

LAPORAN TUGAS AKHIR
PEMBUATAN IKLAN PRODUK ANIMASI 2D SEBAGAI
SARANA PROMOSI DALAM MENINGKATKAN
JANGKAUAN PASAR UMKM PADA DAPUR AL ANSHOR

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar
Ahli Madya



Disusun oleh
MUTIA HANDAYANI
NIM : 2290473066

PRODI DESAIN GRAFIS KONSENTRASI MULTIMEDIA
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
PSDKU MEDAN
2025

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Pembuatan Iklan Produk Animasi 2D Sebagai Sarana Promosi Dalam Meningkatkan Jangkauan Pasar UMKM Pada Dapur Al Anshor
Penulis : Mutia Handayani
NIM : 2290473066
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 Kamis 28 Juli 2025

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,



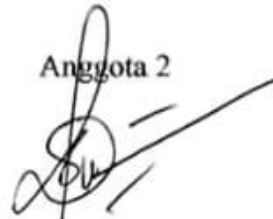
Nurianti Sitorus, S.S.,M.Hum
NIP. 198802222019032011

Anggota 1



Reniwati Lubis,SE.,M.Pd
NIP. 197410062015042001

Anggota 2



Dewantoro Lase, S.Kom.,M.Kom
NIP. 198412132019031009

Mengetahui,
Kepala Unit Pengelola Politeknik Negeri Media Kreatif
PSDKU Medan



Komda Sahaja, S.Kom.,M.Pd
NIP. 197712202006041002

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Pembuatan Iklan Produk Animasi 2D sebagai Sarana Promosi dalam Meningkatkan Jangkauan Pasar UMKM pada Dapur Al Anshor

Penulis : Mutia Handayani

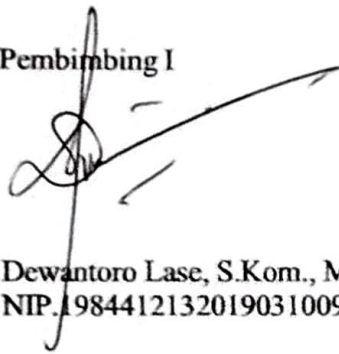
NIM : 2290473066

Program Studi : Desain Grafis Konsentrasi Multimedia

Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan. Ditandatangani di Medan, 08 Juli 2025

Pembimbing I



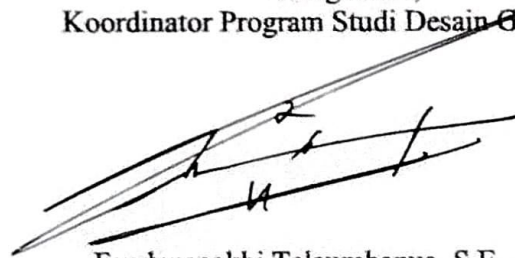
Dewantoro Lase, S.Kom., M.Kom
NIP. 1984412132019031009

Pembimbing II



Sofi Andriyanti, S.Pd., M.Sn
NIP. 199002112019032021

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Desain Grafis



Faudunasokhi Telaumbanua, S.E., M.M
NIP. 198006022002121001

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Mutia Handayani
NIM : 2290473066
Program Studi : Desain Grafis Konsentrasi: Multimedia
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2025

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:

Pembuatan Iklan Produk Animasi 2D Sebagai Sarana Promosi Dalam Meningkatkan Jangkauan Pasar UMKM Pada Dapur Al Anshor 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.

Medan, 08 Juli 2025

Yang menyatakan,



Mutia Handayani
NIM: 2290473066

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Mutia Handayani
NIM : 2290473066
Program Studi : Desain Grafis Konsentrasi Multimedia
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2025

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:

Pembuatan Iklan Produk Animasi 2D Sebagai Sarana Promosi Dalam Meningkatkan Jangkauan Pasar UMKM Pada Dapur Al Anshor 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.

