

**PERANCANGAN ANIMASI 2D DENGAN TEKNIK MOTION GRAPHIC
UNTUK PROFIL VIDEO TOKO TRI**

TUGAS AKHIR



Disusun oleh:

Nama : Bimo Waskiito Bayu Aji
NIM : 21.01.4632

PROGRAM DIPLOMA
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2026

**PERANCANGAN ANIMASI 2D DENGAN TEKNIK MOTION GRAPHIC
UNTUK PROFIL VIDEO TOKO TRI**

TUGAS AKHIR

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



diajukan oleh

Nama : Bimo Waskito Bayu Aji

NIM : 21.01.4632

**PROGRAM DIPLOMA
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2026**

HALAMAN PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN ANIMASI 2D DENGAN TEKNIK MOTION GRAPHIC UNTUK PROFIL VIDEO TOKO TRI

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Bimo Waskito Bayu Aji

NIM 21.01.4632

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal : 12/11/25

Dosen Pembimbing,

Firman Asrarudin, M.Kom

NIK. 190302315

HALAMAN PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN ANIMASI 2D DENGAN TEKNIK MOTION GRAPHIC
UNTUK PROFIL VIDEO TOKO TRI

yang disusun dan diajukan oleh

Bimo Waskito Bayu Aji

21.01.4632

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 22 Desember 2025

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Barka Satva, S.Kom., M.kom
NIK. 190302126

Ferian Fauzi Abdulloh, S.Kom, M.Kom
NIK. 190302276

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya komputer
Tanggal 22 Desember 2025

DEKAN FAKULTAS KOMPUTER



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

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Bimo Waskito Bayu Aji
NIM : 21.01.4632

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul berikut:

PERANCANGAN ANIMASI 2D DENGAN TEKNIK MOTION GRAPHIC UNTUK PROFIL VIDEO TOKO TRI

Dosen Pembimbing : Firman Asharudin, M.Kom

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, 22 Desember 2025

Yang Menyatakan,



Bimo Waskito Bayu Aji

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur penulis ucapkan ke hadirat Allah SWT yang telah memberikan limpahan Rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini sesuai dengan waktu yang diharapkan dan targetkan penulis. Sholawat serta salam selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW. Tugas akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk kelulusan bagi mahasiswa yang menempuh Program Studi D3 Teknik Informatika Universitas Amikom Yogyakarta. Selama proses pengerjaan Tugas Akhir ini penulis banyak menerima bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan rasa terimakasih yang begitu besar kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Barka satya S.Kom, M.Kom selaku Kepala Program Studi D3 Teknik Informatika Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Firman Asharudin, M.Kom selaku Dosen Pembimbing Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Segenap dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan motivasi yang bermanfaat selama penulis kuliah,
5. Pemilik TOKO TRI yang mengizinkan melakukan penelitian dan membantu dalam proses pembuatan Tugas Akhir ini.
6. Keduaorang tua, Keluarga dan teman – teman penulis yang selalu memberikan dukungan untuk bisa menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Akhir kata, penulis berharap semoga tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi positif bagi pembaca serta dapat menambah wawasan dan pengetahuan bagi kita semua.

Yogyakarta, 26/06/2024

DAFTAR ISI

TUGAS AKHIR.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR ...	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR ISTILAH	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
INTISARI	xiv
Abstract.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	16
1.1 Latar Belakang	16
1.2 Perumusan Masalah.....	17
1.3 Tujuan Penelitian.....	17
1.4 Batasan Masalah.....	17
1.5 Manfaat Penelitian.....	18
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	19
2.1 Studi Literatur	19
2.2 Landasan Teori	21
2.2.1 Perancangan	21
2.2.2 Animasi	22
2.2.3 Motion Graphic	22
2.2.4 Video Profil.....	23

