

**PERANCANGAN ANIMASI 2D MASCOT KAMPUS
SEBAGAI SARANA PROMOSI STMIK TIME
MEDAN DENGAN METODE *CUT OUT***

SKRIPSI

Oleh:

AZRY ZEPANYA WARUWU

NIM.2044051



**JENJANG PENDIDIKAN STRATA-1
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
STMIK TIME
MEDAN
2024**

SKRIPSI

PERANCANGAN ANIMASI 2D MASCOT KAMPUS SEBAGAI SARANA PROMOSI STMIK TIME MEDAN DENGAN METODE CUT OUT

Disusun dan diajukan oleh:

AZRY ZEPANYA WARUWU
NIM. 2044051

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian Skripsi pada Tanggal
Dan dinyatakan telah memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh
Gelar Sarjana Komputer Program Studi Teknik Informatika.

Medan, 31 Juli 2024

Penguji I

Penguji II

Penguji III

LEMBAR PENGESAHAN

PERANCANGAN ANIMASI 2D MASCOT KAMPUS SEBAGAI SARANA PROMOSI STMIK TIME MEDAN DENGAN METODE CUT OUT

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Persyaratan Guna
Mendapat Gelar Sarjana Strata Satu
Program Studi Teknik Informatika

Oleh:

AZRY ZEPANYA WARUWU

NIM. 2044051

Disetujui oleh:

Dosen Pembimbing I



Hendri, M.Kom

Dosen Pembimbing II



Leony Hoki, S.Kom., M.M

Medan, 31 Juli 2024
Diketahui dan Disahkan Oleh:

Ketua STMIK TIME

Dr. Edi Wijaya, M.Kom., M.M

Ketua Program Studi



Robert, M.Kom.

Kepada

Yth. Ketua STMIK TIME

Dr. Edi Wijaya, S.Kom., M.Kom., M.M

Di Medan

Hal : : Surat Pernyataan Bebas Plagiat

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Azry Zepanya Waruwu
NIM : 2044051
Program Studi : Teknik Informatika
Angkatan : 2020
Judul Skripsi : Perancangan Animasi 2D *Mascot* Kampus
Sebagai Sarana Promosi STMIK TIME
Medan Dengan Metode *Cut-out*

Dengan ini Menyatakan bahwa skripsi saya yang saya tulis adalah karya ilmiah asli dari pikiran saya sendiri

Apabila kemudian hari terbukti bahwa skripsi tersebut merupakan Plagiat, maka saya bersedia gelar dan ijazah yang saya peroleh ditinjau Kembali. Demikian surat pernyataan iini saya per buat dengan pikiran yang sehat, tanpa tekanan dari siapa pun.

Medan 31 Juli 2024

Yang membuat pernyataan


Azry Zepanya Waruwu

Diketahui oleh,



Hendri, M.Kom
Pembantu Ketua I STMIK TIME

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk merancang animasi 2D menggunakan maskot kampus yang sudah ada sebagai sarana promosi untuk STMIK TIME Medan dengan menggunakan metode *cut out*. Fokus utama dari animasi ini adalah untuk memperkenalkan berbagai ekstrakurikuler yang tersedia di kampus, yang mencakup Animasi 3D, Multimedia, IoT (*Internet of Things*), *Office Ms.Word*, UI/UX (*User Interface & User Experience*), *Office Ms.Powerpoint*, Desain Grafis, Futsal, Badminton, dan Basket. Dalam proses perancangan, perangkat lunak yang digunakan meliputi *Adobe Animate*, *Adobe Photoshop*, *Adobe Illustrator*, dan *CapCut*. Hasil dari penelitian ini adalah animasi 2D yang menarik dan informatif, yang diharapkan dapat meningkatkan minat calon mahasiswa untuk bergabung dengan STMIK TIME Medan. Metode *cut out* dipilih karena kemudahannya dalam pengaplikasian dan fleksibilitasnya dalam menghasilkan gerakan yang dinamis dan ekspresif. Dengan memanfaatkan berbagai perangkat lunak desain dan animasi, proyek ini berhasil menciptakan animasi yang dapat merepresentasikan semangat dan keunikan setiap ekstrakurikuler yang ditawarkan. Animasi 2D ini diharapkan dapat menjadi alat promosi yang efektif dan menarik, serta mampu meningkatkan visibilitas dan daya tarik kampus di mata calon mahasiswa dan masyarakat umum.

Kata kunci : animasi 2D, maskot kampus, promosi, metode *cut out*, ekstrakurikuler, *Adobe Animate*, *Adobe Photoshop*, *Adobe Illustrator*, *CapCut*.

ABSTRACT

This research aims to design 2D animation using existing campus mascots as a promotional tool for STMIK TIME Medan using the cut out method. The main focus of this animation is to introduce various extracurriculars available on campus, which include 3D Animation, Multimedia, IoT (Internet of Things), Office Ms.Word, UI/UX (User Interface & User Experience), Office Ms.Powerpoint, Graphic Design, Futsal, Badminton and Basketball. In the design process, the software used includes Adobe Animate, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, and CapCut. The results of this research are interesting and informative 2D animations, which are expected to increase prospective students' interest in joining STMIK TIME Medan. The cut out method was chosen because of its ease of application and flexibility in producing dynamic and expressive movements. By utilizing various design and animation software, this project succeeded in creating animations that can represent the spirit and uniqueness of each extracurricular offered. It is hoped that this 2D animation can be an effective and attractive promotional tool, and can increase the visibility and attractiveness of the campus in the eyes of prospective students and the general public.

Keywords: *2D Animation, Campus Mascot, Promotion, Cut Out Method, Extracurricular, Adobe Animate, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Capcut.*

KATA PENGANTAR

Penulis bersyukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas karunia dan bimbingan-Nya yang memungkinkan penulis untuk menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Skripsi ini berjudul **“PERANCANGAN ANIMASI 2D MASCOT KAMPUS SEBAGAI SARANA PROMOSI STMIK TIME MEDAN DENGAN METODE CUT OUT”** dan disusun sebagai salah satu syarat kelulusan untuk mendapatkan gelar Sarjana pada Program Studi Teknik Informatika di sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan computer TIME.

