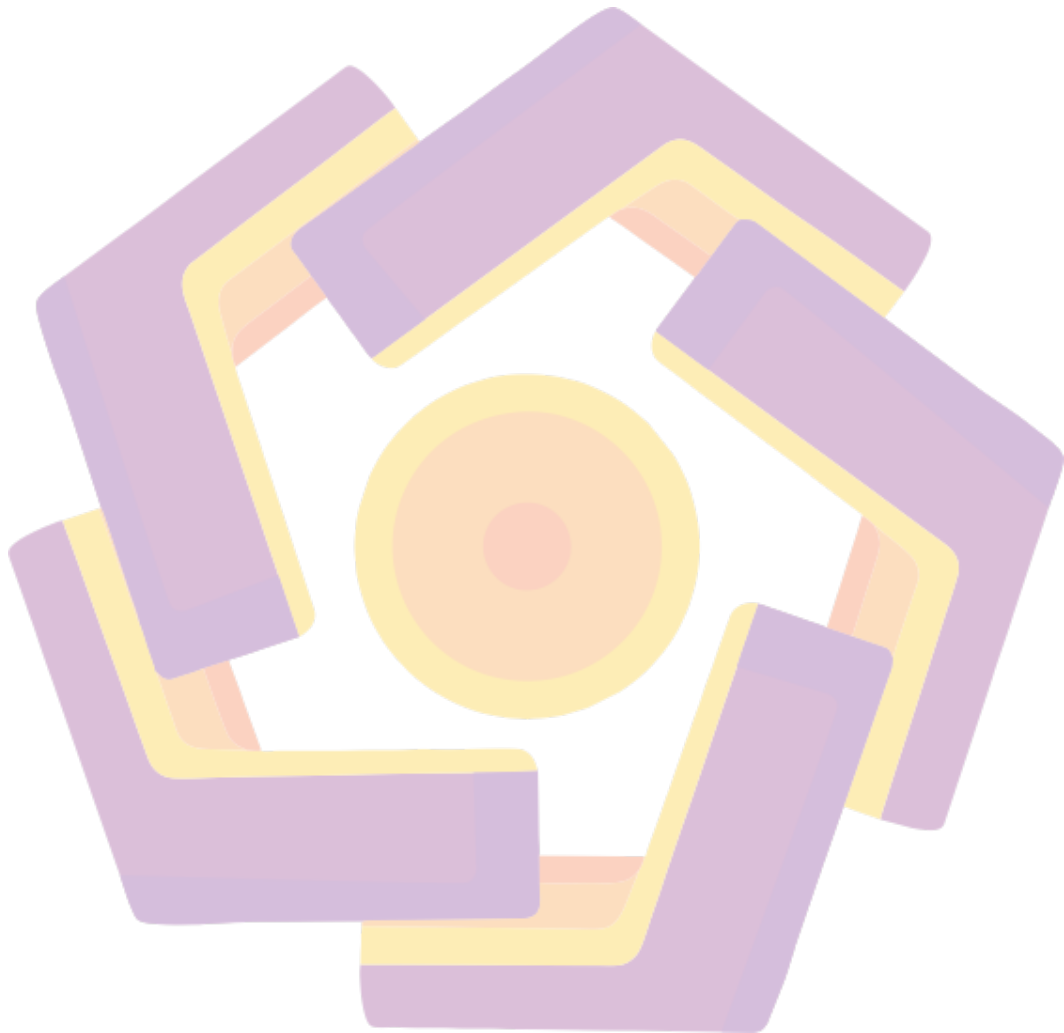
Gambar 3.2 Alur Penelitian.....	22
Gambar 4.1 Template <i>Storyboard</i>	27
Gambar 4.2 Proses menggambar asset pada scene 13.....	32
Gambar 4.3 Proses Export Gambar.....	33
Gambar 4.4 Folder Scene 1.....	33
Gambar 4.5 Folder Scene 2.....	34
Gambar 4.6 Folder Scene 3.....	34
Gambar 4.7 Folder Scene 4.....	35
Gambar 4.8 Folder Scene 6.....	36
Gambar 4.9 Folder Scene 7.....	36
Gambar 4.10 Folder Scene 8.....	37
Gambar 4.11 Hasil Narasi.....	39
Gambar 4.2.1 Puppet Tool.....	40
Gambar 4.2.2 Masking.....	41
Gambar 4.2.3 Trim & Cut.....	41
Gambar 4.2.4 Penyatuan Visual.....	42
Gambar 4.2.5 Penambahan Caption.....	42
Gambar 4.2.6 Penyatuan Gambar.....	43
Gambar 4.2.7 Hasil Akhir Visual.....	44
Gambar 4.3.1 Durasi Video.....	45
Gambar 4.3.3 Tampilan dB Meter.....	47
Gambar 4.4.1 Grafik Jenis Kelamin Responden.....	48
Gambar 4.4.2 Grafik Usia Responden.....	48
Gambar 4.4.3 Grafik Profesi Responden.....	49
Gambar 4.4.4 Grafik Media Sosial Responden.....	49
Gambar 4.4.5 Grafik Daya Tarik.....	50
Gambar 4.4.6 Kemudahan Informasi menurut Responden.....	50
Gambar 4.4.7 Minat Penonton Video hingga Akhir.....	51
Gambar 4.4.8 Statistik Performa Video Tiktok.....	52

