

**IMPLEMENTASI ANIMASI 2D MENGGUNAKAN TEKNIK  
*FLAT DESIGN* DALAM PEMBUATAN VIDEO PROMOSI  
UMKM SONGKET PALEMBANG**



**LAPORAN TUGAS AKHIR**

**Disusun Untuk Memenuhi Syarat Kelulusan Pada  
Program Studi Teknologi Informatika Multimedia Digital Jurusan  
Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya**

**OLEH :**

**RADEN AYU AISYAH LUTFIAH**

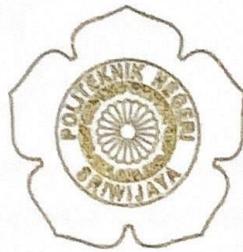
**062040722656**

**POLITEKNIK NEGERI SRIWIJAYA**

**PALEMBANG**

**2024**


**LEMBAR PERSETUJUAN**  
**IMPLEMENTASI ANIMASI 2D MENGGUNAKAN TEKNIK**  
**FLAT DESIGN DALAM PEMBUATAN VIDEO PROMOSI**  
**UMKM SONGKET PALEMBANG**



**LAPORAN TUGAS AKHIR**

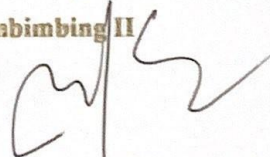
**OLEH :**  
**RADEN AYU AISYAH LUTFIAH**  
**062040722656**

**Pembimbing I**


  
**Ahyar Supani, S.T., M.T.**  
**NIP. 196802111992031002**

**Palembang, 2024**

**Pembimbing II**

  
**Hidavati Ami, S.Kom., M.Kom**  
**NIP. 198409142019032009**

**Mengetahui,**  
**Ketua Jurusan Teknik Komputer**

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

**IMPLEMENTASI ANIMASI 2D MENGGUNAKAN TEKNIK  
FLAT DESIGN DALAM PEMBUATAN VIDEO PROMOSI  
UMKM SONGKET PALEMBANG**



Telah diuji dan dipertahankan di depan dewan penguji Sidang  
Laporan Tugas Akhir pada hari kamis, 18 Juli 2024

**Ketua Dewan Penguji**

Slamet Widodo, M.Kom

NIP. 197305162002121001

**Tanda Tangan**

A blue ink signature of Slamet Widodo, consisting of a stylized 'S' followed by 'lamet'.

**Anggota Dewan Penguji**

Adi Sturisman, S.Kom., M.Kom.

NIP. 197503052001121005

A blue ink signature of Adi Sturisman, featuring a large, flowing 'A' followed by 'di'.

Isnainy Azro, M.Kom

NIP. 197310012002122007

A blue ink signature of Isnainy Azro, appearing as a stylized 'I' followed by 'sainy'.

Arsia Rini, S.Kom., M.Kom.

NIP: 198809222020122014

A blue ink signature of Arsia Rini, consisting of a stylized 'A' followed by 'rsia'.

Palembang, 2024  
Mengetahui,  
Ketua Jurusan Teknik Komputer

A blue ink signature of Arwardi, ST, MT, featuring a stylized 'A' followed by 'rwardi'.

Arwardi, ST, MT.

NIP.197005232005011004

## **MOTTO**

*“Allah tidak akan membebani seseorang, melainkan sesuai dengan kesanggupannya”*

(Q.S Al-Baqarah:286)

*“Rasakanlah setiap proses yang kamu tempuh dalam hidupmu, sehingga kamu tau betapa hebatnya dirimu sudah berjuang sampai detik ini”*

**“Setetes keringat orang tuaku yang keluar, ada seribu langkahku untuk maju”**

## **PERSEMBAHAN**

*Skripsi ini saya persembahkan untuk orang tua tercinta. Bapak RM. Mauluddin dan Ibu Selfi. Orang tua hebat yang selalu menjadi penyemangat saya sebagai sandaran terkuat dari kerasnya dunia. Yang tidak henti-hentinya memerikan kasih sayang dengan penuh cinta, selalu memberikan motivasi.*

*Terima kasih untuk semua berkat do'a dan dukungan ibu dan bapak saya bisa berada dititik ini. Sehat selalu tolong hiduplah lebih lama lagi.*