Pada Kesempatan ini, penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Hendri, S.Kom., M.Kom, selaku Dosen Pembimbing I dan pembantu Ketua I STMIK TIME Medan yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan kepada penulis selama penulisan skripsi ini.
2. Ibu Leony Hoki, S.Kom., M.M, selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan kepada penulis selama penulisan skripsi ini.
3. Bapak Simon Kangga Lee, selaku Ketua Yayasan STMIK TIME Medan.
4. Bapak Dr. Edi Wijaya, S.Kom., M.M, selaku Ketua STMIK TIME Medan.
5. Bapak Robert, M.Kom, Selaku Ketua Program Studi STMIK TIME Medan.
6. Seluruh Staff dan Dosen STMIK TIME Medan yang telah mendidik dan membimbing penulis selama masa perkuliahan.
7. Seluruh keluarga penulis, terutama kepada Orang Tua, dan adik adik saya, Dedy, Anisa, Henokh, Arbi Erhan.
8. Teman-teman Mahasiswa/Mahasiswi STMIK TIME, khususnya TIF-20, yang telah banyak memberikan masukan dan semangat kepada penulis untuk melanjutkan pembuatan skripsi ini.
9. Dan juga kepada seluruh teman teman di luar kampus, penulis ingin mengucapkan terimakasih karena sudah ikut mendukung pembuatan dan penulisan skripsi ini.

Namun sebagai seorang mahasiswa yang masih dan harus belajar terus, penulis menyadari keterbatasan yang ada. Jika terdapat kekurangan dan ketidaksempurnaan pada skripsi ini, mohon di berikan saran, kritik dan masukan untuk perkembangan dan kemajuan selanjutnya

Medan, Juli 2024

Penulis

Azry Zepanya Waruwu

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	i
ABSTRAK.....	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	3
1.5 Metodologi Penelitian	4
1.5.1 Jadwal Penelitian.....	4
1.5.2 Metode Pengumpulan Data	5
1.6 Analisis Sistem	5
1.7 Perancangan Sistem.....	6
1.7.1 Pra Produksi.....	6
1. Penentuan Ide Cerita.....	6
2. Pengumpulan Data.....	6
1.7.2 Produksi.....	6
1.7.3 Pasca Produksi.....	7
1.8. Sistematika Penulisan.....	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	9

2.1	Perancangan.....	9
2.2	Animasi 2D.....	11
2.3	Metode Cut-Out.....	12
2.3.1	Potongan Gambar.....	13
2.3.2	Rekayasa Gerakan.....	13
2.3.3	Efisiensi Produksi.....	13
2.3.4	Fleksibilitas.....	14
2.3.5	Penggunaan Teknologi.....	14
2.4	Proses Pra Produksi dan Produksi Animasi.....	14
2.5	Media Promosi.....	16
2.5.1	Fungsi Media Promosi.....	16
2.5.2	Jenis-Jenis Media Promosi:.....	17
2.6	Blender.....	19
2.7	Photoshop.....	20
2.8	Animate.....	21
2.9	Capcut.....	22
BAB III ANALISIS DAN RANCANGAN		25
3.1	Analisis Sistem Yang Sedang Berjalan.....	25
3.2	Perancangan.....	29
3.3	<i>StoryBoard</i>	33
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		39
4.1	HASIL.....	39
4.1.1	<i>Opening scene</i>	39
4.1.2.	<i>Scene 1</i>	40
4.1.3.	<i>Scene 2</i>	40
4.1.4.	<i>Scene 3</i>	41

4.1.5.	<i>Scene 4</i>	41
4.1.6.	<i>Scene 5</i>	42
4.1.7.	<i>Scene 6</i>	42
4.1.8.	<i>Scene 7</i>	43
4.1.9.	<i>Scene 8</i>	43
4.1.10.	<i>Scene 9</i>	44
4.1.11.	<i>Scene 10</i>	44
4.1.12.	<i>Scene 11</i>	45
4.1.13.	<i>Scene 12</i>	45
4.1.14.	<i>Scene 13</i>	46
4.1.15.	<i>Scene 14</i>	46
4.1.16.	<i>Scene 15</i>	47
4.1.17.	<i>Scene 16</i>	47
4.2	Pembahasan	48
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		49
5.1	Kesimpulan.....	49
5.2	Saran	49
DAFTAR PUSTAKA		51
LAMPIRAN		

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Jadwal Penelitian	4
Tabel 3.1 Tabel <i>Storyboard</i>	33

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Bagan metode perancangan.....	9
Gambar 2. 2 Tampilan Software Blender	20
Gambar 2. 3 Tampilan Software Photoshop	21
Gambar 2. 4 Tampilan Software Animate	22
Gambar 2. 5 Tampilan Software Capcut.....	24
Gambar 3. 1 Desain maskot kampus STMIK TIME.....	32
Gambar 4. 1 Opening scene	39
Gambar 4. 2 Scene 1	40
Gambar 4. 3 Scene 2	40
Gambar 4. 4 Scene 3	41
Gambar 4. 5 Scene 4	41
Gambar 4. 6 Scene 5	42
Gambar 4. 7 Scene 6	42
Gambar 4. 8 Scene 7	43
Gambar 4. 9 Scene 8	43
Gambar 4. 10 Scene 9	44
Gambar 4. 11 Scene 10	44
Gambar 4. 12 Scene 11	45
Gambar 4. 13 Scene 12	45
Gambar 4. 14 Scene 13	46
Gambar 4. 15 Scene 14	46

Gambar 4. 16 Scene 15	47
Gambar 4. 17 Scene 16	47

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan tinggi saat ini semakin kompetitif, dengan banyak institusi pendidikan yang berusaha untuk memperkenalkan diri dan menarik calon mahasiswa. Salah satu tantangan utama yang dihadapi oleh lembaga-lembaga pendidikan adalah bagaimana mereka dapat efektif mempromosikan diri dan menciptakan citra yang positif di antara Masyarakat [1]. Hal ini menjadi semakin penting di era digital, di mana informasi dapat dengan mudah diakses melalui berbagai platform media sosial dan daring [3]. Dalam konteks ini, STMIK TIME (Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer TIME) juga harus memiliki strategi promosi yang kuat untuk meningkatkan daya tarik dan pemahaman masyarakat terhadap kampus ini [1].