Gambar 4.4.9 Data Penonton Video.....	52
Gambar 4.4.10 Analisi Video Tiktok.....	53
Gambar 4.4.11 Data Statistik Promosi Video Tiktok.....	54
Gambar 4.4.12 Grafik Jangkauan berdasarkan Lokasi.....	55

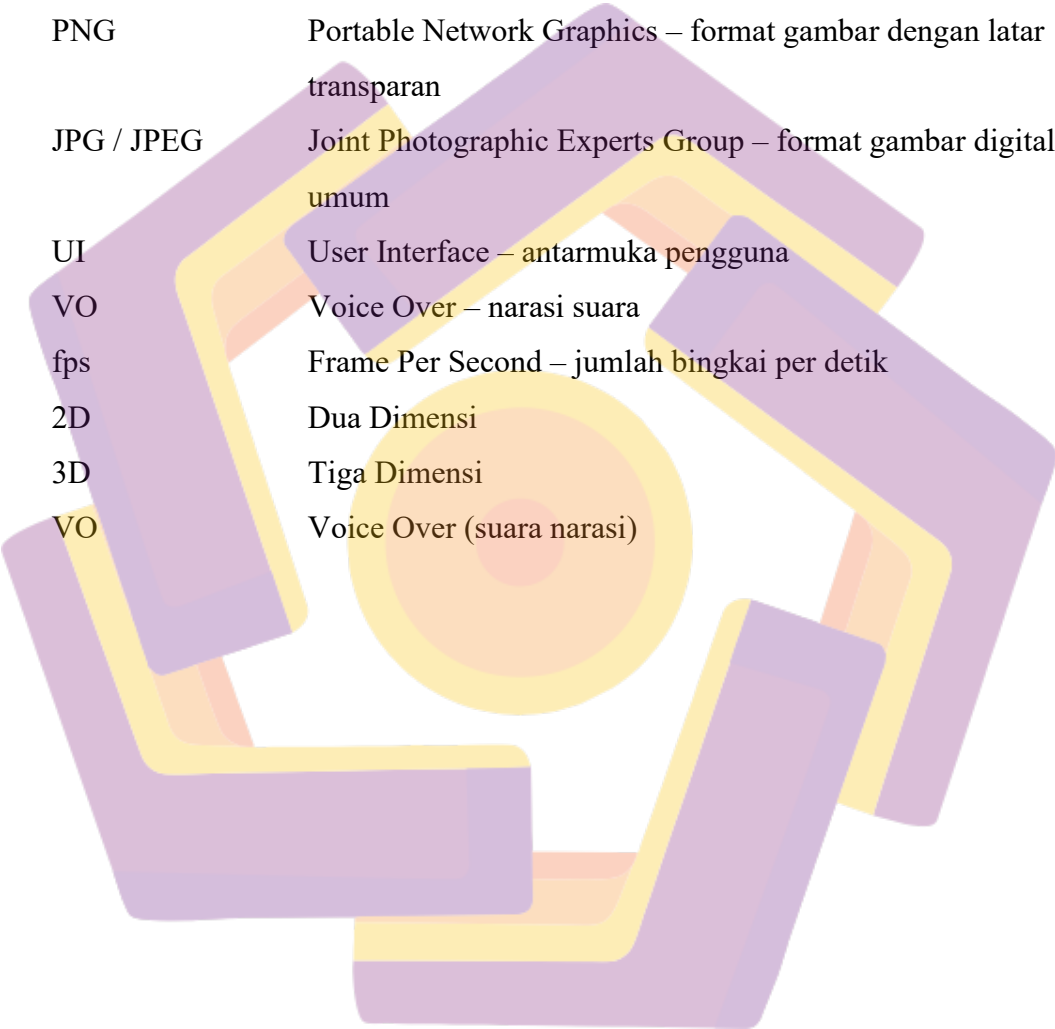


DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Profil obyek Penelitian.....	10
Lampiran 2. Dokumentasi Penelitian.....	11

