

**IMPLEMENTASI ANIMASI 2D BERBASIS *MOTION GRAPHIC* PADA
VIDEO PROMOSI PRODUK UMKM GULA ARENKU**



TUGAS AKHIR

**Disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan pada
Program Studi D4 Teknologi Informatika Multimedia Digital Jurusan
Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya**

Oleh :

MEYRA FEBRIYANTI

061940722641

POLITEKNIK NEGERI SRIWIJAYA

PALEMBANG

2023

LEMBAR PENGESAHAN
IMPLEMENTASI ANIMASI 2D BERBASIS *MOTION GRAPHIC* PADA VIDEO
PROMOSI PRODUK UMKM GULA ARENKU



LAPORAN TUGAS AKHIR

OLEH :

Meyra Febriyanti

061940722641

Palembang, Agustus 2023

Disetujui Oleh,
Pembimbing I



Slamet Widodo, S.Kom., M.Kom.
NIP. 197305162002121001

Pembimbing II



Fithri Selva Jumellati, SKom., MTI,
NIP. 199005042020122013

Mengetahui,

Ketua Jurusan Teknik Komputer



Azwardi, S.T., M.T
NIP. 197005232005011004

LEMBAR PENGUJI

IMPLEMENTASI ANIMASI 2D BERBASIS *MOTION GRAPHIC* PADA VIDEO PROMOSI PRODUK UMKM GULA ARENKU



Telah diuji dan dipertahankan di depan dewan penguji
pada sidang Tugas Akhir pada Senin, 21 Agustus 2023

Ketua Dewan Penguji

Siamet Widada, S.Kom., M.Kom.
NIP. 197305162002121001


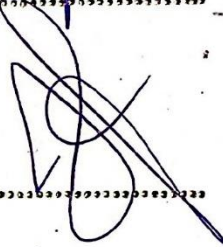


Anggota Dewan Penguji

Ikhtisari Mekongga, S.T., M.Kom.
NIP. 197705242000031002


Isnainy Azra, S.Kom., M.Kom.
NIP. 197310012002122007

Arsia Rini, S.Kom., M.Kom.
NIP. 198809222020122014

Tanda Tangan


.....

.....

.....

.....

Mengetahui,
Ketua Jurusan Teknik
Komputer


Azwardi, S.T., M.T
NIP. 197005232005011004



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
POLITEKNIK NEGERI SRIWIJAYA**

Jalan Srijaya Negara, Palembang 30139

Telp. 0711-353414 Fax. 0711-355918

Website : www.polsriwijaya.ac.id E-mail :



SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama Mahasiswa : Meyra Febriyanti

NIM : 061940722641

Jurusan / Prodi : Teknik Komputer / DIV – Teknologi Informatika
Multimedia Digital

Judul Skripsi : Implementasi Animasi 2D Berbasis *Motion*
Graphic Pada Video Promosi Produk UMKM Gula
Arenku

Dengan ini menyatakan :

1. Skripsi yang saya buat dengan judul sebagaimana tersebut di atas beserta isinya merupakan hasil penelitian saya sendiri.
2. Skripsi tersebut bukan plagiat atau menyalin skripsi milik orang lain.
3. Apabila Skripsi ini dikemudian hari dinyatakan plagiat atau menyalin skripsi milik orang lain, maka saya bersedia menerima konsekuensinya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya untuk diketahui oleh pihak-pihak yang berkepentingan.

Palembang, September 2023

buat Pernyataan,



Meyra Febriyanti

NIM. 061940722641

MOTTO

"Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya."

(Q.S Al-Baqarah: 286)

"Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatu apa pun, dan Dia memberimu pendengaran, penglihatan, dan hati agar kamu bersyukur."

(Q.S An-Nahl: 78)

"Pengetahuan yang baik adalah yang memberikan manfaat, bukan hanya diingat."

(Imam Syafi'i)

"Menuntut ilmu adalah takwa. Menyampaikan ilmu adalah ibadah. Mengulang-ulang ilmu adalah zikir. Mencari ilmu adalah jihad."

(Abu Hamid Al Ghazali)

"Tidak ada mimpi yang gagal, yang ada hanyalah mimpi yang tertunda. Jika kamu gagal, jangan khawatir karena mimpi-mimpi lainnya bisa diciptakan."