	<b>KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN RISET DAN TEKNOLOGI</b> <b>POLITEKNIK NEGERI SRIWIJAYA</b> Jalan Srijaya Negara, Palembang 30139 Telp. 0711-353414 Fax. 0711-355918 Website : www.polisriwijaya.ac.id E-mail : info@polsri.ac.id	 
	<b>SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME</b>	

Nama : Raden Ayu Aisyah Lutfiah  
 NIM : 062040722656  
 Jurusan/ Program Studi : Teknik Komputer / DIV Teknologi Informatika  
 Multimedia Digital  
 Judul Laporan Akhir : Implementasi Animasi 2D Menggunakan Teknik  
*Flat Design* Dalam Pembuatan Video Promosi  
 UMKM Songket Palembang

Dengan ini menyatakan:

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

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

Palembang, 2 Desember 2024

Yang membuat pernyataan,



Raden Ayu Aisyah Lutfiah

NIM. 062040722656

## KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji dan syukur kehadirat Allah Subhanahu wa ta'ala, karena atas rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini dengan judul **"Implementasi Animasi 2D Menggunakan Teknik *Flat Design* Dalam Pembuatan Video Promosi UMKM Songket Palembang"**

Sholawat serta salam semoga senantiasa tercurahkan kepada junjungan Nabi besar kita, yakni Nabi Muhammad Sallahu 'alaihi wasallam yang telah menunjukkan kepada kita jalan yang lurus berupa ajaran agama islam yang sempurna dan menjadi anugerah serta rahmat bagi seluruh alam. Di mana tujuan dari penyusunan proposal Tugas Akhir ini adalah untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Terapan Komputer di jurusan Teknik Komputer Program Studi Teknologi Informatika Multimedia Digital Politeknik Negeri Sriwijaya.

Dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan dan dukungan selama pengerjaan laporan ini. Terima kasih penulis sampaikan kepada:

1. Allah SWT karena ridho dan karunia-Nya, penulis mampu menyelesaikan laporan tugas akhir ini.
2. Bapak RM. Mauluddin dan Ibu Selfi selaku Orang tua dan saudara-saudara saya yang telah memberikan semangat, motivasi, dan dukungan bagi penulis.
3. Bapak Ir. Ahmad Taqwa, M.T. selaku Direktur Politeknik Negeri Sriwijaya.
4. Bapak Azwardi, S.T., M.T selaku Ketua Jurusan Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya.
5. Ibu Ema Laila, S.Kom., M.Kom selaku Ketua Program Studi Teknologi Informatika Multimedia Digital Politeknik Negeri Sriwijaya.
6. Bapak Ahyar Supani, S.T., M.T. dan Ibu Hidayati Ami, S.Kom., M.Kom. sebagai dosen pembimbing yang telah banyak membantu penulis dalam menyelesaikan laporan tugas akhir ini.

7. Selaku dosen beserta staff di lingkungan Jurusan Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya.
8. Bapak Kms. Moh Nasrullah selaku Pemilik Toko Songket H. Cek Aleh.
9. Kepada pemilik NIM 062040722643 yang selalu menemani dan selalu menjadi suport system penulis pada hari yang tidak mudah selama proses pengerjaan Tugas Akhir. Terima kasih telah mendengarkan keluh kesah, berkontribusi banyak dalam penulisan Tugas Akhir ini, meluangkan baik tenaga, pikiran, materi maupun bantuan dan senantiasa sabar menghadapi saya. Terima kasih telah menjadi bagian perjalanan saya hingga sekarang ini.
10. Semua sahabat saya dan teman-teman kelas TIM angkatan 2020 yang telah membantu dan memberikan semangat dalam menyelesaikan Tugas Akhir.
11. Dan yang terakhir kepada diri saya sendiri, RA. Aisyah Lutfiah. Terima kasih sudah berjalan sejauh ini, terima kasih tetap memilih berusaha dan merayakan diri sendiri hingga detik ini, walau sering mengeluh namun saya bangga kepada diri sendiri, mari bekerja sama untuk berkembang lagi dari hari ke hari, kehidupan dunia akan segera dimulai.

Semoga laporan tugas akhir ini dapat bermanfaat khususnya bagi penulis dan bagi para pembaca umumnya. Sebelumnya penulis menyadari masih banyak kekurangan, baik dari materi maupun teknik penyajiannya, mengingat pengetahuan dan pengalaman penulis yang masih sedikit. Oleh karena itu penulis memohon kritik dan saran yang membangun demi perbaikan pada masa mendatang. Terima kasih.

