

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN MEDIA PROMOSI UMKM NAMEK
BERBASIS VIDEO ANIMASI

Diajukan sebagai salah satu
persyaratan untuk memperoleh
gelar Ahli Madya



POLITEKNIK NEGERI
Media Kreatif

Disusun

oleh:

AKBAR

NIM: 2290472050

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS (Konsentrasi Multimedia)

JURUSAN DESAIN

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF

PSDKU MAKASSAR

2025

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Media promosi umkm namek
berbasis video animasi
Penulis : Akbar
NIM : 2290472050
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain (Konsentrasi Multimedia)
Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan dihadapan Tim Penguji
Tugas Akhir di Kampus Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU
Makassar pada Hari.... 22 Juli 2025

Disahkan oleh
Ketua penguji



M.Djazman Addin Suryana S.Si., M.Si
NIP.197209082005011002

Anggota 1



A. Adlin, S.E., MM
NIP.196311151991121001

Anggota 2



Dr Muliaty, M.AP
NIP.196411261985032002

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Desain Grafis



Fadly Shabir. S, Kom., M.T.
NIP : 198803252022031005

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Media Promosi UMKM Namek Berbasis Video Animasi
Penulis : Akbar
NIM : 2290472050
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain (Konsentrasi Multimedia)

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

Ditandatangani di Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Makassar pada Hari.. 17 Juli... 2025

Pembimbing 1



Dr Muliaty, M.AP.
NIDN. 196411261985032002

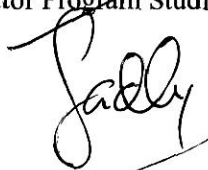
Pembimbing 2



Ferawati Syam, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0018039304

Mengetahui

Koordinator Program Studi Desain Grafis



Fadly Shabir, S. Kom., M.T.
NIP : 198803252022031005

**PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR
DAN BEBAS PLAGIARISME**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Akbar
NIM : 2290472050
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain (Konsentrasi Multimedia)
Tahun Akademik : 2022/2023

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: Perancangan Media Promosi UMKM Namek Berbasis Video Animasi (*Manihot esculenta*), adalah **original, belum pernah dibuat oleh pihak lain dan bebas dari plagiarisme.**

Bilamana pada kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Makassar, 8 Juli 2025

Yang menyatakan,



Akbar
NIM. 2290472050

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai *civitas academica* Politeknik Negeri Media Kreatif, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Akbar
NIM : 2290472050
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain (Konsentrasi Multimedia)
Tahun Akademik : 2022/2023

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif Hak Bebas Royalti Noneksklusif (***Non-exclusive Royalty- Free Right***) atas karya ilmiah saya yang berjudul: Perancangan Media Promosi UMKM Namek Berbasis Video Animasi Spasial, beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Politeknik Negeri Media Kreatif berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Makassar, 8 Juli 2025

Yang menyatakan,


METERAN
TEMPEL
10000
14493AM/385535753

Akbar
NIM. 2290472050

ABSTRACT

In today's digital era, visual promotion strategies play a crucial role in building brand identity and reaching a wider audience. Through a creative graphic design approach and the use of social media platforms such as YouTube and TikTok, 2D animation is considered effective in delivering promotional messages in a compelling, emotional, and engaging way (Kurniawan, 2020). This final project aims to design a promotional media in the form of a 2D animated video for Namek, a local MSME brand that features graffiti and street art design. The design process was carried out through pre-production, production, and post-production stages using software such as Sketchbook, FlipaClip, and Kinemaster. The result is an animated video that reflects Namek's distinctive visual character and enhances the appeal of their t-shirt products. This media is expected to strengthen the brand identity and increase Namek's competitiveness in the creative market. Final recommendations include the use of social media analytics and collaboration with content creators as a sustainable promotional strategy (Budiarto, 2019; Cahyani, 2020).

Keywords: 2D Animation, Promotional Media, MSMEs, Graphic Design, Namek, Street Art, Social Media.

ABSTRAK

Pada era digital saat ini, strategi promosi visual menjadi sangat penting untuk membangun identitas brand dan menjangkau audiens secara luas. Melalui pendekatan desain grafis yang kreatif dan penggunaan media sosial seperti YouTube dan TikTok, animasi 2D dinilai mampu menyampaikan pesan promosi secara menarik, emosional, dan efektif (Kurniawan, 2020). Tugas akhir ini bertujuan untuk merancang media promosi berbasis video animasi 2D untuk UMKM Namek, sebuah brand lokal yang mengusung desain bertema graffiti dan street art. Proses perancangan dilakukan melalui tahapan pra-produksi, produksi, hingga pasca-produksi dengan menggunakan perangkat lunak seperti Sketchbook, FlipaClip, dan Kinemaster. Hasilnya berupa video animasi yang mencerminkan karakter visual khas Namek serta meningkatkan daya tarik produk kaos yang mereka hasilkan. Diharapkan media ini mampu memperkuat identitas brand dan meningkatkan daya saing Namek di pasar kreatif. Rekomendasi akhir mencakup pemanfaatan data analitik media sosial serta kolaborasi dengan kreator konten sebagai strategi promosi berkelanjutan (Budiarto, 2019; Cahyani, 2020).

