

**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	22.01.4816
LUKKI MALINGARA	22.01.4850
FATIH YUSRON FALAH	22.01.4851
CAESARIO SECTIO ADI PAMUNGKAS	22.01.4883

Kepada

**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	22.01.4816
LUKKI MALINGARA	22.01.4850
FATIH YUSRON FALAH	22.01.4851
CAESARIO SECTIO ADI PAMUNGKAS	22.01.4883

Kepada

**PROGRAM DIPLOMA
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

Mimas Dini~~ng~~rat Varas Kusuma

22.01.4816

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 23 September 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

Mimas Diningrat Varas Kusuma

22.01.4816

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 17 September 2025

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Toto Indriyatmoko, M.Kom
NIK. 190302407

Ali Mustopa, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302192

Tanda Tangan



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 17 September 2025

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Mimas Diningrat Varas Kusuma
NIM : 22.01.4816

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, 17 September 2025

Yang Menyatakan,



Mimas Dinningrat Varas Kusuma

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. Segala puji syukur saya panjatkan ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat, karunia, serta energi dan kesabaran yang diberikan, sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan dengan baik.
2. Terima kasih kepada Ayah saya, Edy Suwitono, atas segala doa, semangat, dan pengorbanan yang telah diberikan. Ucapan terima kasih juga saya sampaikan untuk mengenang Almarhum Ibu saya, Endiyah Suprami, atas kasih sayang dan pengorbanan yang beliau berikan semasa hidupnya. Semoga dengan karya tugas akhir ini, saya dapat menunjukkan rasa bakti serta memperbaiki kekurangan saya di masa remaja.
3. Karya ini juga saya persembahkan kepada Nenek saya, Lilik Djulaikah, yang selalu memberikan doa, perhatian, serta kasih sayang yang tulus. Tak lupa untuk mengenang Almarhum Bulik saya, Sugyani Sri Elmi, atas segala kebaikan dan dukungan yang telah beliau berikan semasa hidup. Semoga amal dan kebaikan beliau diterima di sisi-Nya. Persembahan ini juga saya tujukan kepada seluruh keluarga besar saya yang senantiasa memberikan dukungan, doa, dan semangat dalam setiap langkah saya
4. Kepada Bapak Surya Tri Atmaja Ramadhani, S.Kom., M.Eng., selaku 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.

5. Terima kasih kepada teman-teman seperjuangan, Tongkrongan, Baik dalam bidang akademis maupun di luar itu yang telah banyak membantu dalam menemani hari-hari penuh tantangan.
6. Seluruh informan dan narasumber yang dengan kebaikan hati telah bersedia meluangkan waktu dan berbagi data serta informasi berharga.
7. Rekan Discord Kingshima yang telah membantu dan meluangkan banyak waktu untuk membina saya dalam pembuatan tugas akhir ini.



KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga tugas akhir 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 tugas akhir 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 ketua 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 Ramadhani, S.Kom., M.Kom., selaku dosen pembimbing yang memberikan arahan, saran, dan motivasi terhadap penulis
5. Bapak Toto Indriyatmoko, M.Kom, Bapak Ali Mustopa, S.Kom., M.Kom., dan seluruh Tim Dosen Penguji lainnya, atas waktu dan kesempatan yang telah diluangkan, serta koreksi dan saran membangun yang sangat berharga demi kesempurnaan tugas akhir ini.
6. 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

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

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa tugas akhir 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 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