Palembang, Juli 2024



Raden Ayu Aisyah Lutfiah

---

## ABSTRAK

---

### IMPLEMENTASI ANIMASI 2D MENGGUNAKAN TEKNIK *FLAT DESIGN* DALAM PEMBUATAN VIDEO PROMOSI UMKM SONGKET PALEMBANG

---

(Raden Ayu Aisyah Lutfiah, 2024, 91 Halaman)

Kota Palembang dikenal dengan kain tradisional seperti songket, yang dahulu terbuat dari emas murni dan kini menggunakan benang sintesis agar lebih terjangkau. UMKM berperan penting dalam ekonomi Indonesia. Namun, banyak UMKM menghadapi kendala dalam membuat video promosi yang menarik dan efektif karena keterbatasan sumber daya dan pengetahuan teknis. Toko Songket H. Cek Aleh Aziz, sebuah UMKM di Palembang, sebelumnya toko ini telah menggunakan media promosi seperti postingan di media sosial instagram story dan status whatsapp. Meskipun aktif mempromosikan produk di media sosial, pemilik menyadari perlu adanya pendekatan yang lebih unik dan menarik. Penelitian ini bertujuan mengembangkan video animasi 2D dengan teknik Flat Design sebagai media promosi yang efektif. Berdasarkan wawancara, Toko Songket H. Cek Aleh Aziz belum memiliki video animasi 2D untuk promosi. Metode pengembangan yang digunakan adalah Multimedia Development Life Cycle (MDLC) dengan 6 tahap dan menggunakan teknik kuesioner. Responden penelitian ini berjumlah 4 ahli dan 50 masyarakat umum yang diperoleh dari kuesioner online. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa sikap 4 responden ahli terhadap teknik flat design pada animasi video promosi songket Palembang adalah 83% dan berada di kategori “Sangat Setuju” serta sikap 50 responden masyarakat umum adalah 89,44% dan berada di kategori “Sangat Setuju”.

Kata kunci : Animasi 2D Video Promosi Songket, Flat Design, Adobe After Effect, MDLC



---

---

## ABSTRACT

### IMPLEMENTASI ANIMASI 2D MENGGUNAKAN TEKNIK *FLAT DESIGN* DALAM PEMBUATAN VIDEO PROMOSI UMKM SONGKET PALEMBANG

---

---

(Raden Ayu Aisyah Lutfiah, 2024, 91 Halaman)

The city of Palembang is known for its traditional fabric, such as songket, which was once made from pure gold but now uses synthetic threads to be more affordable. Small and medium-sized enterprises (SMEs) play a vital role in the Indonesian economy. However, many SMEs face challenges in creating attractive and effective promotional videos due to limited resources and technical knowledge. Toko Songket H. Cek Aleh Aziz, an SME in Palembang, has previously used promotional media such as Instagram stories and WhatsApp status posts. Although actively promoting products on social media, the owner realized the need for a more unique and engaging approach. This study aims to develop a 2D animation video using the Flat Design technique as an effective promotional medium. Based on interviews, Toko Songket H. Cek Aleh Aziz has not yet used 2D animation videos for promotion. The development method used is the Multimedia Development Life Cycle (MDLC) with 6 stages and utilizes questionnaires. The respondents of this study consisted of 4 experts and 50 general public members obtained from online questionnaires. The results of this study show that the attitude of the 4 expert respondents towards the flat design technique in the promotional animation video of Palembang songket is 83%, categorizing it as "Strongly Agree," while the attitude of the 50 general public respondents is 89.44%, also in the "Strongly Agree" category.

Keywords : 2D Animation Songket Promotional Video, Flat Design, Adobe After Effect, MDLC

## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>LEMBAR PERSETUJUAN</b> .....	ii
<b>LEMBAR PENGUJIAN</b> .....	iii
<b>ABSTRAK</b> .....	iv
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vi
<b>DAFTAR ISI</b> .....	viii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xi
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xiii
 <b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan.....	3
1.5 Manfaat.....	3
 <b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b>	
2.1 Animasi .....	4
2.1.1 Pengertian Animasi .....	4
2.1.2 Pengertian Animasi 2D .....	4
2.1.3 Jenis-jenis Animasi .....	5
2.1.4 Prinsip Dasar Animasi.....	5
2.1.5 Tahapan Dalam Produksi Animasi.....	7
2.2 <i>Flat Design</i> .....	9
2.3 Pengertian Video .....	10
2.4 Media Promosi .....	10
2.5 Perangkat Lunak ( <i>Software</i> ) Yang Digunakan.....	11
2.5.1 Adobe After Effects .....	11
2.5.2 Adobe Illustrator.....	11