Mascot kampus telah menjadi salah satu cara yang populer untuk membangun identitas dan semangat kampus. *Mascot* kampus adalah karakter atau simbol yang mewakili institusi pendidikan dan sering digunakan dalam berbagai kegiatan, termasuk kegiatan ekstrakurikuler [2]. Dengan karakter yang unik dan kreatif, mascot kampus dapat membantu menciptakan rasa kebanggaan di kalangan mahasiswa dan

Alumni serta memperkuat ikatan emosional mereka dengan kampus. Namun, untuk mencapai efektivitas maksimal, penggunaan *mascot* kampus perlu

diperbarui dandisesuaikan dengan perkembangan teknologi dan tren desain grafis.

Di era digital ini, animasi 2D telah menjadi media yang sangat efektif dalam menyampaikan pesan [4]. Salah satu metode dalam animasi 2D yang populer adalah metode *Cut Out*, di mana karakter-karakternya dapat dibagi menjadi bagian-bagian yang dapat digerakkan secara independen, sehingga menciptakan gerakan yang lebih dinamis dan ekspresif.

Dalam konteks pengembangan animasi 2D *mascot* kampus dengan metode *CutOut*, penelitian ini akan menjelajahi bagaimana teknologi ini dapat diterapkan dalam kegiatan ekstrakurikuler di STMIK TIME untuk meningkatkan promosi kampus. Dengan menghadirkan animasi *mascot* kampus yang interaktif dan menarik, diharapkan institusi ini dapat lebih efektif dalam menciptakan citra positif dan memperkenalkan diri kepada masyarakat luas, khususnya calon mahasiswa.

Penelitian ini juga akan menganalisis manfaat dan potensi dampak penggunaan animasi 2D *mascot* kampus dalam kegiatan promosi STMIK TIME. Selain itu, penelitian ini akan melibatkan pengumpulan respons dan tanggapan dari mahasiswa, alumni dan Masyarakat umum terhadap penggunaan animasi *mascot* kampus inisebagai sarana promosi. Dengan pemahaman yang lebih baik tentang respon audiens, intitusi Pendidikan dapat terus meningkatkan strategi promosi mereka agar lebih efektifdan relevan di era digital ini.

Hasil akhir dari perancangan ini adalah video animasi 2D yang memuat dan mendeskripsikan kegiatan ekstrakurikuler yang ada di STMIK TIME Medan. Maka dari itu berdasarkan latar belakang yang telah penulis paparkan di atas, maka penulis merealisasikan suatu perancangan dengan judul **“PERANCANGAN ANIMASI 2D MASCOT KAMPUS SEBAGAI SARANA PROMOSI STMIK**

TIME DENGAN METODE *CUT OUT*".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana merancang animasi 2D *mascot* sebagai sarana promosi STMIKTIME medan?
2. Bagaimana merancang animasi 2D menggunakan metode *cut out*?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka peneliti membatasi pembahasan pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Penulis akan membatasi perancangan dan penelitian ini hanya untuk promosi STMIK TIME medan.
2. Percancangan ini akan berfokus pada pembuatan animasi kegiatan ekstrakurikuler yang ada di kampus STMIK TIME medan.
3. Penulis menggunakan aplikasi Blender, *Cap-Cut*, *Adobe Animate*, *Photoshop*, sebagai perangkat pendukung pembuatan animasi.
4. Penulis akan Menggunakan *backsound* & pengisi suara.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1.7 Perancangan Sistem

Pada tahap perancangan system ini, beberapa Langkah perlu dijalankan dalam merancang animasi 2D antara lain:

1.7.1 Pra Produksi

Tahap pra produksi merupakan fase awal di mana peneliti mencari data awal yang menjadi panduan dalam tahap produksi. Data ini akan membantu menentukan alur cerita. Sebelum masuk ke tahap produksi, langkah - langkah persiapan melibatkan:

1. Penentuan Ide Cerita

Pada tahap ini, peneliti menentukan ide yang akan di wujudkan dalam perancangan desain 2D.

2. Pengumpulan Data

Data-data tentang ide cerita harus dikumpulkan dengan cermat untuk memastikan akurasi informasi.

3. *Storyboard*

Storyboard adalah representasi visual yang disusun sesuai dengan naskah atau ide cerita yang telah di buat sebelumnya oleh peneliti.

1.7.2 Produksi

Tahap produksi adalah Langkah berikutnya setelah tahap pra produksi. Pada tahap ini proses *modeling*, *texturing*, *lighting*, *animating*, pengoperasian kamera, dan rendering dilakukan sesuai dengan perancangan awal.

1.7.3 Pasca Produksi

Setelah tahap produksi, peneliti akan melanjutkan ke tahap akhir yang akan mencakup rekaman suara, penyuntingan *final*, rendering *video*, dan akhirnya, penyusunan hasil *video* animasi.

1.8. Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan pemahaman terhadap permasalahan yang dibahas, skripsi ini disusun dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metodologi penelitian, analisis sistem, perancangan sistem, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Berisikan teori yang digunakan, data serta hal lain nya yang diperlukan dalam pembuatan *video*.

BAB III METODE PENELITIAN

Dalam bab ini, isi yang di bahas adalah semua kegiatan dan perancang animasi & video yang di lakukan oleh penulis.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini, penulis akan membahas hasil *video* yang sudah di

buat dan memberikan contoh *scene video*.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

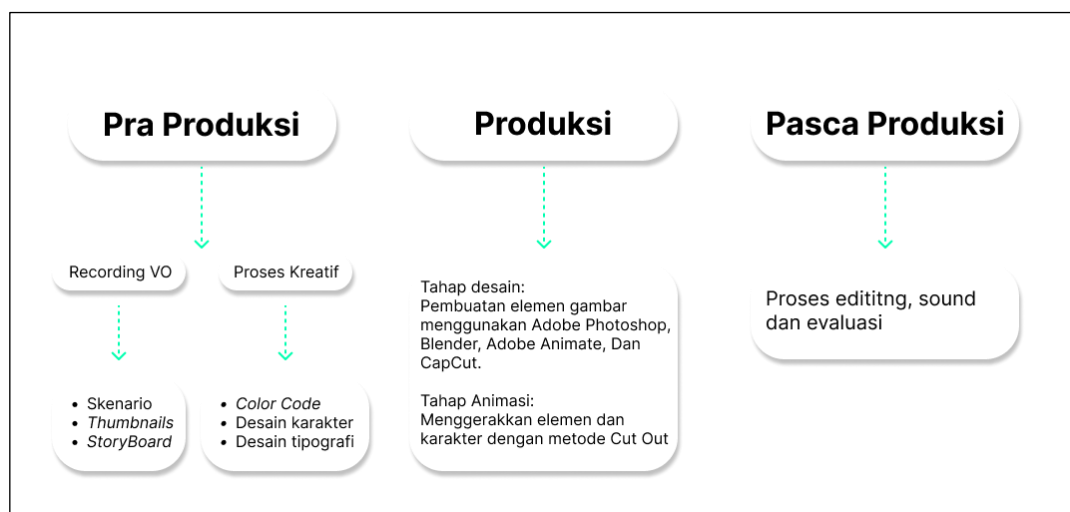
Berisikan kesimpulan dan saran yang dapat diberikan selama proses penelitian.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Perancangan