(Windah Basudara)

"LAW OF ATTRACTION: When you truly want something and go after it without limiting yourself with disbelief, the universe will make it happen"

"Skripsi yang baik adalah skripsi yang selesai. Sebaik apapun skripsimu tidak akan mengubah dunia"

"Susah, tapi *Bismillah*"

(Fiersa Besari)

LEMBAR PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim,

Dengan segala kerendahan hati, skripsi atau tugas akhir ini saya persembahkan kepada Allah SWT, Sang Pencipta dan Sumber Segala Kebijakan. Saya mengucapkan rasa terima kasih yang tak terhingga atas petunjuk-Nya, rahmat-Nya, dan berkah-Nya yang tak pernah henti selama perjalanan akademik ini. Semua capaian yang terdapat dalam skripsi atau tugas akhir ini adalah hasil anugerah dan berkat dari-Nya. Semoga persembahan ini menjadi bentuk pengabdian saya kepada-Nya, dan semoga Allah SWT senantiasa memberikan petunjuk dalam setiap langkah hidup saya.

Dengan rasa bangga dan rasa pencapaian yang mendalam, skripsi atau tugas akhir ini saya persembahkan untuk diri sendiri, sebagai bukti ketekunan, kerja keras, dan tekad untuk mencapai tujuan akademik. Proses penulisan skripsi ini telah menjadi perjalanan yang penuh tantangan, pembelajaran, dan pertumbuhan pribadi. Saya ingin mengingatkan diri sendiri bahwa setiap langkah dan usaha selama perjalanan ini memiliki nilai yang luar biasa, dan bahwa ketekunan serta ketahanan diri sendiri adalah kunci untuk mencapai apa pun dalam hidup.

Saya sangat berterima kasih untuk orang-orang hebat di hidup saya dalam menyelesaikan skripsi atau tugas akhir ini. Berkat mereka saya dapat berada di titik ini.

1. Persembahan ini saya tujukan kepada keluarga besar saya, terutama kepada orangtua saya, yang selalu menjadi sumber inspirasi ataupun motivasi dalam setiap langkah hidup saya, serta tiada henti selalu memberikan dukungan, kasih sayang, dan doa selama perjalanan studi ini.
2. Dengan penuh rasa syukur, saya ingin mengucapkan terima kasih kepada pembimbing skripsi saya Bapak Slamet Widodo, S.Kom., M.Kom. dan Ibu Fithri Selva Jumeilah, SKom., MTL., yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan ilmu yang berharga selama proses penulisan skripsi ini.
3. Saya dedikasikan kepada seseorang dengan NIM 061940722636 yang selalu memberi semangat, menemani, dan membantu saya dalam pengerjaan skripsi

atau tugas akhir ini. Terima kasih banyak atas segala kebaikan, tenaga, waktu, dan energi yang telah dikeluarkan untuk membantu saya. Pengorbanan, dedikasi, dan perjuangan yang diberikan tidak akan pernah saya lupakan.

4. Kepada teman-teman saya, TIMD 2019, TIM, Kupu-Kupu Night, yang selalu memberikan dukungan, semangat, dan pengalaman berharga selama studi di perguruan tinggi ini.
5. Skripsi ini saya dedikasikan untuk semua dosen yang telah memberikan ilmu pengetahuan kepada saya selama masa perkuliahan. Dengan rendah hati, saya ingin mengucapkan terima kasih kepada semua yang telah memberikan dukungan moral dan materi selama perjalanan studi ini.

ABSTRAK

IMPLEMENTASI ANIMASI 2D BERBASIS *MOTION GRAPHIC* PADA VIDEO PROMOSI PRODUK UMKM GULA ARENKU

(Meyra Febriyanti 2023 : 64 Halaman)

Dalam era digital, pemanfaatan media visual seperti video animasi 2D *motion graphic* dapat menjadi strategi kreatif dalam mempromosikan produk dan sesuai dengan tren media saat ini untuk meningkatkan daya saing UMKM. Dalam konteks industri kuliner, produk gula aren yang merupakan hasil dari UMKM, memiliki potensi besar untuk meningkatkan perekonomian masyarakat dan memperkenalkan kekayaan kuliner lokal. Gula Arenku adalah pengembangan usaha yang berasal dari PD Mie Ayam Berkah milik Pak H. Fahrudin. Usaha ini terbilang baru dibandingkan dengan usaha mie ayam milik beliau yang sudah berdiri sejak puluhan tahun lalu, untuk mempromosikan produk gula arennya diperlukan alternatif media promosi dikarenakan sebelumnya pemasaran digital yang dilakukan hanya berupa konten gambar dan video singkat saja, sehingga dipilihlah alternatif video promosi berupa animasi 2D *Motion Graphic*. Pembuatan video promosi Animasi 2D *Motion Graphic* ini menggunakan metode pengembangan Villamil-molina yang terdiri dari 5 tahap yaitu *Development, PreProduction, Production, Post production, dan Delivery*. Untuk pengujiannya menggunakan perhitungan Cohen's Kappa dengan hasil dari pengujian Ahli Media "0,66" atau masuk kategori keputusan "Tinggi" dan hasil pengujian Ahli Materi "0,85" atau masuk kategori keputusan "Sangat Tinggi", sehingga dapat disimpulkan bahwa produk yang dihasilkan masuk kategori "Layak" atau sudah cukup bagus untuk disebarluaskan secara luas atau digunakan untuk kebutuhan berikutnya.