2.5.3 Adobe Premiere Pro .....	12
2.6 Metode Penelitian Yang Digunakan .....	13
2.6.1. Metode <i>Multimedia Development Live Cycle</i> (MDLC).....	13
2.7 Kuesioner .....	14
2.8 Skala Likert .....	14
2.9 Referensi Jurnal Penelitian.....	15

### **BAB III METODELOGI PENELITIAN**

3.1 Kerangka Penelitian .....	18
3.2 Metode Pengumpulan Data .....	19
3.3 Metode Pengembangan Multimedia.....	19
3.4 Tahapan Pembuatan .....	21
3.4.1 Membuat Rancangan Konsep ( <i>Concept</i> ).....	21
3.4.2 Pembatan Desain ( <i>Design</i> ).....	21
3.4.3 Pengumpulan Bahan-Bahan ( <i>Material Collecting</i> ).....	28
3.4.3.1 Perangkat Keras ( <i>Hardware</i> ) dan Perangkat Lunak ( <i>Software</i> ) ....	30
3.4.4 Pembuatan ( <i>Assembly</i> ) .....	30
3.4.5 Melakukan Pengujian ( <i>Testing</i> ) .....	30
3.5 Kuesioner .....	31
3.5.1 Kuesioner Alpha .....	31
3.5.2 Kuesioner Beta.....	32
3.5.3 Persiapan Data .....	33
3.5.3.1 Materi Informasi .....	33
3.5.3.2 Objek Penelitian.....	33
3.6 Tes Kinerja Sistem .....	33
3.6.1 Teknik Pengumpulan Data Responden.....	34

### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

4.1 Hasil .....	36
4.2 Pembahasan.....	44
4.2.1 Pembuatan Asset.....	44
4.2.2 Pembuatan Animasi 2D Video Promosi Songket Palembang .....	47
4.2.2.1 <i>Compositing</i> dan <i>Animation</i> .....	47

4.2.2.2 <i>Editing</i> .....	51
4.2.3 Deskripsi Pengujian .....	55
4.2.4 Pengujian Ahli ( <i>Alpha</i> ) .....	55
4.2.5 Pengujian Umum (Beta) .....	60
4.3 Analisis Data .....	65
4.3.1 Analisis Data Pengujian Ahli ( <i>Alpha</i> ) .....	65
4.3.2 Analisis Data Pengujian Umum (Beta) .....	75
4.3.3 Hasil Analisis Data Pengujian Ahli ( <i>Alpha</i> ) .....	84
4.3.4 Hasil Analisis Data Pengujian Umum (Beta) .....	85
4.3.5 Hasil Analisis Pengujian Ahli ( <i>Alpha</i> ) .....	86
4.3.6 Hasil Analisis Pengujian Umum (Beta) .....	87

## **DAFTAR PUSTAKA**

## **LAMPIRAN**

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh <i>Flat Design</i> .....	10
Gambar 2.2 Tahapan MDLC .....	12
Gambar 3.1 Kerangka Penelitian .....	18
Gambar 3.2 Potongan <i>scene</i> Animasi 2D Video Promosi Songket Palembang..	22
Gambar 4.1 Tampilan <i>Scene</i> 1.....	36
Gambar 4.2 Tampilan <i>Scene</i> 2.....	36
Gambar 4.3 Tampilan <i>Scene</i> 3.....	37
Gambar 4.4 Tampilan <i>Scene</i> 4.....	37
Gambar 4.5 Tampilan <i>Scene</i> 5.....	38
Gambar 4.6 Tampilan <i>Scene</i> 6.....	38
Gambar 4.7 Tampilan <i>Scene</i> 7.....	39
Gambar 4.8 Tampilan <i>Scene</i> 8.....	69
Gambar 4.9 Tampilan <i>Scene</i> 9.....	40
Gambar 4.10 Tampilan <i>Scene</i> 10.....	40
Gambar 4.11 Tampilan <i>Scene</i> 11 .....	41
Gambar 4.12 Tampilan <i>Scene</i> 12.....	41
Gambar 4.13 Tampilan <i>Scene</i> 13.....	42
Gambar 4.14 Tampilan <i>Scene</i> 14.....	42
Gambar 4.15 Tampilan <i>Scene</i> 15.....	43
Gambar 4.16 Tampilan <i>Scene</i> 16.....	43
Gambar 4.17 Tampilan <i>Scene</i> 17.....	44
Gambar 4.18 <i>New Project</i> .....	44
Gambar 4.19 Asset Karakter Utama.....	45
Gambar 4.20 Asset <i>Background</i> .....	45
Gambar 4.21 Asset Pendukung .....	46
Gambar 4.23 <i>Export File</i> .....	46
Gambar 4.23 <i>Compositing Setting</i> .....	47
Gambar 4.24 <i>Import File PNG</i> .....	47
Gambar 4.25 Area Kerja Adobe After Effect .....	48
Gambar 4.26 <i>Trasnform Properties</i> .....	48