Dalam setiap proses pengembangan sebuah *video* animasi, diperlukan serangkaian langkah-langkah yang mengikuti berbagai tahapan yang disesuaikan dengan *output* dari pengembangan. Dalam konteks penelitian ini, *output* yang dihasilkan adalah animasi *cut out* yang melalui tiga tahapan proses yang disebut sebagai *pipeline*, yaitu tahap pra-produksi, produksi, dan pascaproduksi [6].



Gambar 2. 1 Bagan metode perancangan

Perancangan merupakan suatu proses yang bertujuan untuk melakukan analisis, evaluasi, perbaikan, dan penyusunan sistem, baik yang bersifat fisik maupun non-fisik, agar optimal digunakan untuk masa yang akan datang dengan memanfaatkan informasi yang tersedia. Proses perancangan ini adalah suatu kegiatan atau rangkaian langkah rekayasa yang dimulai dari ide-ide inovatif dalam

desain, atau kemampuan untuk menghasilkan karya dan produk yang dapat secara tepat mencerminkan kebutuhan pasar melalui penelitian dan pengembangan teknologi yang ada.

Tahap perancangan animasi 2D adalah proses penting untuk merancang sistem yang dapat memecahkan masalah-masalah yang dihadapi dalam produksi animasi. Ini melibatkan pemilihan alternatif sistem terbaik yang dapat menghasilkan animasi 2D yang berkualitas. Perancangan ini mencakup penentuan proses dan data yang di perlukan untuk menciptakan animasi 2D yang mulus dan menarik. Hasil dari tahapan perancangan adalah gambaran rinci dari struktur animasi, termasuk desain karakter, *setting*, dan alur cerita sebagai panduan animator dalam membuatnya [7].

Desain animasi 2D melibatkan penggambaran, perencanaan, dan penataan elemen-elemen seperti karakter, latar belakang, dan properti ke dalam satu kesatuan yang koheren dan menarik. Ini melibatkan detail-detail seperti gerakan, ekspresi, dan pencahayaan yang membentuk kualitas visual dari animasi. Perancangan merupakan tahap penting dalam menciptakan animasi 2D yang berhasil, karena spesifikasi yang tepat dan terinci memastikan bahwa hasil akhir sesuai dengan visi kreatif yang diinginkan.

Konten animasi 2D merupakan informasi visual yang disajikan melalui media animasi 2D. Konten ini mencakup karakter, latar belakang, dialog, dan elemen-elemen lain yang membangun cerita animasi. Penting bagi pembuat animasi 2D untuk merancang konten yang menarik dan berharga bagi penonton, dengan fokus pada kreativitas, narasi yang kuat, dan pesan yang disampaikan [8].

Dalam konteks media sosial, konten animasi 2D dapat berupa cuplikan animasi, karakter-karakter yang disukai, atau ilustrasi tentang proses pembuatan animasi. Animasi 2D memiliki potensi untuk menjadi konten yang menarik dan viral di media sosial, karena sifatnya yang visual dan daya tariknya yang universal. Oleh karena itu, animator perlu mempertimbangkan cara untuk merancang konten animasi 2D yang menarik dari berbagai *platform* media sosial untuk mencapai audiens yang lebih luas dan memperoleh dukungan yang lebih besar.

2.2 Animasi 2D

Animasi adalah seni memanipulasi gambar atau objek untuk menciptakan ilusi gerakan. Animasi 2D memiliki beragam aplikasi, termasuk hiburan, pemasaran, dan pendidikan, terutama di antara anak-anak yang menyukai konten yang menarik seperti kartun, teknik pembuatan animasi 2D melibatkan penggunaan media seperti kertas, foto, dan flip book, atau dengan menggunakan perangkat lunak khusus, Animasi 2D memberikan keuntungan efisiensi, kesederhanaan, dan efektivitas biaya, sambil memberikan kebebasan artistik bagi pembuat untuk mengembangkan karakter dan dunia sesuai dengan kebutuhan proyek [9].

Animasi sendiri berasal dari kata Latin “anima” yang berarti jiwa atau hidup. Ini mengacu pada serangkaian gambar yang bergerak dengan cepat yang saling terkait. Animasi adalah proses menciptakan efek gerakan atau perubahan dalam jangka waktu tertentu. Ini bisa berupa objek bergerak di atas panggung atau mengalami perubahan bentuk, ukuran, warna, rotasi atau properti lainnya [10].

Animasi 2D, yang juga di kenal sebagai *flat animation*, telah membawa revolusi dalam pembuatan film kartun. Ini melibatkan penciptaan objek yang tampak hidup menggunakan berbagai media, baik kertas maupun komputer. Ada dua prinsip utama dalam animasi 2D: penumpukan gambar, di mana beberapa gambar di tampilkan secara berurutan untuk menciptakn, gerakan dan pengubahan nilai koordinat objek, dimana nilai koordinat X dan Y objek di ubah untuk menghasilkan gerakan [11].

Terdapat juga 12 prinsip penting dalam animasi, termasuk *Cut-out Animation*, gerakan sekunder, pengaturan, akselerasi, antipasi, gerakan lanjutan dan perbedaan waktu, gerakan melengkung, dramatis gerakan, penempatan panggung, daya tari karakter, elastisitas, dan penjuwaan karakter, Prinsip-prinsip ini membantu animator menciptakan animasi yang lebih menarik dan hidup [11]

2.3 Metode Cut-Out

Metode *cut-out* dalam animasi 2D adalah teknik yang menggunakan potongan-potongan gambar terpisah yang di atur ulang secara berulang dalam setiap frame untuk menciptakan ilusi gerakan [6].