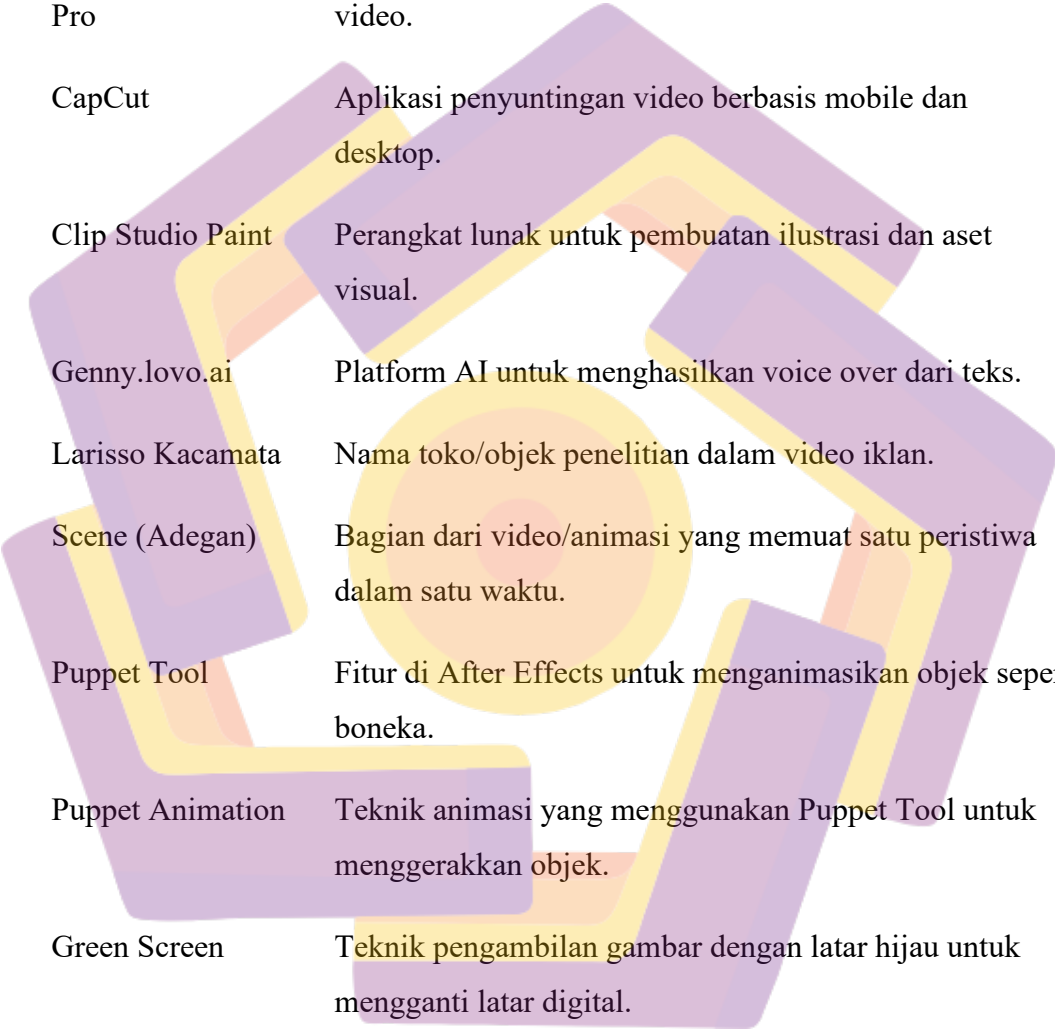


DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN

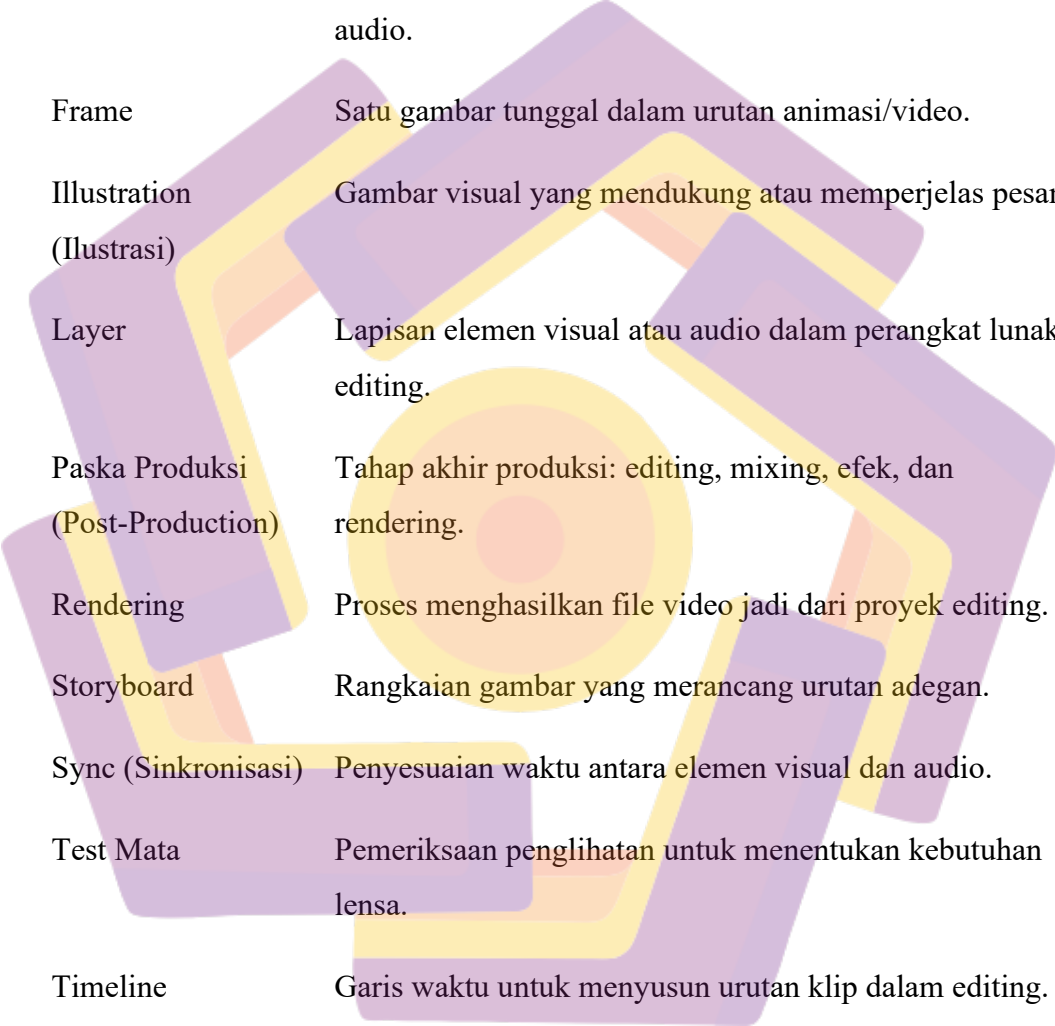


AI	Artificial Intelligence (Kecerdasan Buatan)
dB	Decibel – satuan pengukuran intensitas suara
HD	High Definition – resolusi tinggi pada video
MP4	Format file video digital berbasis MPEG-4
PNG	Portable Network Graphics – format gambar dengan latar transparan
JPG / JPEG	Joint Photographic Experts Group – format gambar digital umum
UI	User Interface – antarmuka pengguna
VO	Voice Over – narasi suara
fps	Frame Per Second – jumlah bingkai per detik
2D	Dua Dimensi
3D	Tiga Dimensi
VO	Voice Over (suara narasi)