Medan, 08 Juli 2025

Yang menyatakan,



Mutia Handayani
NIM: 229047306

ABSTRAK

In this fast development of digital era, animation based promotion media became one of the effective visual communication strategy to grab audience's attention. The methods that are used in this research are, interview, literature review, observation, and also animation steps starts from pra production, production, pasca produksi using softwares like adobe animate creative cloud 2021. The result of this research is a advertising video and the capabilitt of Dapur Al Anshor product is easy to understand. This advertisement was made to publisb through social media as a promotion that is effective and is accesable through wider target market. And with that, this 2d animatiln can improve the intrest of the procdut and the sales.

Keywords : promotion, 2d, adobe animate, UMKM.

Dalam era digital yang semakin berkembang, media promosi berbasis animasi menjadi salah satu strategi komunikasi visual yang efektif dalam menarik perhatian konsumen. Metode yang digunakan dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, dan studi Pustaka. Tahapan animasi mulai dari pra produksi, produksi, hingga pasca produksi menggunakan perangkat lunak Adobe Animate Creative Cloud 2021. Hasil dari penelitian ini berupa sebuah video iklan animasi 2D berdurasi 50 detik yang menampilkan visual serta keunggulan produk Dapur Al Anshor secara menarik dan mudah dipahami. Iklan ini dirancang untuk dipublikasikan melalui media sosial sebagai promosi yang efisien dan mudah dijangkau target pasar yang lebih luas. Dengan demikian, animasi 2D dapat meningkatkan daya tarik produk dan meningkatkan penjualan.

Kata kunci : Promosi, 2D, Adobe Animate, UMKM.

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 di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Dalam tugas akhir ini, penulis berperan sebagai editor telah menyunting karya produk Animasi 2D tentang sarana promosi Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun laporan TA berjudul “Pembuatan Iklan Produk Animasi 2D Sebagai Sarana Promosi Dalam Meningkatkan Jangkauan Paar UMKM Pada Dapur Al Anshor.”

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, M.Si., Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Try Fajar Yurmama Supiyanti, S.Kom, MT, Sebagai ketua jurusan Desain
4. Lani Siti Noor Aisyah, M.Ds, Selaku Sekretaris Jurusan
5. Komda Saharja, S.Kom., M.Pd., Kepala Unit Pengelola Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan.
6. Faudunasokhi Telaumbanua, S.E., M.M., Koordinator Program Studi Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan
7. Dewantoro Lase, S.Kom., M.Kom, selaku pembimbing I yang telah membantu saya dan meluangkan waktu dan tenaga untuk memberikan arahan dalam pelaksanaan bimbingan dan pengarahan dalam Tugas akhir ini.
8. Sofi Andriyanti, S.Pd., M.Sn, selaku pembimbing pembimbing II I yang telah membantu saya dan meluangkan waktu dan tenaga untuk memberikan arahan dalam pelaksanaan bimbingan dan pengarahan dalam Tugas akhir ini.
9. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.
10. Isman Ansari Owner Dapur Al Anshor yang memberikan penulis kesempatan

untuk menjadikan Dapur Al Anshor sebagai objek penelitian tugas akhir.

11. Secara khusus saya menyampaikan terima kasih kepada kedua orang tua saya bapak Rasul Hamidi dan Ibu Ramaini serta keluarga tercinta yang telah memberikan dorongan dan bantuan serta pengertian besar kepada penulis, baik selama mengikuti perkuliahan maupun dalam menyelesaikan laporan ini.
12. Teman-teman dan semua pihak yang turut membantu dalam penulisan laporan 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.

