

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA PROMOSI
KAMPUS POLIMEDIA KREATIF PSDKU MAKASSAR

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Ahli Madya



Disusun oleh
FILZA ACHMAD PUTRA S.
NIM: 2290472090

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS (Konsentrasi Multimedia)
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
PSDKU MAKASSAR
2025

LEMBAR PENGESAHAN

Judul Tugas Akhir : Perancangan Animasi 2D sebagai Media Promosi
Kampus PoliMedia Kreatif PSDKU Makassar
Penulis : Filza Achmad Putra S.
NIM : 2290472090
Program Studi : Desain Grafis (Konsentrasi Multimedia)
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari... ~~Selasa~~ ..., tanggal.. 5 Agustus 2025

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,



Junaedi, S.Pd., M.Si
NIP 198801212020121006

Anggota 1


Ruslinda Nur, S.Pd., M.Pd.
NIP 199204132024212001

Anggota 2


Ahmad Irfan A. S.Kom., M.Cs.
NIP 198404072019031007

Mengetahui,
Koordinator Program Studi
Desain Grafis (Konsentrasi Multimedia)



Fadly Shahr, S.Kom., M.T.
NIP 198803252022031005

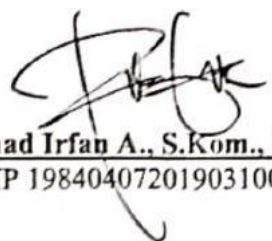
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Animasi 2D sebagai Media Promosi Kampus
PoliMedia Kreatif PSDKU Makassar
Penulis : Filza Achmad Putra S.
NIM : 2290472090
Program Studi : Desain Grafis (Konsentrasi Multimedia)
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

Ditandatangani di Makassar, 24 Juli 2025

Pembimbing 1



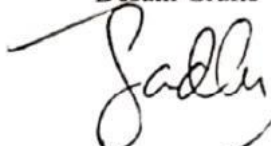
Ahmad Irfan A., S.Kom., M.Cs.
NIP 198404072019031007

Pembimbing 2



Eva Fachria, S.Pd., M.Si.
NIP 198711232024212026

Mengetahui,
Koordinator Program Studi
Desain Grafis



Fadly Shahr, S.Kom, M.T.
NIP 198803252022031005

PERNYATAAN ORIGINALITAS KARYA TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Filza Achmad Putra S.
NIM : 2290472090
Program Studi : Desain Grafis (Konsentrasi Multimedia)
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2024/2025 Genap

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:

Perancangan Animasi 2D sebagai Media Promosi Kampus PoliMedia Kreatif PSDKU Makassar 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. 24 Juli 2025

Yang menyatakan,



Filza Achmad Putra S.
NIM 2290472090

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Filza Achmad Putra S.
NIM : 2290472090
Program Studi : Desain Grafis (Konsentrasi Multimedia)
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2024/2025 Genap

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 Animasi 2D sebagai Media Promosi Kampus PoliMedia Kreatif PSDKU Makassar* 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 sebenarnya

Makassar, 24 Juli 2025

Yang menyatakan,



Filza Achmad Putra S.
NIM 2290472090

ABSTRACT

Politeknik Negeri Media Kreatif (Polimedia) PSDKU Makassar, as a vocational higher education institution in the creative industry, faces challenges in promoting its innovative image to the younger generation using conventional media. This project aims to design and produce a 2D animation video as a more effective and engaging promotional alternative. The design method follows a systematic workflow consisting of pre-production, production, and post-production stages, with data collected through questionnaires with the target audience and interviews with campus representatives. This research led to the "Jendela Kreatif" (Creative Window) concept, which positions the animation not as a direct promotional tool, but as a glimpse into the campus's dynamic world to arouse curiosity. The final result is a 2D animation video with a vertical format (9:16) and a duration of under one minute, optimized for social media platforms. The final evaluation with campus representatives confirmed that the animation effectively delivered the key message and met the required visual and technical standards, proving it is a viable and engaging promotional medium for its target audience.

Keywords: *2D Animation, Promotional Media, Visual Communication, Higher Education*

ABSTRAK

Politeknik Negeri Media Kreatif (Polimedia) PSDKU Makassar sebagai perguruan tinggi vokasi di bidang industri kreatif menghadapi tantangan dalam mempromosikan citra inovatifnya kepada generasi muda melalui media yang biasa digunakan. Perancangan ini bertujuan untuk merancang dan menghasilkan sebuah video animasi 2D sebagai alternatif media promosi yang lebih efektif dan menarik. Metode perancangan menggunakan alur kerja sistematis yang terdiri dari tahap praproduksi, produksi, dan pascaproduksi, dengan pengumpulan data melalui kuesioner kepada target audiens dan wawancara bersama perwakilan kampus. Riset tersebut menjadi landasan perumusan konsep "Jendela Kreatif", yang memosisikan animasi bukan sebagai alat promosi langsung, melainkan sebagai sebuah jendela untuk mengintip dunia dinamis kampus guna membangkitkan rasa penasaran. Hasil akhir dari perancangan ini adalah sebuah video animasi 2D berformat vertikal (9:16) dengan durasi di bawah satu menit yang dioptimalkan untuk platform media sosial. Evaluasi akhir bersama perwakilan kampus mengonfirmasi bahwa animasi ini berhasil menyampaikan pesan kunci secara efektif serta memenuhi standar visual dan teknis yang diharapkan, sehingga terbukti menjadi media promosi yang layak dan menarik bagi target audiensnya.

Kata Kunci: *Animasi 2D, Media Promosi, Komunikasi Visual, Perguruan Tinggi*

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 (Konsentrasi Multimedia) di Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Makassar.