Kata kunci : Animasi 2D, *Motion Graphic*, Gula Aren, Metode Villamil-molina, *Cohen's Kappa*.

ABSTRACT

IMPLEMENTATION OF MOTION GRAPHIC-BASED 2D ANIMATION IN MSME PRODUCT PROMOTION VIDEOS GULA ARENKU

(Meyra Febriyanti 2023 : 64 Halaman)

In the digital era, the use of visual media such as 2D motion graphic animated videos can be a creative strategy in promoting products and in accordance with current media trends to increase the competitiveness of MSMEs. In the context of the culinary industry, palm sugar products which are the result of MSMEs, have great potential to improve the community's economy and introduce local culinary riches. Gula Arenku is a business development that originates from PD Mie Ayam Berkah owned by Pak H. Fahrudin. This business is relatively new compared to his chicken noodle business which has been established for decades. To promote his palm sugar products, alternative promotional media are needed because previously digital marketing was only carried out in the form of image and short video content, so an alternative promotional video was chosen in the form of animation. 2D Motion Graphics. Making this 2D Motion Graphic Animation promotional video uses the Villamil-molina development method which consists of 5 stages, namely Development, PreProduction, Production, Post production, and Delivery. For the test, Cohen's Kappa was used to calculate the results from the Media Expert test of "0.66" or in the "High" decision category and the Material Expert test results of "0.85" or in the "Very High" decision category, so it can be concluded that the product produced is in the "Decent" category or is good enough to be widely distributed or used for subsequent needs.

Keywords: 2D Animation, Motion Graphics, Palm Sugar, Villamil-molina Method, Cohen's Kappa.

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur alhamdulillah penulis panjatkan kepada Allah SWT, pemelihara seluruh alam raya, yang atas limpahan rahmat taufik dan hidayah-nya penulis mampu menyelesaikan skripsi atau tugas akhir dengan baik yang berjudul **“Implementasi Animasi 2D Berbasis *Motion Graphic* Pada Video Promosi Produk UMKM Gula Arenku”** ini diajukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Terapan di Jurusan Teknik Komputer Program Studi Teknologi Informatika Multimedia Digital Politeknik Negeri Sriwijaya. Politeknik Negeri Sriwijaya.

Penulis menyadari bahwa sangatlah sulit bagi penulis untuk menyelesaikan proposal ini, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Kedua orangtua dan saudara-saudaraku tercinta yang senantiasa memberikan doa, semangat serta dukungan kepada penulis baik secara moral maupun materil hingga tugas akhir ini dapat selesai.
2. Bapak Dr. Ing. Ahmad Taqwa, M.T. selaku Direktur Politeknik Negeri Sriwijaya.
3. Bapak Azwardi, S.T., M.T. selaku Ketua Jurusan Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya.
4. Ibu Ema Laila, S.Kom., M.Kom. selaku Ketua Program Studi D-IV Teknologi Informatika Multimedia Digital Politeknik Negeri Sriwijaya .
5. Bapak Slamet Widodo, S.Kom., M.Kom. selaku Dosen Pembimbing 1 yang telah meluangkan waktu untuk membimbing penulis menyelesaikan skripsi atau tugas akhir ini.
6. Ibu Fithri Selva Jumeilah, SKom., MTI. selaku Dosen Pembimbing 2 yang telah meluangkan waktu untuk membimbing penulis menyelesaikan skripsi atau tugas akhir ini.
7. Seluruh dosen beserta staff di lingkungan jurusan Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya.

8. Bapak H. Fahrudin selaku Ketua Pimpinan dari UMKM PD Mie Ayam Berkah.
9. Segenap staff dan karyawan dari UMKM PD Mie Ayam Berkah yang telah banyak membantu dan memberikan bimbingan kepada penulis selama penelitian dan juga membantu penulis dalam usaha memperoleh data yang penulis perlukan.
10. Rekan-rekan seperjuangan kelas TIM 2019 selaku teman sekelas saya.
11. Seseorang dengan NIM 061940722636 yang telah membantu dan menemani proses penyelesaian skripsi atau tugas akhir ini hingga selesai.
12. Serta seluruh pihak yang telah membantu proses penyelesaian skripsi atau tugas akhir ini.

Penulis menyadari bahwa masih banyak kesalahan dalam penyusunan laporan ini, baik dari segi EBI, kosakata, tata xiahasa, etika maupun isi. Maka dari itu penulis sangat mengharapkan kritik dan saran seluas-luasnya dari pembaca yang kemudian akan penulis jadikan sebagai evaluasi.