Mimas Diningrat Varas Kusuma

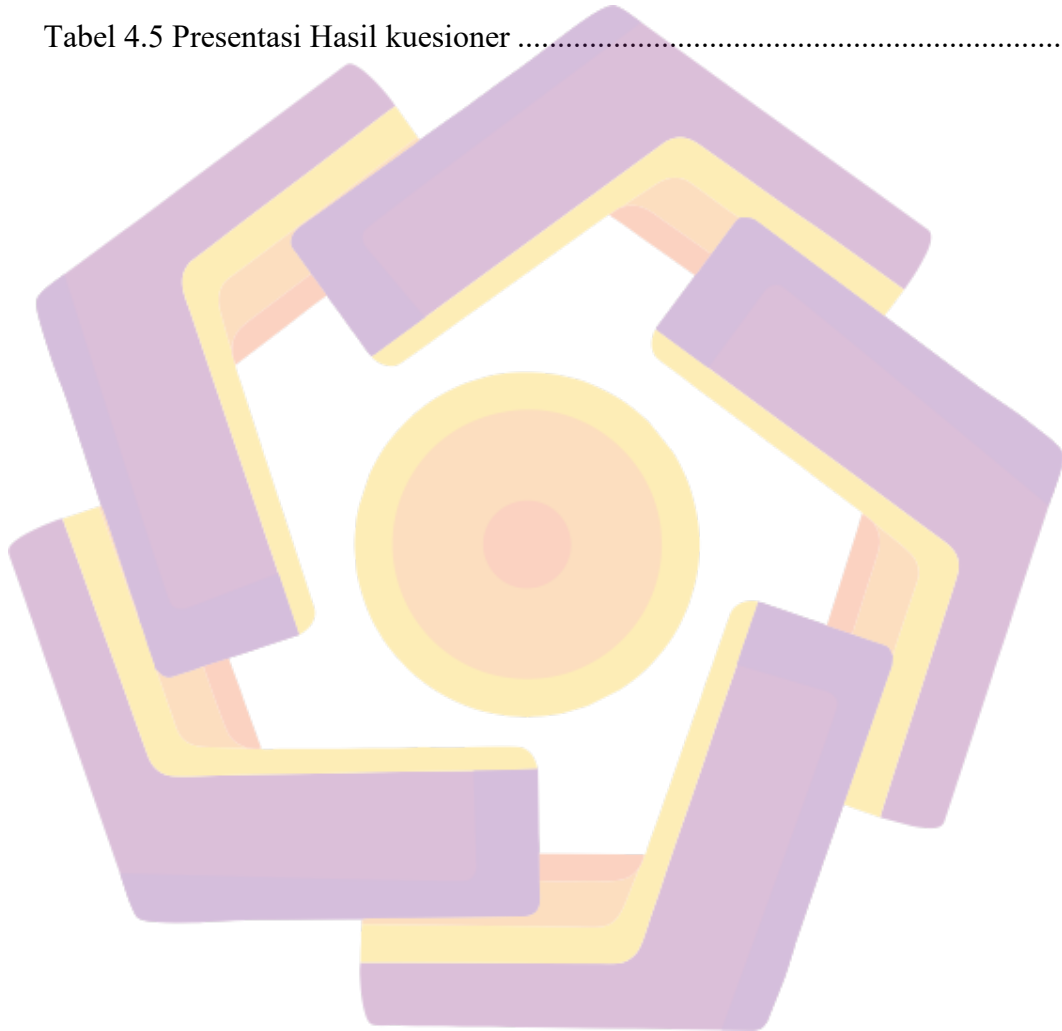
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN	xv
DAFTAR ISTILAH	xvi
INTISARI.....	xxii
<i>Abstract</i>	xxii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Perumusan masalah	2
1.3. Tujuan Penelitian	3
1.4. Batasan Masalah	3
1.5. Manfaat Penelitian	4
1. Manfaat Teknis.....	4
2. Manfaat Non-Teknis	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1. Literature Review	6
2.2. Landasan Teori	10
1. Multimedia Development Life Cycle (MDLC)	10
2. Desain Komunikasi Visual.....	14
3. Media Sosial dan Distribusi Digital	16
4. Ilustrasi.....	17
5. Bumper Animation.....	17

6. Sinematografi	18
7. <i>Compositing</i>	19
8. Vektor.....	20
9. <i>Keyframe</i>	20
10. Animasi	20
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	28
3.1. Alat dan bahan	28
3.2. <i>Multimedia Development Life Cycle (MDLC)</i>	31
1. <i>Concept</i>	31
2. <i>Design</i>	33
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>	36
4.1.3. <i>Material Collecting</i>	50
4.1.4. <i>Assembly</i>	64
4.1.5. <i>Testing</i>	75
4.1.6 <i>Distribution</i>	76
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	78
5.1. Kesimpulan.....	78
5.2. Saran	79
DAFTAR PUSTAKA	80
LAMPIRAN.....	83