DAFTAR ISTILAH



Adobe After Effects	Perangkat lunak untuk pembuatan animasi dan efek visual.
Adobe Premiere Pro	Perangkat lunak untuk penyuntingan dan penyusunan video.
CapCut	Aplikasi penyuntingan video berbasis mobile dan desktop.
Clip Studio Paint	Perangkat lunak untuk pembuatan ilustrasi dan aset visual.
Genny.lovo.ai	Platform AI untuk menghasilkan voice over dari teks.
Larisso Kacamata	Nama toko/objek penelitian dalam video iklan.
Scene (Adegan)	Bagian dari video/animasi yang memuat satu peristiwa dalam satu waktu.
Puppet Tool	Fitur di After Effects untuk menganimasikan objek seperti boneka.
Puppet Animation	Teknik animasi yang menggunakan Puppet Tool untuk menggerakkan objek.
Green Screen	Teknik pengambilan gambar dengan latar hijau untuk mengganti latar digital.
Caption	Teks keterangan pada video untuk memperjelas informasi.
Animasi	Proses menampilkan gambar diam secara berurutan sehingga tampak bergerak.
Aset Visual	Elemen grafis seperti karakter, latar, atau objek visual.



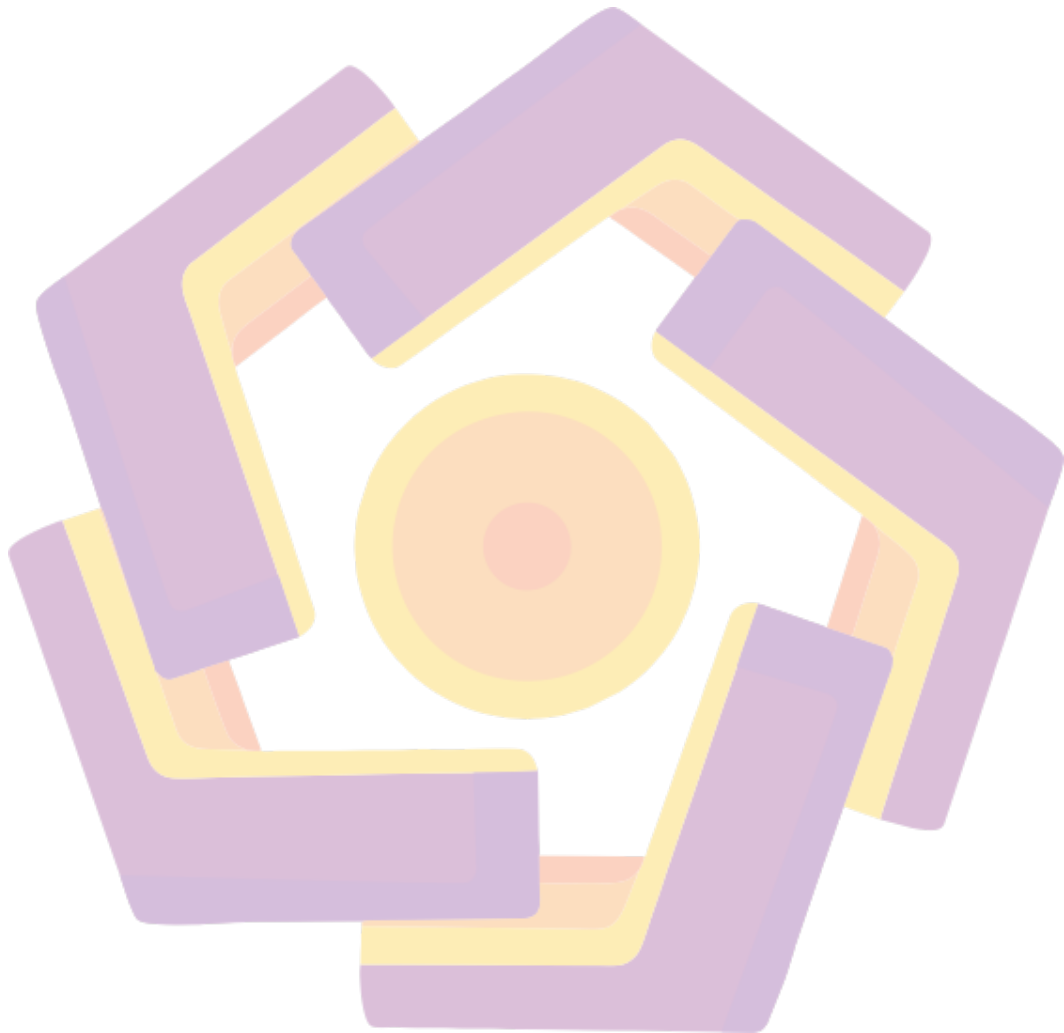
Audio Mixing	Pengaturan dan penyelarasan berbagai elemen suara.
Background	Latar belakang visual dalam adegan.
Character Design	Proses merancang tampilan dan kepribadian karakter.
Editing	Tahap penyusunan dan penyuntingan elemen visual dan audio.
Frame	Satu gambar tunggal dalam urutan animasi/video.
Illustration (Ilustrasi)	Gambar visual yang mendukung atau memperjelas pesan.
Layer	Lapisan elemen visual atau audio dalam perangkat lunak editing.
Paska Produksi (Post-Production)	Tahap akhir produksi: editing, mixing, efek, dan rendering.
Rendering	Proses menghasilkan file video jadi dari proyek editing.
Storyboard	Rangkaian gambar yang merancang urutan adegan.
Sync (Sinkronisasi)	Penyesuaian waktu antara elemen visual dan audio.
Test Mata	Pemeriksaan penglihatan untuk menentukan kebutuhan lensa.
Timeline	Garis waktu untuk menyusun urutan klip dalam editing.
Views	Jumlah tayangan video.
Reach	Jumlah akun unik yang melihat video.
Engagement	Interaksi pengguna (likes, comments, shares).