Metode animasi *Cut-Out* sering digunakan dalam produksi animasi televisi, *film* animasi, dan video pendek karena kemudahannya dalam membuat gerakan yang kompleks dengan biaya yang lebih rendah dibandingkan dengan animasi tradisional [6]. Keunggulan lainnya termasuk fleksibilitaasa dalam mengubah pose dan ekspresi karakter, serta kemampuan untuk menciptakan animasi dengan gaya visual yang khas dan unik. Namun, untuk mencapai hasil yang memuaskan,

diperlukan keterampilan teknis dan kreatifitas yang tinggi dari animator. Berikut adalah pengertian dan penjelasan mengenai metode animasi *Cut-Out* :

2.3.1 Potongan Gambar

Metode animasi *cut-out* melibatkan potongan potongan gambar atau objek yang di pisahkan menjadi bagian bagian yang dapat di gerakkan secara terpisah. Potongan potongan ini bisa berupa bagian tubuh karakter, objek, atau elemen elemen lain dalam animasi [6].

2.3.2 Rekayasa Gerakan

Dengan menggunakan potongan potongan tersebut, animator kemudian mengatur ulang posisi mereka dari frame ke frame untuk menciptakan ilusi gerakan. Misalnya untuk membuat karakter berjalan, potongan kaki dipindahkan dari satu posisi ke posisi berikutnya secara bertahap [6].

2.3.3 Efisiensi Produksi

Metode ini sering digunakan karena efisiensinya dalam produksi animasi daripada menggambar ulang setiap frame, animator dapat menggunakan potongan potongan yang sama dalam beberapa frame, menghemat waktu dan usaha [6].

2.3.4 Fleksibilitas

Animasi *cut-out* juga memberikan fleksibilitas kepada animator untuk melakukan eksperimen dengan gaya visual yang berbeda beda. Mereka dapat mengubah posisi, skala, dan rotasi potongan tersebut untuk menciptakan efek yang unik [6].

2.3.5 Penggunaan Teknologi

Dengan kemajuan teknologi, metode animasi *cut-out* telah menjadi lebih mudah dilakukan secara digital. *Software* animasi modern menyediakan alat alat yang memudahkan animator dalam membuat dan mengelola potongan potongan gambar serta mengatur gerakan mereka dengan cepat dan akurat [6].

2.4 Proses Pra Produksi dan Produksi Animasi

Perkembangan zaman telah membawa perubahan dalam teknik pembuatan animasi. Berbagai perusahaan animasi seperti Disney, Dreamworks, dan Ghibli Memiliki pendekatan unuk dalam proses pembuatan animasi mereka. Meskipun demikian, esensi dari proses kreatif dalam pembuatan animasi tetap sama di setiap studio.

Sebuah *film* animasi dimulai dengan pengembangan ide cerita, yang merupakan aspek paling krusial. Meskipun animasi dengan cerita yang kuat namun animasinya kurang bagus masih bisa di terima, namun sebaliknya tidak selalu berlaku. Inspirasi untuk cerita bisa berasal dari berbagai sumber, termasuk *film*, lagu, puisi, atau legenda.

Setelah ide cerita terbentuk, langkah berikutnya adalah menulis naskah. Penting untuk memahami audiens target agar kata kata dalam naskah sesuai dengan yang diinginkan. Naskah ini bersifat fleksibel dan dapat berubah selama proses produksi *film* berlangsung.

Setelah naskah selesai, tahap produksi dimulai dengan perencanaan yang matang. Penetapan tanggal rilis *film* adalah langkah awal, diikuti dengan penyusunan anggaran produksi. Anggaran ini sangat terpenting karena akan mempengaruhi kualitas dan keuntungan dari film animasi tersebut.

Perencanaan produksi juga melibatkan rekrutmen tim produksi dan penelitian tentang latar, waktu, dan peristiwa dalam *film*. Animastor perlu memahami dengan baik semua aspek ini untuk memastikan bahwa animasi sesuai dengan *setting* dan waktu yang di tentukan.

Setelah semua perencanaan selesai, tahap desain karakter dan latar belakang di mulai. Ainimator akan berpartisipasi dalam proses desain karakter, mencoba berbagai alternatif untuk menemukan model yang paling sesuai dengan keinginan masyarakat.

Storyboard, yang berisi sketsa komik untuk setiap adegan, digunakan sebagai panduan visual. Setelahnya, *concept art* dibuat untuk menciptakan kesan artistik keseluruhan dari animasi yang akan di buat.

Perekaman audio dilakukan untuk memberikan suara pada karakter dengan menyesuaikan ekspresi pengisi suara dengan karkter yang di mainkannya.

Setelah semua persiapan selesai, animator mulai menganimasikan adegan berdasarkan *storyboard* dan *concept art*. Tahap akhir adalah *editing*, pewarnaan, dan penambahan efek suara untuk melengkapi produksi *film* animasi

Penambahan lagu dalam *film* animasi bertujuan untuk menciptakan hubungan emosional yang dalam antara penonton dengan karakter karakter dalam *film* tersebut.

2.5 Media Promosi

Media promosi adalah bagian dari media yang digunakan untuk mempromosikan produk, layanan, acara, atau merek kepada khalayak dengan tujuan meningkatkan kesadaran, minat, dan pembelian. Media promosi memainkan peran penting dalam strategi pemasaran sebuah bisnis atau organisasi [12].

2.5.1 Fungsi Media Promosi

Secara umum media promosi mempunyai fungsi yang sama , beberapa di antaranya adalah:

1. Salah satu fungsi utama media promosi adalah untuk meningkatkan kesadaran konsumen tentang produk atau layanan yang di promosikan.
2. Media promosi bertujuan untuk mendorong konsumen untuk melakukan pembelian atau mengambil Tindakan tertentu, seperti mengunjungi toko atau mengakses situs web.