Kata Kunci: Animasi 2D, Media Promosi, UMKM, Desain Grafis, Namek, Street Art, Media Sosial.

PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberi kekuatan, kemampuan dan kesabaran kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik. Tujuan penulisan tugas akhir adalah memenuhi salah satu persyaratan bagi mahasiswa untuk dapat menyelesaikan pendidikan Diploma-3 Program Studi Desain Grafis Jurusan Desain (Konsentrasi Multimedia) di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Tugas akhir ini disusun berdasarkan pengalaman dan pembelajaran langsung dalam proses perancangan media informasi berbasis website pada Desa Datara, Kabupaten Jeneponto. Dalam proses ini, penulis memperoleh banyak wawasan mengenai pentingnya peran teknologi informasi dalam mendukung penyampaian informasi secara efektif kepada masyarakat desa. Website sederhana yang dirancang ini diharapkan dapat menjadi sarana informasi sekaligus media promosi potensi Desa Datara secara lebih luas dan modern.

Laporan ini tidak akan dapat terselesaikan tanpa dukungan, bantuan, dan doa dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala hormat dan rasa syukur, penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Tipri Rose Kartika, M.M, selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Nova Darmanto, S.Sos.,M.Si, selaku Wakil Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
3. Trifajar Yurmama S., S.kom., M.T., selaku Ketua Jurusan Desain Politeknik Negeri Media Kreatif.
4. H. Suardi, S.Sos.,M.Si., Kepala Unit Pengelola Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Makassar.

5. Fadly Shabir, S.Kom., M.T., Koordinator Program Studi Desain Grafis (Multimedia) Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Makassar.
6. Dr.Muliaty,M.AP. selaku Pembimbing I Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Makassar, yang telah membimbing dengan sabar dan penuh dukungan.
7. Ferawaty Syam,S.Pd.,M.Pd. selaku Pembimbing II Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Makassar, yang membantu saya untuk tetap semangat dan dukungan
8. Para Dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Makassar yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan disini.
9. Kedua orang tua penulis serta keluarga besar yang selalu senantiasa memberikan doa dan semangat kepada penulis sehingga penulis bisa menyusun Tugas Akhir ini dengan baik..
10. Teman-teman khususnya Mahasiswa Multimedia yang selalu memberikan support di setiap proses perjalanan sampai pada akhirnya sama-sama dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini..

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam tugas akhir ini. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk tugas akhir ini.

Makassar, 10 Juni 2025



AKBAR
Nim: 2290472050

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG AKHIR	<u>iii</u>
PERYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME	iv
PERYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	v
ABSTRAK	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penulisan	4
F. Manfaat Penulisan.	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
A. Perancangan	6
B. Media Sosial.....	6
C. promosi	8
D. UMKM	10
E. Animasi.....	11
BAB III METODE PELAKSANAAN.....	14
A. Data/objek Observasi.....	14
B. Teknik Pengumpulan Data.....	14
C. Ruang Lingkup.....	15
D. Langkah Kerja.....	16
BAB IV PEMBAHASAN	19
A. Pra-Produksi.....	19
B. Produksi.....	28

C.	PascaProduksi/Evaluasi	38
BAB V PENUTUP		40
A.	Kesimpulan	41
B.	Saran.....	41
DAFTAR PUSTAKA		42
LAMPIRAN		44

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1Warna Dan Kode Warna	23
Gambar 2 Font Alphbet.....	24
Gambar 3 Ipad gen 9.....	24
Gambar 4 Sketcbok.....	25
Gambar 5 Flipa clip.....	26
Gambar 6 Kine Master.....	27
Gambar 7 Proses pembuatan aset	29
Gambar 8 Tampilan awal flipa clip.....	30
Gambar 9 Tampilan project flipa clip	31
Gambar 10 Tampilan menambahkan aset hasil dari sketcbok.....	32
Gambar 11 Tampilan setelah memasukka gambar project.....	33
Gambar 12 Tampilan memindahkan project	34
Gambar 13 Tampilan awal kine master.....	35
Gambar 14 Tampilan membuat project.....	36
Gambar 15Tampilan setelahmemasukkan hasil flipa clip	37
Gambar 16 Tampilan menambahkan sound	38
Gambar 17 Proses rendering.....	39

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Story Board	211
---------------------------	-----