Demikian semoga skripsi atau tugas akhir ini bisa diterima sebagai ide atau gagasan yang menambah kekayaan intelektual. Semoga skripsi atau tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan juga untuk penulis sendiri.

Palembang, September 2023

Penulis

DAFTAR ISI

COVER.....	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
LEMBAR PENGUJI.....	iii
SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME.....	iv
MOTTO.....	v
LEMBAR PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK.....	viii
ABSTRACT.....	ix
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR TABEL.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan.....	3
1.5 Manfaat.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Tentang UMKM Pak H. Fahrudin.....	5
2.2 Animasi 2D	8

2.3 Motion Graphic	9
2.3.1 Prinsip Komposisi <i>Motion Graphic</i>	10
2.4 <i>Flat Design</i>	12
2.5 <i>Storyboard</i>	13
2.6 <i>Script</i>	13
2.7 <i>Software</i>	14
2.7.1 <i>Adobe After Effects</i>	15
2.7.2 <i>Adobe Illustrator</i>	15
2.7.3 <i>Adobe Premiere Pro</i>	16
2.8 Metode Pengembangan Multimedia Villamil-Molina (1997).	16
2.9 Pengujian dan Perhitungan	18
2.9.1 Uji Validitas.....	18
2.9.2 Uji Reliabilitas.....	18
2.9.3 Cohen Kappa	19
2.10 Penelitian Terdahulu	20
BAB III METODELOGI PENELITIAN	25
3.1 Metode Pengembangan Multimedia.....	25
3.2 <i>Development</i>	25
3.3 <i>Pre-Production</i>	26
3.4 <i>Production</i>	31
3.5 <i>Post-Production</i>	38
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	44
4.1 Hasil.....	44
4.1.1 Hasil <i>Motion Graphic</i> Video Promosi	44
4.2 Pengujian.....	49

4.2.1 Uji Validitas.....	49
4.2.2 Uji Reliabilitas.....	55
4.3 Pembahasan.....	59
BAB V PENUTUP.....	60
5.1 Kesimpulan	60
5.2 Saran.....	60
DAFTAR PUSTAKA.....	61

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Struktur Organisasi.....	6
Gambar 2. 2 Contoh Flat Design.....	12
Gambar 2. 3 Format Storyboard.....	13
Gambar 2. 4 Format Naskah.....	14
Gambar 2. 5 Logo Adobe After Effect.....	15
Gambar 2. 6 Logo Adobe Illustrator.....	16
Gambar 2. 7 Logo Adobe Premiere Pro.....	16
Gambar 3. 1 Bagan Alur Pembuatan dengan metode Villamil Molina.....	25
Gambar 3. 2 Script Bagian 1.....	27
Gambar 3. 3 Script bagian 2.....	28
Gambar 3. 4 Storyboard bagian 1.....	29
Gambar 3. 5 Storyboard bagian 2.....	30
Gambar 3. 6 Membuat Asset.....	31
Gambar 3. 7 Proses Animating.....	37
Gambar 3. 8 Proses Compositing.....	37
Gambar 3. 9 Proses Rendering.....	38
Gambar 4. 1 Scene 1.....	44
Gambar 4. 2 Scene 2.....	45
Gambar 4. 3 Scene 3.....	45
Gambar 4. 4 Scene 4.....	46
Gambar 4. 5 Scene 5.....	46
Gambar 4. 6 Scene 6.....	47
Gambar 4. 7 Scene 7.....	47
Gambar 4. 8 Scene 8.....	48
Gambar 4. 9 Scene 9.....	48
Gambar 4. 10 Scene 10.....	49

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Kategori Keputusan berdasarkan Moment Kappa.....	20
Tabel 2. 2 Penelitian Terdahulu.....	21
Tabel 3. 1 Development.....	26
Tabel 3. 3 Tabel Asset.....	32
Tabel 3. 4 Instrumen Penilaian Ahli Media.....	39
Tabel 3. 5 Instrumen Penilaian Ahli Materi.....	40
Tabel 3. 6 Kategori Keputusan berdasarkan Moment Kappa.....	42
Tabel 4. 1 Instrumen Penilaian Ahli Media 1.....	51
Tabel 4. 2 Instrumen Penilaian Ahli Media 2.....	52
Tabel 4. 3 Instrumen Penilaian Ahli Materi 1.....	53
Tabel 4. 4 Instrumen Penilaian Ahli Materi 2.....	54
Tabel 4. 5 Hasil expert judgement Ahli Media.....	56
Tabel 4. 6 Kategori Keputusan berdasarkan Moment Kappa.....	57
Tabel 4. 7 Hasil expert judgement Ahli Materi.....	58
Tabel 4. 8 Kategori Keputusan berdasarkan Moment Kappa.....	59