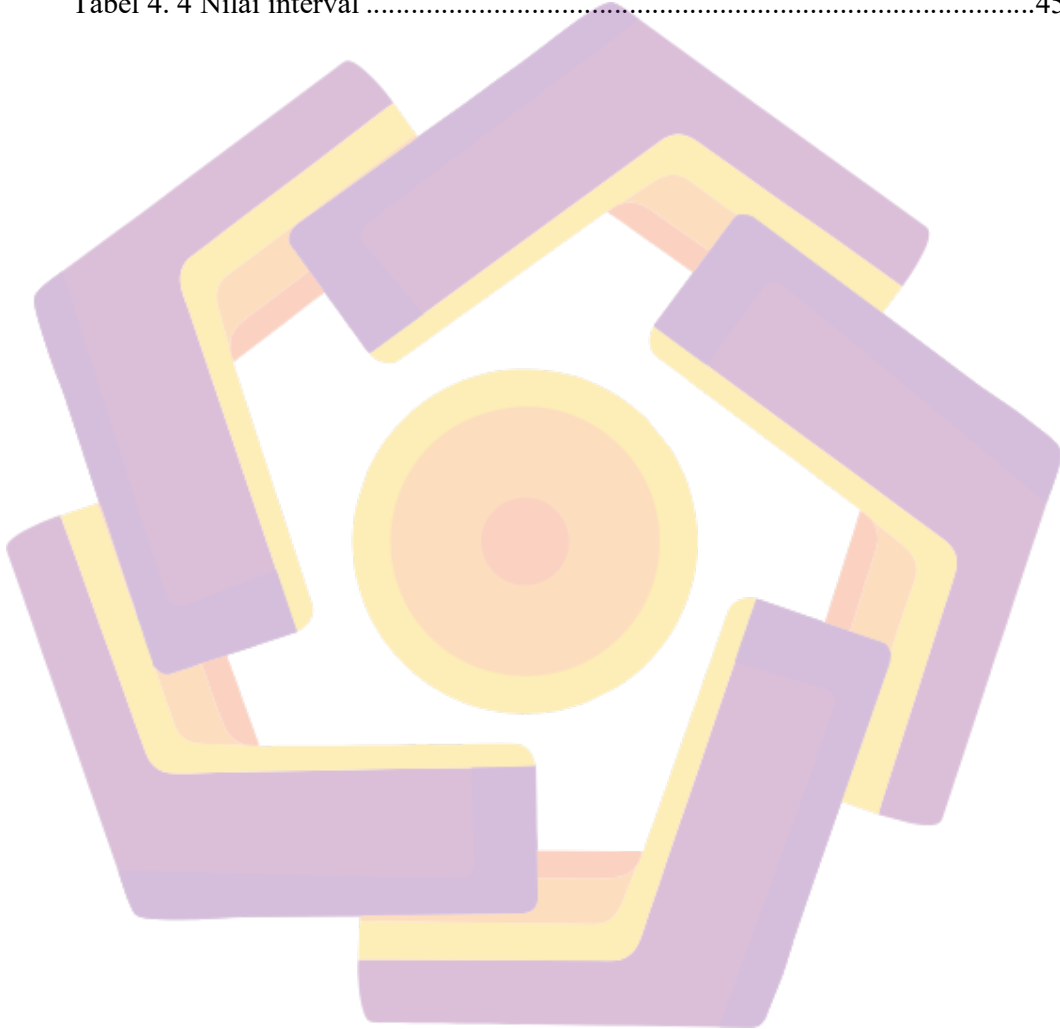
2.2.5	<i>Multimedia Development Life Cycle</i>	24
2.2.6	Skala Likert.....	25
2.2.7	Metode Produksi.....	26
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		27
3.1	Pengumpulan Kebutuhan	27
3.1.1	Gambaran Umum Objek.....	27
3.1.2	Alat dan Bahan.....	27
3.2	Langkah Penelitian.....	29
	1. <i>Concept</i>	30
	2. <i>Design</i>	30
	3. <i>Material Collecting</i>	33
	4. <i>Assembly</i>	33
	5. <i>Testing</i>	33
	6. <i>Distribution</i>	34
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		35
4.1	Implementasi	35
4.1.1	<i>Compositing</i>	35
4.1.2	<i>Render Compositing</i>	38
4.1.3	<i>Editing</i>	39
4.2	Pengujian.....	40
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		46
5.1	Kesimpulan.....	46
5.2	Saran.....	46
DAFTAR PUSTAKA		47
LAMPIRAN.....		49