Dalam tugas akhir ini, penulis berperan sebagai kreator telah merancang karya animasi 2D yang menampilkan kilasan suasana kampus PoliMedia Kreatif PSDKU Makassar. Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun laporan TA berjudul “Perancangan Animasi 2D sebagai Media Promosi Kampus PoliMedia Kreatif PSDKU Makassar”.

Laporan TA ini tidak akan selesai dengan baik tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari orang-orang yang berada di sekitar penulis. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih banyak kepada:

1. Dr. Tipri Rose Kartika, M.M., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Dr. Handika Dany Rahmayanti, S.Si., M.Si., Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Trifajar Yurmama S., S.Kom., M.T., Ketua Jurusan Desain.
4. Lani Siti Noor Aisyah, S.Ds., Sekretaris Jurusan Desain.
5. H. Suardi, S.Sos., M.Si. Kepala Unit Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Makassar.
6. Fadly Shabir, S.Kom., MT., Koordinator Program Studi Desain Grafis (Konsentrasi Multimedia)
7. Ahmad Irfan A, S.Kom., M.Cs., Selaku Pembimbing I sekaligus perwakilan dari bagian Hubungan Masyarakat (Humas) PoliMedia Kreatif PSDKU Makassar.
8. Eva Fachria, S.Pd., M.Pd., Selaku Pembimbing II.

9. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Makassar yang telah mengajar dan melayani penulis selama penulis menempuh pendidikan di kampus.
10. Kedua orang tua dan keluarga yang terus memberikan dukungan.
11. UKM Creative Art Makassar sebagai tempat penulis mengasah bakat dan mengembangkan diri.
12. Teman-teman seperjuangan, Abdi, Aidil, Luthfi, dan Arfan yang saling memberikan semangat, masukan dan selalu meluangkan waktunya untuk membantu penulis dalam mengerjakan tugas akhir ini.
13. Teman-teman Multimedia angkatan 2022, terima kasih untuk tetap saling memberikan dukungan dalam pengerjaan tugas akhir ini.
14. Semua pihak yang telah memberikan dukungan dan bantuan dalam penulisan 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,24...Juli... 2025

Penulis,



Filza Achmad Putra S.

NIM 2290472090

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	1
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR.....	2
PERNYATAAN ORIGINALITAS KARYA TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME.....	3
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	4
ABSTRAK.....	5
PRAKATA	6
DAFTAR ISI	8
DAFTAR GAMBAR	10
DAFTAR LAMPIRAN	11
BAB I PENDAHULUAN	12
A. Latar Belakang	12
B. Identifikasi Masalah	14
C. Batasan Masalah.....	14
D. Rumusan Masalah	15
E. Tujuan Penulisan	15
F. Manfaat Penulisan	16
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	17
A. Perancangan	17
B. Desain	18
C. Animasi 2D	19
D. Media Promosi	20
E. Media Promosi Animasi 2D.....	21
BAB III METODE PELAKSANAAN.....	23
A. Data dan Objek Penelitian.....	23
B. Teknik Pengumpulan Data.....	24
C. Ruang Lingkup.....	26
D. Langkah Kerja.....	27
BAB IV PEMBAHASAN	28
A. PraProduksi	28

B. Produksi	37
C. PascaProduksi.....	49
BAB V PENUTUP.....	55
A. Kesimpulan	55
B. Saran	56
DAFTAR PUSTAKA	57
LAMPIRAN	59

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Referensi Visual (Alariko).	31
Gambar 2 Referensi Desain Karakter (Sunman Jeong).....	32
Gambar 3 Referensi Teknik Penyampaian Pesan secara Implisit.....	33
Gambar 4 Referensi Komposisi (Rylan Benadie).....	34
Gambar 5 Kumpulan Foto Lingkungan Kampus.....	37
Gambar 6 Pemilihan Foto Referensi dan Proses Impor ke Dalam <i>Software</i>	39
Gambar 7 Lokasi Fitur " <i>Unsharp mask</i> ".	40
Gambar 8 Hasil Penerapan Filter <i>Unsharp Mask</i>	40
Gambar 9 Lokasi Fitur <i>Convert to Lines and Tones</i>	41
Gambar 10 Konfigurasi <i>Convert to Lines and Tones</i>	42
Gambar 11 <i>Layer</i> Garis dan <i>Tones</i> Terpisah Secara Otomatis	42
Gambar 12 <i>Layer</i> Garis Sebelum Dirapikan.....	43
Gambar 13 <i>Layer</i> Garis Ssetelah Dirapikan.	44
Gambar 14 Penerapan Warna Dasar di Bawah <i>Layer</i> Garis.	45
Gambar 15 Penambahan Bayangan (<i>Shading</i>).	46
Gambar 16 Penambahan Cahaya (<i>Highlight</i>)	46
Gambar 17 Penambahan Detil di <i>Layer</i> Baru.....	47
Gambar 18 Penerapan <i>Motion Tweening</i> dengan <i>Keyframe</i>	48
Gambar 19 <i>Depth Map</i> Latar <i>Scene 1 Shot 1</i>	50
Gambar 20 Efek Visual Cahaya, Bayangan, dan <i>Lens Blur</i> Tambahan.	51
Gambar 21 Bayangan, Cahaya, dan Warna Karakter Disesuaikan.	52
Gambar 22 <i>Render Settings</i> Animasi 2D	53

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Biodata Mahasiswa.....	59
Lampiran 2 Lembar Bimbingan 1.....	60
Lampiran 3 Lembar Bimbingan 2.....	61
Lampiran 4 Hasil Kuesioner	62
Lampiran 5 Storyboard.....	66
Lampiran 6 Dokumentasi Kegiatan	70