Gambar 4.27 <i>Animation Composer</i> .....	49
Gambar 4.28 <i>Text Animation</i> .....	49
Gambar 4.29 Teknik <i>Puppet Pin</i> Pada Objek Manusia.....	50
Gambar 4.30 <i>Export Video</i> Pada Adobe After Effect .....	50
Gambar 4.31 <i>Export Video</i> Pada Adobe After Effect .....	50
Gambar 4.32 Membuat <i>Sequence</i> Baru.....	51
Gambar 4.33 <i>Import File</i> .....	51
Gambar 4.34 Teknik <i>Add Cut Point</i> .....	52
Gambar 4.35 Mengatur <i>Speed/Duration</i> .....	52
Gambar 4.36 Memasukkan <i>File</i> Audio.....	53
Gambar 4.37 Menggunakan Teknik <i>Audio Gain dB</i> .....	53
Gambar 3.38 Memberikan <i>Effect</i> .....	54
Gambar 4.39 Proses <i>Rendering</i> .....	54

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Pengertian Dan Batasan Skala Likert.....	14
Tabel 3.1 Deskripsi Konsep .....	21
Tabel 3.2 <i>Storyboard</i> .....	22
Tabel 3.3 Pengumpulan Bahan-Bahan ( <i>Material Collecting</i> ).....	28
Tabel 3.4 Beberapa Contoh Materi Audio.....	28
Tabel 3.5 Beberapa Contoh Materi Gambar .....	28
Tabel 3.6 Beberapa Contoh Materi Video .....	29
Tabel 3.7 Beberapa Contoh Materi Font.....	29
Tabel 3.8 Pertanyaan Kuesioner Alpha .....	31
Tabel 3.9 Pertanyaan Kuesioner Beta .....	32
Tabel 3.10 Nilai Skala Likert .....	34
Tabel 3.11 Kriteria Interpretasi Skor Interval.....	35
Tabel 4.1 Pertanyaan Kuesioner <i>Alpha</i> .....	56
Tabel 4.2 Distribusi Responden <i>Alpha</i> Berdasarkan Pekerjaan.....	57
Tabel 4.3 Distribusi Responden <i>Alpha</i> Berdasarkan Jenis Kelamin.....	57
Tabel 4.4 Distribusi Responden <i>Alpha</i> Berdasarkan Tingkat Pendidikan.....	58
Tabel 4.5 Distribusi Responden <i>Alpha</i> Berdasarkan Pertanyaan “Apakah video ini menarik dari segi gambar/grafik?” .....	58
Tabel 4.6 Distribusi Responden <i>Alpha</i> Berdasarkan Pertanyaan “Apakah video ini menarik dari segi warna?” .....	58
Tabel 4.7 Distribusi Responden <i>Alpha</i> Berdasarkan Pertanyaan “Apakah video ini menarik dari segi animasi, tipografi (teks)?” .....	59
Tabel 4.8 Distribusi Responden <i>Alpha</i> Berdasarkan Pertanyaan “Apakah video ini menarik dari segi audio & musik?” .....	59
Tabel 4.9 Distribusi Responden <i>Alpha</i> Berdasarkan Pertanyaan “Apakah penyampaian informasi dengan teknik <i>flatdesign</i> seperti ini mudah dipahami?”.....	59
Tabel 4.10 Pertanyaan Kuesioner Beta .....	61
Tabel 4.11 Distribusi Responden <i>Beta</i> Berdasarkan Usia.....	62
Tabel 4.12 Distribusi Responden <i>Beta</i> Berdasarkan Jenis Kelamin .....	62