3. Media promosi sering digunakan untuk memperkenalkan produk atau layanan baru ke pasar dan menarik minat konsumen.
4. Melalui media promosi, Perusahaan dapat membangun citra merek yang kuat dan positif di mata konsumen.
5. Media promosi menyediakan informasi yang relevan tentang produk atau layanan kepada konsumen, seperti fitur, manfaat dan harga.
6. Media promosi juga berfungsi untuk mengingatkan konsumen tentang produk atau merek yang mereka kenal atau pernah konsumsi sebelumnya [9].

2.5.2 Jenis-Jenis Media Promosi:

Beberapa jenis media promosi diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Iklan Televisi

Iklan yang di siarkan melalui saluran televisi, menggunakan gambar bergerak, suara dan teks untuk menyampaikan pesan promosi

2. Iklan Radio

Pesan promosi disampaikan melalui siaran radio, menggunakan suara dan musik untuk menarik perhatian pendengar.

3. Iklan cetak

Meliputi iklan di surat kabar, majalah, brosur, pamflet, dan publikasi cetak lainnya.

4. Iklan digital

Iklan yang disiarkan melalui internet, termasuk iklan banner, iklan di media sosial, dan iklan pencarian.

5. Pemasaran langsung

Melibatkan pengiriman pesan promosi langsung kepada individu atau kelompok tertentu, seperti melalui surat langsung, email, atau pesan teks.

6. Promosi penjualan

Termasuk diskon, kupon, konteks, dan hadiah langsung yang di tawarkan kepada konsumen untuk meningkatkan penjualan produk atau layanan.

7. Pemasaran Konten

Menciptakan dan membagikan konten yang relevan dan bermanfaat kepada konsumen untuk membangun hubungan dan meningkatkan kesadaran merek.

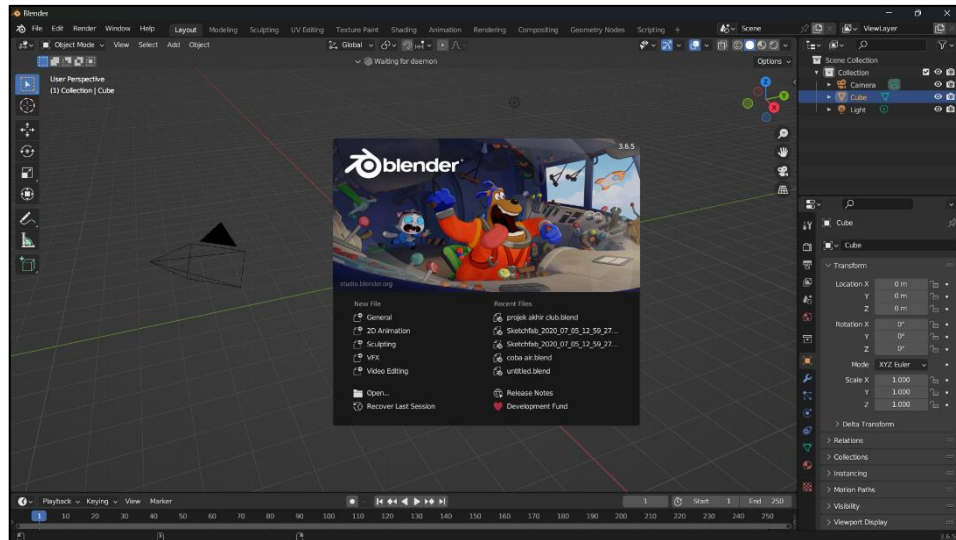
8. Pameran Dagang dan Event Promosi

Melibatkan partisipasi dalam pameran dagang, acara promosi, atau acara khusus lainnya untuk memperkenalkan produk atau layanan kepada khalayak yang relevan [14].

2.6 Blender

Blender adalah *software open source* yang gratis dan memiliki fitur yang sangat lengkap untuk desain 3D. Dikembangkan oleh *Blender foundation*, Blender memiliki komunitas yang besar dan aktif yang terus mengembangkan dan meningkatkan perangkat lunak ini. Dengan beragam fitur yang di tawarkannya, Blender memungkinkan pengguna untuk melakukan berbagai tugas kreatif, mulai dari pemodelan 3D hingga rendering akhir. Dengan kemampuan untuk melakukan pelurusan UV, *texturing*, *rigging*, dan simulasi fluida serta asap, Blender memberikan kesempatan kepada penggunanya untuk mengeksplorasi berbagai ide dan konsep dalam lingkungan 3D yang fleksibel dan intuitif [13].

Meskipun alat alat modelingnya dirancang untuk lingkungan 3D, Blender juga menyediakan fitur-fitur yang berguna untuk pembuatan gambar 2D termasuk pembuatan dan manipulasi bentuk, penggunaan tekstur dan material, serta teknik pemetaan UV untuk memberikan detail tambahan pada gambar. Selain itu, alat-alat animasinya juga dapat di gunakan untuk menciptakan gerakan dan transisi dalam gambar 2D, memungkinkan pengguna untuk membuat animasi yang menarik dan dinamis. Layar kerja pada *software* Blender menampilkan antarmuka pengguna yang kompleks, seperti yang di tunjukkan dalam gambar 2.2 di bawah ini.