DAFTAR GAMBAR

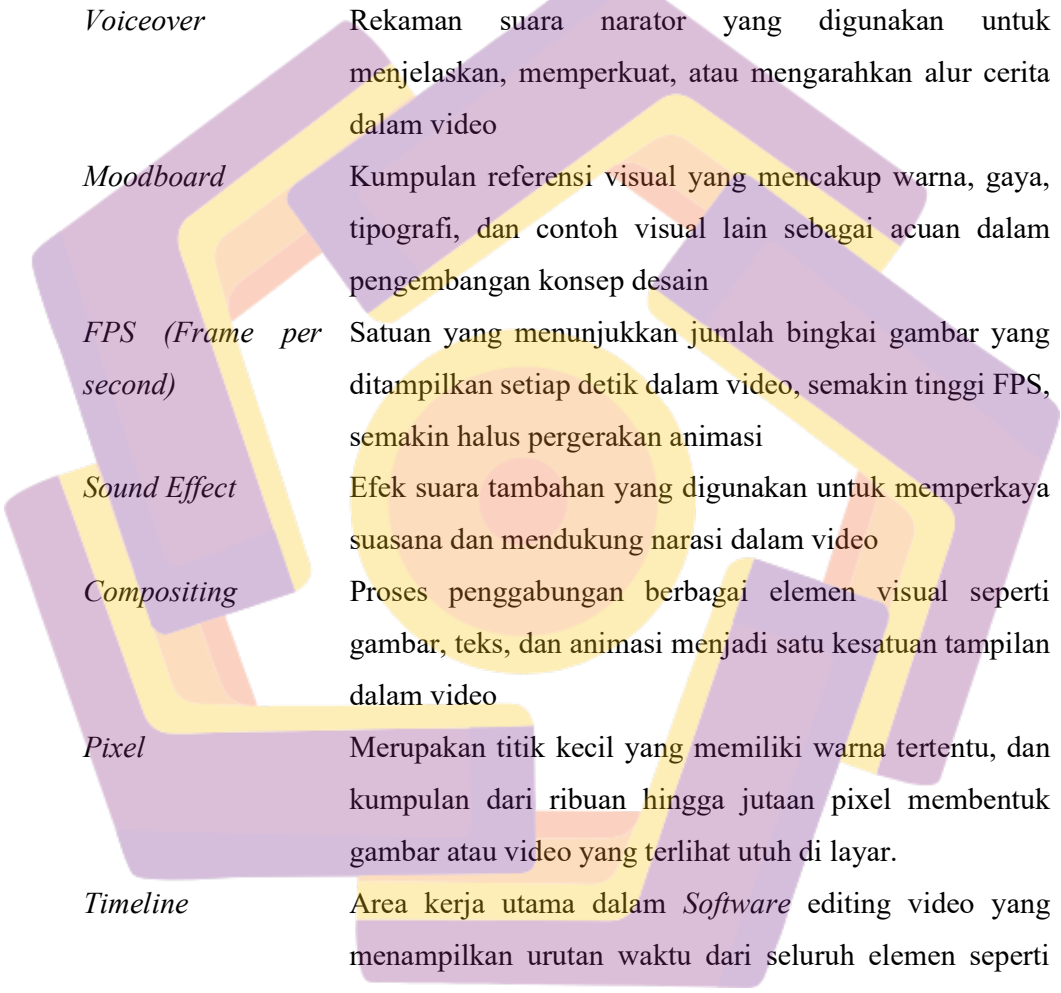
Gambar 2. 1 Alur kerja Multimedia Development Life Cycle	24
Gambar 3. 1 Langkah penelitian Multimedia Development Life Cycle	29
Gambar 3. 2 <i>Moodboard</i> animasi	30
Gambar 3. 3 <i>Storyboard</i>	31
Gambar 3. 4 <i>Voiceover</i>	32
Gambar 3. 5 Desain elemen	32
Gambar 3.6 Tahap perakitan (<i>compositing</i>)	33
Gambar 4. 1 Proses <i>compositing</i> scene 1	35
Gambar 4. 2 Proses <i>compositing</i> scene 2	36
Gambar 4. 3 Proses <i>membuat</i> expression	36
Gambar 4. 4 Proses <i>compositing</i> scene 3	37
Gambar 4. 5 Proses <i>compositing</i> scene 4	37
Gambar 4. 6 Konfigurasi <i>render</i> compositing	38
Gambar 4. 7 Membuat <i>sequence</i> baru	39
Gambar 4. 8 Proses editing	40
Gambar 4. 9 Konfigurasi <i>final render</i>	40