Tabel 4.13 Distribusi Responden <i>Beta</i> Berdasarkan Tingkat Pendidikan.....	62
Tabel 4.14 Distribusi Responden <i>Beta</i> Berdasarkan Pekerjaan .....	63
Tabel 4.15 Distribusi Responden <i>Beta</i> Berdasarkan Pertanyaan “Apakah video ini menarik dari segi gambar/grafik?” .....	63
Tabel 4.16 Distribusi Responden <i>Beta</i> Berdasarkan Pertanyaan “Apakah penyampaian informasi dengan pendekatan teknik <i>flat design</i> seperti ini mudah dipahami?” .....	64
Tabel 4.17 Distribusi Responden <i>Beta</i> Berdasarkan Pertanyaan “Apakah video ini menarik dari segi warna?” .....	64
Tabel 4.18 Distribusi Responden <i>Beta</i> Berdasarkan Pertanyaan “Apakah video ini mampu memberikan informasi kepada anda tentang songket Palembang?” .....	64
Tabel 4.19 Distribusi Responden <i>Beta</i> Berdasarkan Pertanyaan “Apakah setelah menonton video ini, anda tertarik untuk membeli produk?” .....	65
Tabel 4.20 Studi Kasus <i>Alpha</i> “Apakah video ini menarik dari segi gambar/grafik?” .....	65
Tabel 4.21 Skor Jawaban Responden <i>Alpha</i> Pertanyaan “Apakah video ini menarik dari segi gambar/grafik?” .....	66
Tabel 4.22 Studi Kasus <i>Alpha</i> “Apakah video ini menarik dari segi warna?” ..	67
Tabel 4.23 Skor Jawaban Responden <i>Alpha</i> Pertanyaan “Apakah video ini menarik dari segi warna?” .....	68
Tabel 4.24 Studi Kasus <i>Alpha</i> “Apakah video ini menarik dari segi animasi, tipografi (teks)?” .....	69
Tabel 4.25 Skor Jawaban Responden <i>Alpha</i> Pertanyaan “Apakah video ini menarik dari segi animasi, tipografi (teks)?” .....	69
Tabel 4.26 Studi Kasus <i>Alpha</i> “Apakah video ini menarik dari segi audio & musik?” .....	71
Tabel 4.27 Skor Jawaban Responden <i>Alpha</i> Pertanyaan “Apakah video ini menarik dari segi audio & musik?” .....	71
Tabel 4.28 Studi Kasus <i>Alpha</i> “Apakah penyampaian informasi dengan teknik <i>flat design</i> seperti ini mudah dipahami?” .....	73



Tabel 4.29 Skor Jawaban Responden <i>Alpha</i> Pertanyaan “Apakah penyampaian informasi dengan teknik <i>flat design</i> seperti ini mudah dipahami?” .	73
Tabel 4.30 Studi Kasus <i>Beta</i> “Apakah video ini menarik dari segi gambar/grafik?”	75
Tabel 4.31 Skor Jawaban Responden <i>Beta</i> Pertanyaan “Apakah video ini menarik dari segi gambar/grafik?”	75
Tabel 4.32 Studi Kasus <i>Beta</i> “Apakah penyampaian informasi dengan pendekatan teknik <i>flat design</i> seperti ini mudah dipahami?”	77
Tabel 4.33 Skor Jawaban Responden <i>Beta</i> Pertanyaan “Apakah penyampaian informasi dengan pendekatan teknik <i>flat design</i> seperti ini mudah dipahami?”	77
Tabel 4.34 Studi Kasus <i>Beta</i> “Apakah video ini menarik dari segi warna?”	79
Tabel 4.35 Skor Jawaban Responden <i>Beta</i> Pertanyaan “Apakah video ini menarik dari segi warna?”	79
Tabel 4.36 Studi Kasus <i>Beta</i> “Apakah video ini mampu memberikan informasi kepada anda tentang songket Palembang?”	80
Tabel 4.37 Skor Jawaban Responden <i>Beta</i> Pertanyaan “Apakah video ini mampu memberikan informasi kepada anda tentang songket Palembang?”	81
Tabel 4.38 Studi Kasus <i>Beta</i> “Apakah setelah menonton video ini, anda tertarik untuk membeli produk?”	82
Tabel 4.39 Skor Jawaban Responden <i>Beta</i> Pertanyaan “Apakah setelah menonton video ini, anda tertarik untuk membeli produk?”	83