Retention / View-
through rate

Seberapa lama penonton menonton video.

Audience
Demographics

Data demografi penonton seperti usia, gender, profesi.



INTISARI

Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan menghasilkan video animasi iklan untuk Larisso Kacamata, sebuah usaha mikro kecil menengah (UMKM) yang bergerak di bidang optik. Permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini adalah belum adanya media video yang digunakan untuk memperkenalkan produk serta layanan pembuatan kacamata secara menarik dan informatif. Dalam era digital saat ini, video dengan format vertikal menjadi tren yang efektif untuk menjangkau audiens di berbagai platform media sosial. Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan metode Puppet Animation dalam pembuatan video iklan agar dapat menyajikan konten visual yang edukatif, komunikatif, dan mudah dipahami. Penelitian ini dilakukan melalui tiga tahapan utama, yaitu pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi. Tahap pra-produksi meliputi penyusunan *storyboard* dan pembuatan aset visual, tahap produksi mencakup proses animasi menggunakan Puppet Tool pada Adobe After Effect serta proses pengeditan video dengan Adobe Premiere Pro, sedangkan tahap pasca-produksi meliputi pengujian durasi, kesesuaian informasi, dan kualitas *audio* visual. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode Puppet Animation efektif dalam pembuatan video iklan karena mampu menghasilkan animasi yang menarik, efisien, dan bernilai estetika tinggi. Video ini diharapkan dapat menjadi media visual yang informatif sekaligus meningkatkan daya tarik Larisso Kacamata di platform digital.

Kata kunci: Animasi , Metode Puppet , Iklan , Kacamata , Stop motion

ABSTRACT

This study aims to design and produce an animated video advertisement for Larisso Kacamata, a micro, small, and medium enterprise (MSME) engaged in the optical sector. The problem raised in this study is the lack of video media used to introduce eyeglass products and services in an attractive and informative manner. In today's digital era, vertical format videos have become an effective trend to reach audiences on various social media platforms. Therefore, this study uses the Puppet Animation method in creating advertising videos in order to present educational, communicative, and easy-to-understand visual content. This research was conducted through three main stages, namely pre-production, production, and post-production. The pre-production stage includes storyboarding and visual asset creation, the production stage includes the animation process using Puppet Tool in Adobe After Effects and the video editing process with Adobe Premiere Pro, while the post-production stage includes testing the duration, information suitability, and audio-visual quality. The results of the study indicate that the Puppet Animation method is effective in creating advertising videos because it is able to produce animations that are attractive, efficient, and have high aesthetic value. This video is expected to be an informative visual media while increasing the appeal of Larisso Kacamata on digital platforms.

Keyword: Animasi , Metode Puppet , Iklan , Kacamata , Stop motion