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Nilai interval	34
Tabel 4. 1 Wawancara (pemilik).....	41
Tabel 4. 2 Hasil pengujian responden.....	42
Tabel 4. 3 Perhitungan data responden	44
Tabel 4. 4 Nilai interval	45



DAFTAR ISTILAH



<i>Motion graphic</i>	Teknik animasi yang menggabungkan elemen grafis, teks, dan ilustrasi dengan pergerakan untuk menyampaikan pesan secara visual dan dinamis
<i>Storyboard</i>	Rangkaian sketsa yang menggambarkan urutan adegan dan alur cerita sebelum proses produksi video dimulai
<i>Voiceover</i>	Rekaman suara narator yang digunakan untuk menjelaskan, memperkuat, atau mengarahkan alur cerita dalam video
<i>Moodboard</i>	Kumpulan referensi visual yang mencakup warna, gaya, tipografi, dan contoh visual lain sebagai acuan dalam pengembangan konsep desain
<i>FPS (Frame per second)</i>	Satuan yang menunjukkan jumlah bingkai gambar yang ditampilkan setiap detik dalam video, semakin tinggi FPS, semakin halus pergerakan animasi
<i>Sound Effect</i>	Efek suara tambahan yang digunakan untuk memperkaya suasana dan mendukung narasi dalam video
<i>Compositing</i>	Proses penggabungan berbagai elemen visual seperti gambar, teks, dan animasi menjadi satu kesatuan tampilan dalam video
<i>Pixel</i>	Merupakan titik kecil yang memiliki warna tertentu, dan kumpulan dari ribuan hingga jutaan pixel membentuk gambar atau video yang terlihat utuh di layar.
<i>Timeline</i>	Area kerja utama dalam <i>Software</i> editing video yang menampilkan urutan waktu dari seluruh elemen seperti klip video, audio, efek, dan animasi
<i>export</i>	Tahap akhir dalam produksi video untuk menyimpan atau mengubah proyek menjadi format file video tertentu seperti .mp4 atau .mov
<i>shortcut</i>	Kombinasi tombol pintasan pada <i>software</i> yang digunakan untuk mempercepat proses kerja



<i>Render</i>	Proses konversi proyek video menjadi file akhir dengan menerapkan semua efek, animasi, dan pengaturan visual yang telah dibuat
<i>Sequence</i>	Urutan kerja atau <i>timeline</i> dalam <i>software</i> editing video tempat penyusunan klip, audio, dan elemen grafis
<i>Expression</i>	Kode sederhana dalam <i>Adobe After Effects</i> yang digunakan untuk mengotomatisasi animasi atau mengatur hubungan antar elemen
<i>Keyframe</i>	Titik penanda dalam <i>timeline</i> yang menentukan perubahan nilai suatu properti animasi, seperti posisi atau skala
<i>Scene</i>	Satu bagian atau potongan dalam video yang menggambarkan satu peristiwa tertentu dalam alur cerita
<i>Transform</i>	Fitur untuk mengatur perubahan bentuk atau posisi elemen visual, meliputi <i>position</i> , <i>scale</i> , <i>rotation</i> , dan <i>opacity</i>
<i>Opacity</i>	Tingkat transparansi suatu elemen visual; semakin rendah nilainya, semakin tembus pandang tampilannya
<i>Position</i>	Properti yang mengatur letak atau koordinat suatu elemen pada bidang kerja (<i>canvas</i>) dalam animasi atau video
<i>Rotation</i>	Properti yang mengatur arah atau sudut putaran suatu elemen visual dalam animasi
<i>Scale</i>	Properti yang digunakan untuk mengubah ukuran suatu elemen visual, baik memperbesar maupun memperkecil tampilan objek.