DAFTAR TABEL

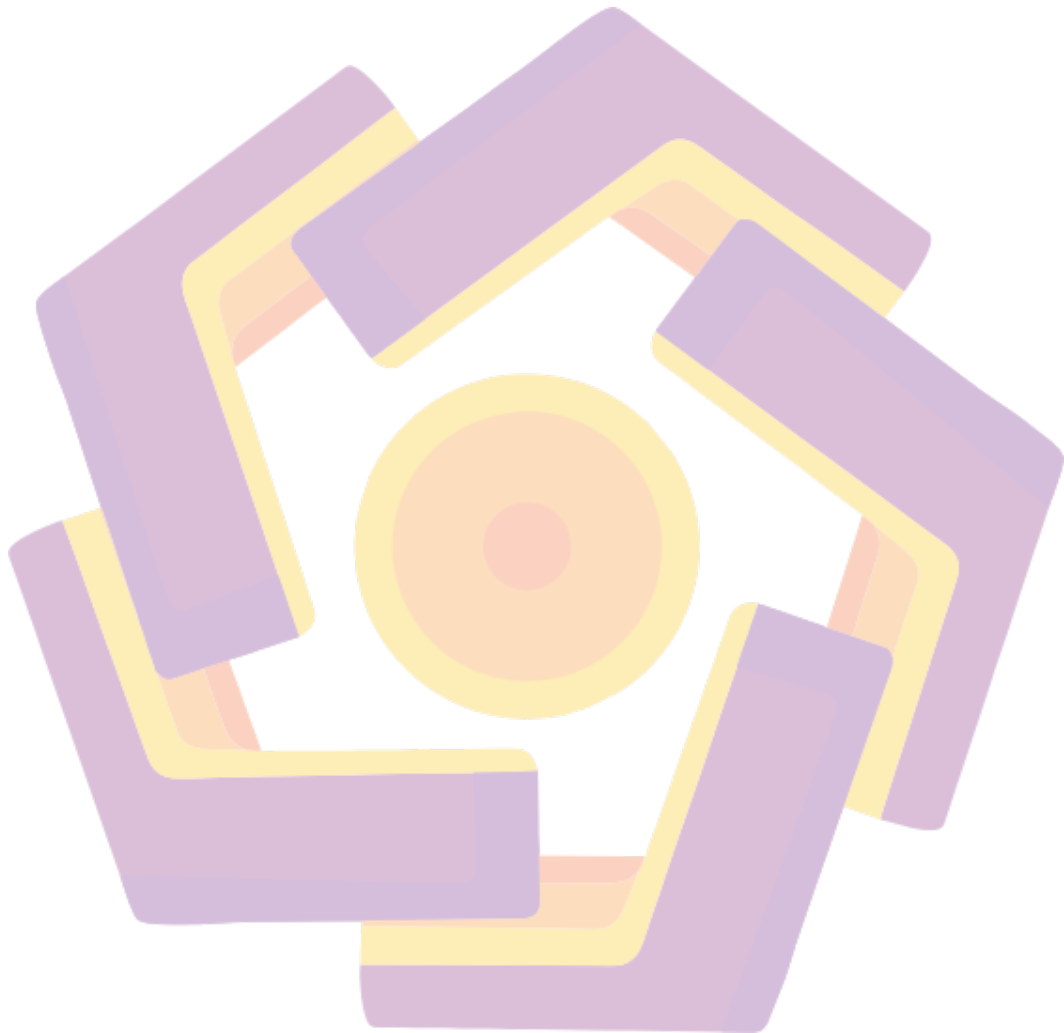
Tabel 4.1 final <i>Storyboard</i>	52
Tabel 4.2 Hasil Wawancara Mengenai Produk Impor dan Animasi Edukatif	55
Tabel 4.3 objek pendukung animasi.....	67
Tabel 4.4 <i>Voice over/Dubbing</i>	75
Tabel 4.5 Presentasi Hasil kuesioner	91