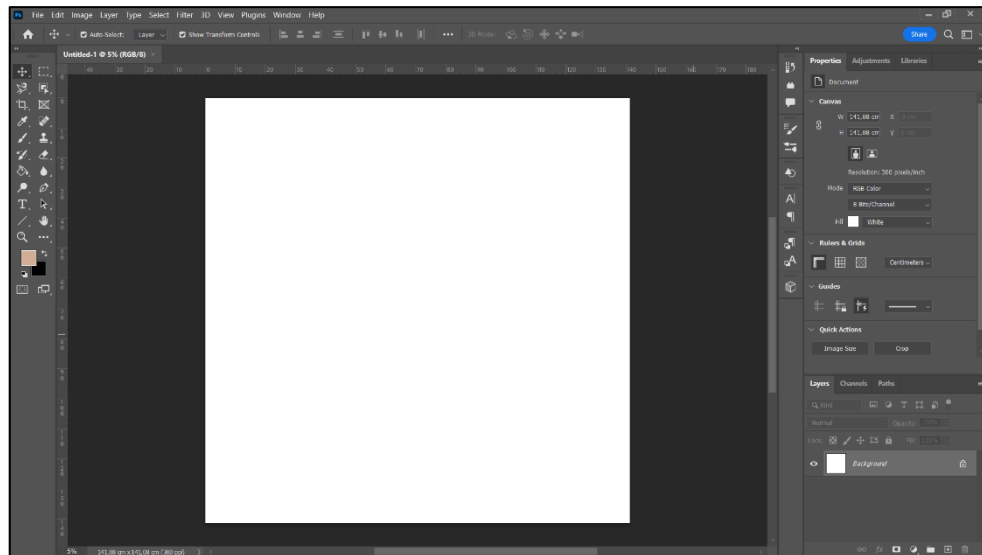
Gambar 2. 2 Tampilan Software Blender

Blender pada awalnya dikembangkan oleh Perusahaan animasi Belanda NeoGeo sebagai program animasi internal, Blender tumbuh dan berkembang Bersama proyek yang di kerjakan oleh NeoGeo. Kemudian tidak lama setelah versi gratis di publish di internet, NeoGeo tidak lagi menjalankan bisnisnya.

2.7 Photoshop

Photoshop adalah program desain visual yang memiliki fitur canggih dan beragam, yang dikembangkan oleh perusahaan Adobe. Sejak dirilis pada tahun 1988 oleh Thomas dan Jhon Knoll, Photoshop telah menjadi salah satu standar utama dalam pengolahan gambar digital dan desain grafis. Adobe kemudian membeli hak lisensi untuk Photoshop pada tahun 1988 dan merilis versi pertama program ini pada tahun 1990. Sejak saat itu, photoshop telah menjadi salah satu alat yang paling diandalkan oleh profesional di berbagai bidang kreatif. Dengan fitur-fitur seperti layers, filters, tools painting, dan berbagai alat lainnya, Photoshop

menawarkan kemungkinan yang luas dalam mengedit dan memanipulasi gambar. Layar kerja pada aplikasi Photoshop ini juga memberikan tampilan antar pengguna yang sangat kompleks, seperti yang di tunjukkan pada gambar 2.3 di bawah ini [14].



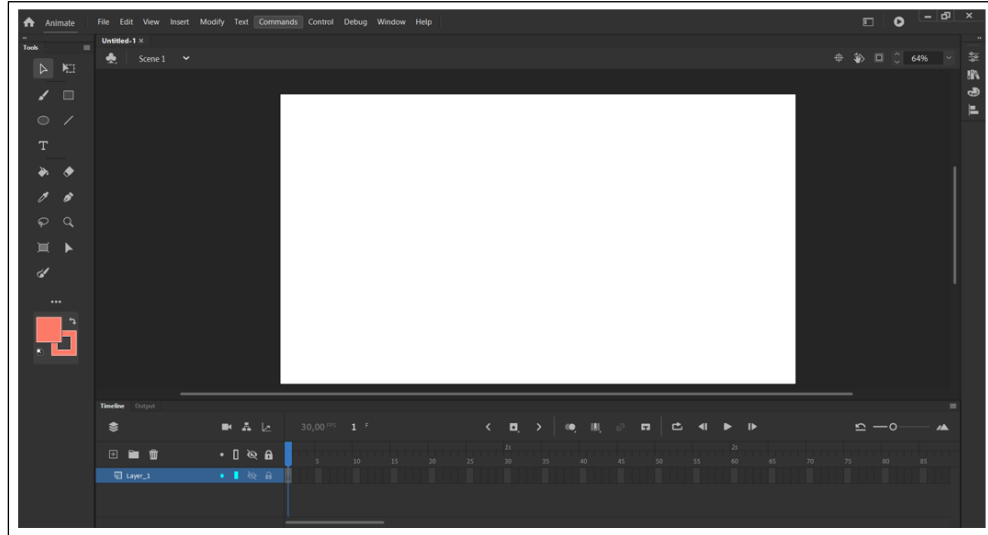
Gambar 2. 3 Tampilan *Software Photoshop*

Keberhasilannya tidak lepas dari evolusi yang terus menerus, dengan penambahan fitur fitur baru yang sesuai dengan perkembangan pengguna dan teknologi.

2.8 Animate

Animate, sebelumnya di kenal sebagai Adobe Flash, adalah perangkat lunak animasi 2D kompleks yang di kembangkan oleh Adobe Systems. Awalnya dikembangkan oleh macromedia pada abad pertengahan 1990-an, perangkat lunak ini bertujuan untuk menciptakan platform konten interaktif dan animasi web. Adobe Flash Professional menjadi Adobe animate CC pada tahun 2016. Layar kerja pada

software Adobe Animate ini memiliki tampilan antar pengguna yang sangat kompleks, seperti yang di tampilkan pada gambar 2.4 di bawah ini.



Gambar 2. 4 Tampilan *Software Animate*

Animate adalah perangkat lunak yang sangat kompleks dengan berbagai fitur, termasuk pembuatan animasi 2D, interaktivitas, pembuatan konten multimedia, integrasi dengan Adobe lainnya, ekspor ke berbagai format, dan kontrol presisi melalui *timeline* dan pengaturan *keyframe*. Dengan kombinasi fitur-fitur tersebut, animate menjadi salah satu solusi terkemuka dalam pembuatan animasi digital dan konten interaktif.

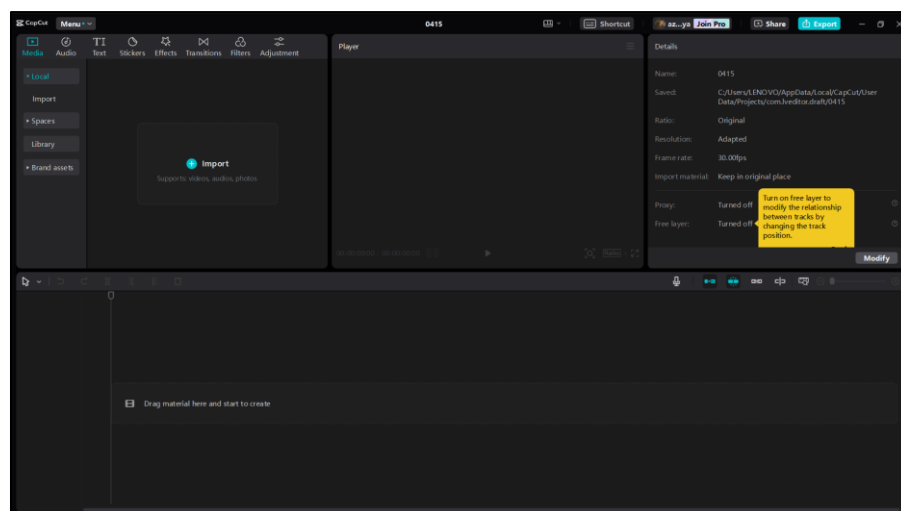
2.9 Capcut

Capcut adalah sebuah aplikasi pengeditan video yang di kembangkan oleh ByteDance, muncul sebagai salah satu yang sangat populer dalam industri konten digital setelah diluncurkan pada tahun 2020. Dengan fokus pada pengguna TikTok dan pengguna media sosial lainnya, Capcut menghadirkan serangkaian fitur yang

kuat dan kompleks yang memungkinkan pengguna untuk membuat video berkualitas tinggi dengan mudah dan cepat.