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Instrumen penelitian 1	49
Lampiran 2 Instrumen penelitian 2	49
Lampiran 3 Instrumen penelitian 3	50
Lampiran 4 Instrumen penelitian 4	50
Lampiran 5 Instrumen penelitian 5	51
Lampiran 6 Instrumen penelitian 6	51
Lampiran 7 Instrumen penelitian 7	52
Lampiran 8 Instrumen penelitian 8	52
Lampiran 9 Instrumen penelitian 9	53
Lampiran 10 Instrumen penelitian 10	53
Lampiran 11 Website envanto sumber aset	54
Lampiran 12 Website freepik sumber aset	54

INTISARI

Profil video animasi 2D tentang Toko Tri menggambarkan dampak signifikan dalam berbagai aspek. Dampak utamanya adalah peningkatan kesadaran dan daya tarik toko tersebut di kalangan masyarakat. Dengan visual yang menarik dan animasi yang hidup, video ini berhasil menarik perhatian banyak orang, yang sebelumnya mungkin tidak mengetahui keberadaan Toko Tri. Selain itu, video animasi ini juga berhasil menonjolkan keunikan dan kelebihan toko, seperti keberagaman produk dan pelayanan ramah, sehingga meningkatkan minat pelanggan potensial untuk berkunjung. Metode yang digunakan dalam pembuatan video animasi 2D ini melibatkan beberapa tahap penting. Pertama, dilakukan riset mendalam tentang Toko Tri untuk memahami sejarah, produk, dan nilai-nilai yang ingin disampaikan. Kemudian, skrip dan *storyboard* disusun untuk menentukan alur cerita dan visual yang akan ditampilkan. Selanjutnya, proses animasi dilakukan dengan menggunakan perangkat lunak khusus animasi 2D, di mana karakter dan latar belakang dirancang sesuai dengan konsep yang telah ditentukan. Proses ini melibatkan tim kreatif yang terdiri dari penulis, animator, dan desainer grafis yang bekerja sama untuk menghasilkan video yang menarik dan informatif. Secara keseluruhan, video animasi 2D tentang Toko Tri tidak hanya berfungsi sebagai alat promosi, tetapi juga sebagai sarana edukasi bagi masyarakat tentang pentingnya berbelanja di toko lokal. Video ini mampu menyampaikan pesan dengan cara yang mudah dipahami dan menghibur, sehingga lebih efektif dalam menjangkau audiens yang lebih luas. Dampak positif yang dihasilkan dari video ini adalah peningkatan jumlah pelanggan, penguatan citra positif toko, dan kontribusi terhadap perekonomian lokal dengan mendorong masyarakat untuk mendukung usaha kecil dan menengah seperti Toko Tri.

Kata kunci: Profil video animasi 2D, *Storyboard*, Daya Tarik toko

Abstract

The 2D animated video profile of Toko Tri illustrates significant impacts in various aspects. The primary impact is the increased awareness and appeal of the store among the community. With captivating visuals and vibrant animations, this video successfully captures the attention of many people who may not have previously known about Toko Tri. Additionally, the animated video effectively highlights the store's unique features and advantages, such as its diverse product range and friendly service, thereby boosting the interest of potential customers to visit. The method used in creating this 2D animated video involves several important stages. First, an in-depth research about Toko Tri was conducted to understand its history, products, and values that needed to be conveyed. Then, the script and storyboard were prepared to determine the storyline and visuals to be presented. Next, the animation process was carried out using specialized 2D animation software, where characters and backgrounds were designed according to the predetermined concept. This process involved a creative team consisting of writers, animators, and graphic designers working together to produce an engaging and informative video. Overall, the 2D animated video about Toko Tri serves not only as a promotional tool but also as an educational medium for the community about the importance of shopping at local stores. The video successfully delivers its message in an easily understandable and entertaining manner, making it more effective in reaching a broader audience. The positive impacts generated by this video include an increase in customer numbers, enhancement of the store's positive image, and a contribution to the local economy by encouraging the community to support small and medium enterprises like Toko Tri.

Keyword: 2D Animated Video Profile, Storyboard, Store Appeal