DAFTAR GAMBAR

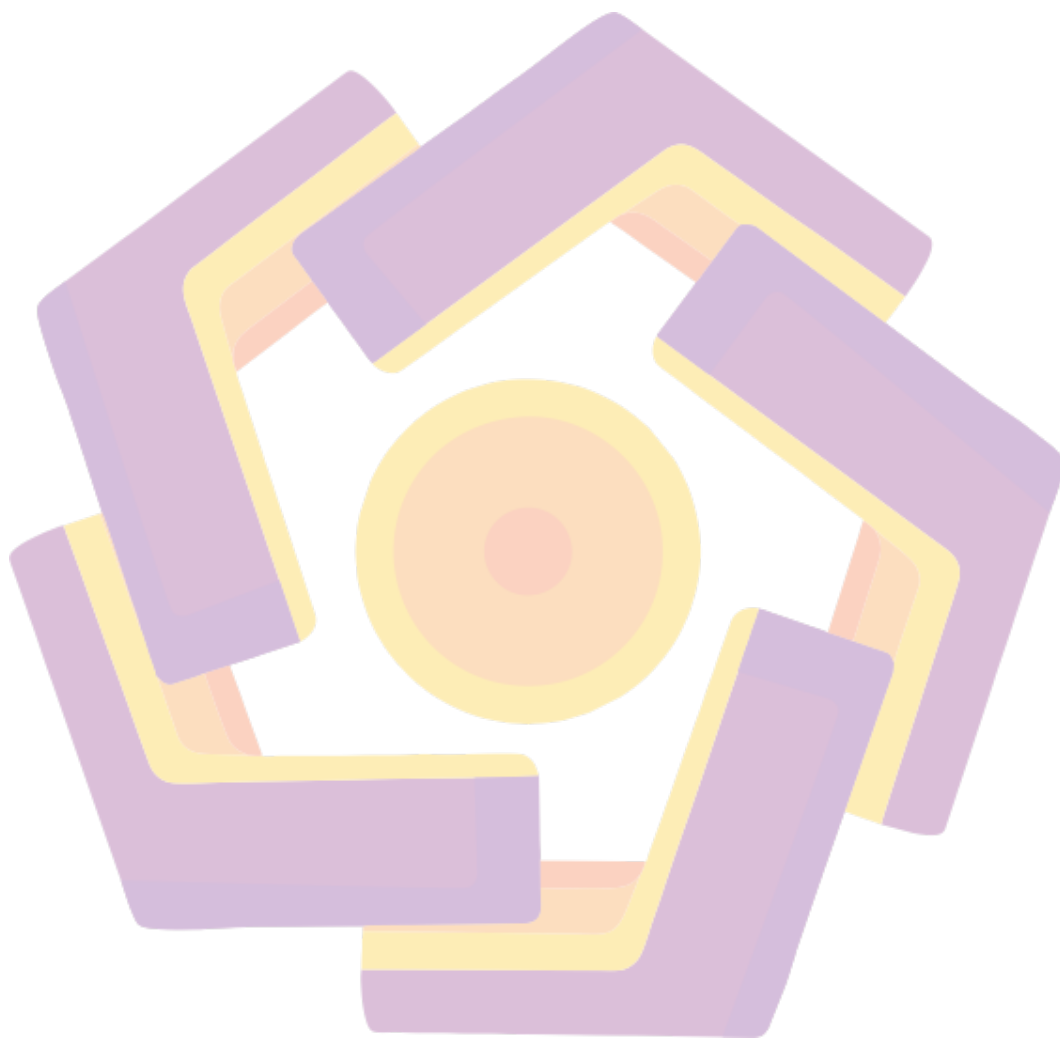
Gambar 2.1 Diagram <i>Fishbone</i>	9
Gambar 2.2 Prinsip Animasi <i>squash and Stretch</i>	23
Gambar 2.3 Prinsip Animasi <i>anticipation</i>	23
Gambar 2.4 Prinsip Animasi <i>staging</i>	24
Gambar 2.5 Prinsip Animasi <i>pose to pose action</i>	25
Gambar 2.6 Prinsip Animasi <i>overlapping action</i>	25
Gambar 2.7 Prinsip Animasi <i>slow in and slow out</i>	26
Gambar 2.8 Prinsip Animasi <i>Arcs</i>	26
Gambar 2.9 Prinsip Animasi <i>secondary action</i>	27
Gambar 2.10 Prinsip Animasi animasi <i>Timing</i>	27
Gambar 2.11 Prinsip Animasi <i>exaggeration</i>	28
Gambar 2.12 Prinsip Animasi <i>solid drawing</i>	28
Gambar 2.13 Prinsip Animasi <i>appeal</i>	29
Gambar 3.1 Diagram MDLC	32
Gambar 4.1 Refrensi <i>Rigging</i> Karakter.....	57
Gambar 4.2 Refrensi karakter utama	58
Gambar 4.3 Referensi anatomi ketiga Karakter utama	61
Gambar 4.4 final Sketsa ketiga Karakter utama.....	62
Gambar 4.5 final Timun mas	64
Gambar 4.6 final Mbok Rondo	65
Gambar 4.7 final Buto ijo.....	67
Gambar 4.8 final logo	70
Gambar 4.9 backgroud animasi	71
Gambar 4.10 <i>Cut Out</i> Character.....	78
Gambar 4.11 Proses <i>riging</i> pada bagian karakter	80
Gambar 4.12 Proses Hominoid	80
Gambar 4.13 Proses <i>Parenting</i>	81
Gambar 4.14 Proses <i>parenting</i> pada kaki	82
Gambar 4 15 Proses <i>Keyframe</i> di seluruh bagian karakter	83
Gambar 4.16 Final <i>bumper logo</i>	86