Medan, 08 Juli 2025

Penulis,



Mutia Handayani

NIM: 2290473066

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR	iii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
ABSTRAK	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	2
C. Batasan Masalah.....	2
D. Rumusan Masalah	3
E. Tujuan Penulisan.....	3
F. Manfaat Penulisan.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
A. Iklan.....	5
B. Animasi	6
1. Jenis – jenis Animasi	6
2. Prinsip Animasi	7
3. Storyboard	9
C. Promosi	10
D. UMKM.....	11
E. Software Pendukung	12
1. Adobe Animate.....	12
2. Adobe Illustrator.....	13
BAB III METODE PELAKSANAAN	14
A. Data/Objek Penulisan.....	14
1. Dapur Al Anshor	14
2. Visi dan Misi UMKM Dapur Al Anshor.....	14
3. Susunan Organisasi	15
B. Teknik Pengumpulan Data.....	16
1. Observasi	16

2. Studi Pustaka	16
3. Wawancara	16
C. Ruang Lingkup.....	17
1. Peran Penulis	17
2. Kategori Karya	17
3. Ide Kreatif.....	17
D. Langkah Kerja.....	18
1. Pra Produksi.....	18
2. Produksi.....	20
3. Pasca Produksi.....	20
BAB IV PEMBAHASAN.....	22
A. Proses Pembuatan Karya.....	22
1. Tahapan Awal Perancangan (Pra Produksi)	22
2. Proses Pembuatan Video 2D (Produksi)	26
3. Tahapan Akhir (Pasca Produksi).....	31
B. Hasil Karya.....	32
BAB V PENUTUP	37
A. Kesimpulan	37
B. Saran.....	38
DAFTAR PUSTAKA	39
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Timeline Pra Produksi	18
Tabel 2. Timeline Produksi	20
Tabel 3. Timeline Pasca Produksi	20
Tabel 4. <i>Script</i>	22
Tabel 5. <i>Storyboard</i>	24
Tabel 6. Spesifikasi Laptop Penulis	25

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Adobe Animate	13
Gambar 2. Adobe Illustrator	13
Gambar 3. Logo Dapur Al Anshor	14
Gambar 4. Struktur Organisasi	15
Gambar 5. Langkah Kerja	18
Gambar 6. Membuat <i>Line Art</i> Tampilan Samping	26
Gambar 7. Proses <i>Coloring</i> Bagian Dasar dari <i>Modeling</i>	27
Gambar 8. Proses <i>Coloring</i> Bagian Samping dari <i>Modeling</i>	27
Gambar 9. Proses <i>Coloring</i> Bagian <i>Toping Modeling</i>	28
Gambar 10. Membuat <i>line Art</i> dan <i>Coloring</i> Tampilan Depan <i>Modeling</i>	28
Gambar 11. Proses <i>Coloring</i> Menampilkan Varian Rasa	29
Gambar 12. Proses <i>Coloring</i> Bagian <i>Toping Modeling</i>	29
Gambar 13. Donat Berjalan dan Tangan Bergerak.....	30
Gambar 14. Karakter Berbicara.....	30
Gambar 15. Proses <i>Rendering</i>	31
Gambar 16. Proses <i>Editing</i>	31
Gambar 17. Proses <i>Exporting</i>	32
Gambar 18. Scene 1	32
Gambar 19. Scene 2.....	33
Gambar 20. Scene 3.....	33
Gambar 21. Scene 4.....	33
Gambar 22. Scene 5.....	34
Gambar 23. Scene 6.....	34
Gambar 24. Scene 7.....	34
Gambar 25. Scene 8.....	35
Gambar 26. Scene 9.....	35
Gambar 27. Scene 10.....	35
Gambar 28. Scene 11.....	36
Gambar 29. Scene 12.....	36
Gambar 30. Scene 13.....	36

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Biodata Penulis	41
Lampiran 2 : Salinan Lembar Pembimbing Tugas Akhir	42
Lampiran 3 : Surat Izin Penelitian	44
Lampiran 4 : Surat Balasan Penelitian Tugas Akhir	45
Lampiran 5 : Surat Selesai Melakukan Penelitian	46
Lampiran 6: Transkrip Wawancara	47
Lampiran 7 : Bukti Pekerjaan Tugas Akhir	49
Lampiran 8 : Dokumentasi Foto Terkait Tugas Akhir.....	51