Gambar 4.17 Tahap pembuatan <i>Credit Title</i>	87
Gambar 4.18 <i>Cover Animation</i>	88

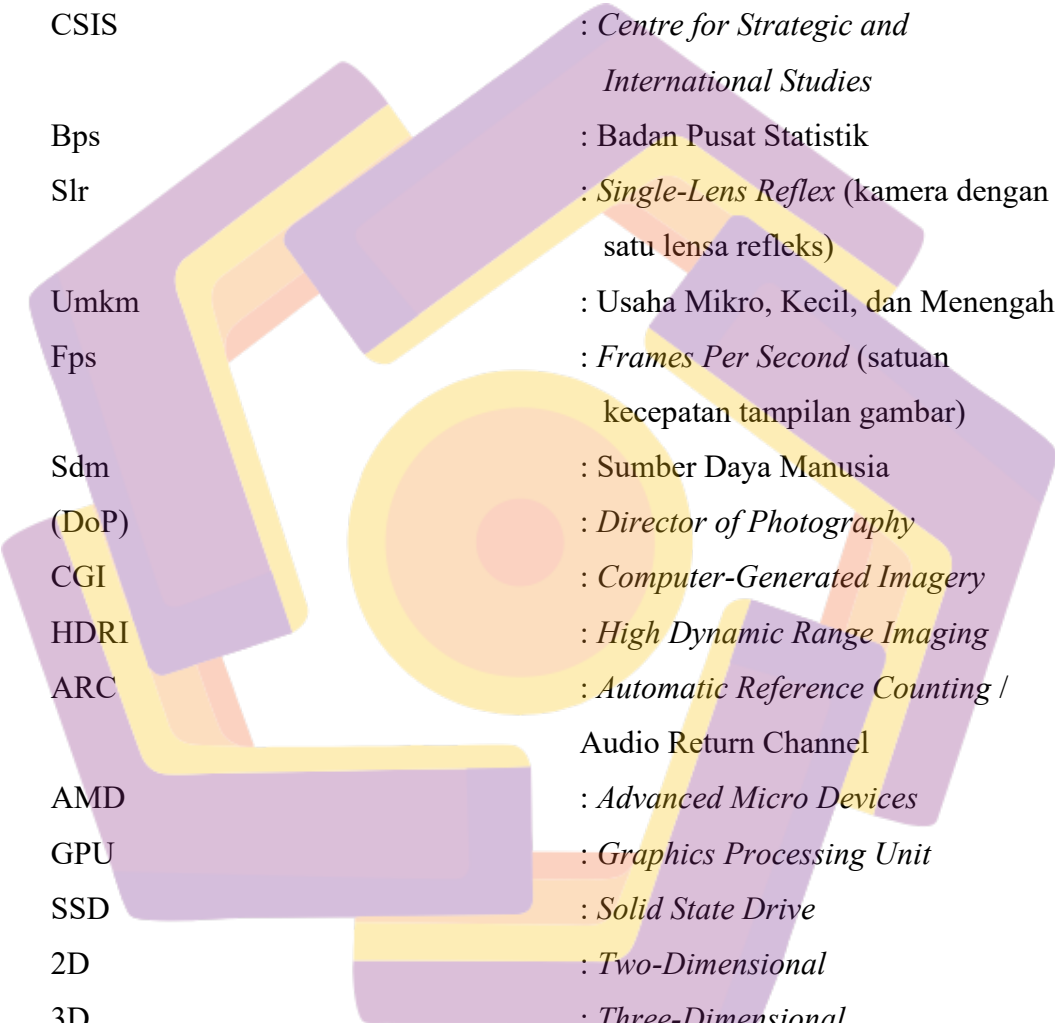


DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kuesioner Tugas Akhir.....	99
Lampiran 2. Daftar Responden Tugas Akhir	100



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)
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