Sejak awal, CapCut telah menarik perhatian banyak pengguna karena kemampuannya dalam menghadirkan hasil yang menari dan profesional tanpa memerlukan pengetahuan teknis yang mendalam. Aplikasi ini menawarkan berbagai fitur pengeditan video yang lengkap, termasuk potong, gabung, putar, dan ubah kecepatan, sehingga memberikan kontrol penuh kepada pengguna untuk mengatur konten sesuai dengan keinginan mereka.

CapCut juga memperkenalkan berbagai efek dan filter yang dapat meningkatkan estetika visual video, serta menyediakan opsi untuk menambahkan animasi dan transisi yang mulus antara adegan. Pengguna juga dapat dengan mudah menambahkan teks yang dirancang secara kreatif dan musik latar yang sesuai untuk meningkatkan pesan dan suasana video. Layar kerja pada *software* CapCut ini memiliki tampilan antarmuka yang sangat kompleks untuk memudahkan para pengguna seperti yang ditampilkan pada gambar 2.5 di bawah ini.



Gambar 2. 5 Tampilan *Software* Capcut

CapCut juga memperhatikan kebutuhan teknis pengguna dengan menawarkan fitur-fitur seperti stabilitas video dan penggunaan lapisan (*layer*) dalam pengeditan yang memungkinkan pengguna untuk menciptakan video yang lebih profesional dan menarik.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Analisis Sistem Yang Sedang Berjalan

Analisis dapat didefinisikan menjadi suatu proses yang menguraikan gagasan utuh tentang karakter *mascot* ke dalam elemen-elemen komponennya. Tujuannya adalah untuk mengidentifikasi pesan yang ingin disampaikan kepada penonton serta memahami dengan lebih detail tentang karakteristik yang ingin ditampilkan. Dalam melakukan peninjauan lapangan, pembuat animasi dapat secara langsung mengamati kondisi detail dari karakter *mascot* dan lingkungannya. Hal ini penting agar animasi yang dihasilkan dapat menjelaskan tentang kampus STMIK TIME yang mengarah kepada ekstrakurikuler yang ada pada lingkup kampus tersebut.

Berikut ini adalah tahapan yang perlu diperhatikan dalam perancangan video animasi *mascot* kampus STMIK TIME Medan. Diantaranya sebagai berikut:

1. Naskah Cerita

Agar pesan yang ingin diberikan kepada penonton maka, penulis menuangkan ide dan gagasan kedalam *storyboard*. Dengan ini penulis dapat menentukan tata letak visual apa saja yang akan dibuat dan masuk kedalam sorotan kamera render dengan *storyboard* yang dibuat.

- a. *Storyboard* Logo STMIK TIME Medan

Pada gambaran awal untuk animasi ini akan menampilkan logo dari kampus STMIK TIME Medan.

b. *Storyboard Gedung*

Pada tahap ini akan menampilkan gedung dari kampus STMIK TIME Medan.

c. *Storyboard Mascot*

Pada tahap ini akan menampilkan dan memperkenalkan *mascot* dari kampus STMIK TIME Medan.

d. *Storyboard Sejarah STMIK TIME Medan*

Pada tahap ini akan menampilkan dan menjelaskan sejarah dari kampus STMIK TIME Medan dijelaskan oleh *mascot* tersebut.

e. *Storyboard Prodi/Jurusan Di Kampus STMIK TIME Medan.*

Pada tahap ini akan menampilkan dan menjelaskan apa apa saja jurusan/prodi yang tersedia di kampus STMIK TIME Medan.

f. *Storyboard Penjelasan Club/Ekstrakurikuler*

Pada tahap ini menampilkan dan menjelaskan apa itu *Club/Ekstrakurikuler* yang ada di kampus STMIK TIME Medan.

- g. *Storyboard* Penjelasan *Club*/Ekstrakurikuler Akademik

Pada tahap ini menampilkan dan menjelaskan apa itu *club*/ekstrakurikuler akademik.

- h. *Storyboard* Penjelasan *Club*/Ekstrakurikuler Animasi 3D

Pada tahap ini menampilkan dan menjelaskan tentang *club*/ekstrakurikuler animasi 3D.

- i. *Storyboard* Penjelasan *Club*/Ekstrakurikuler Multimedia

Pada tahap ini menampilkan dan menjelaskan tentang *club*/ekstrakurikuler multimedia.

- j. *Storyboard* Penjelasan *Club*/Ekstrakurikuler IOT (Internet Of Things)

Pada tahap ini menampilkan dan menjelaskan tentang *club*/ekstrakurikuler IOT (Internet Of Things).

- k. *Storyboard* Penjelasan *Club*/Ekstrakurikuler *Office Ms.Word*

Pada tahap ini menampilkan dan menjelaskan tentang *club*/ekstrakurikuler *office*.

- l. *Storyboard* Penjelasan *Club*/Ekstrakurikuler *UI/UX (Using Interface & Using Experience)*

Pada tahap ini menampilkan dan menjelaskan tentang *club/ekstrakurikuler UI/UX (using interface & using experience)*.

- m. *Storyboard* Penjelasan *Club/Ekstrakurikuler Office Ms.Powerpoint*.

Pada tahap ini menampilkan dan menjelaskan tentang *club/ekstrakurikuler office ms.powerpoint*.

- n. *Storyboard* Penjelasan *Club/Ekstrakurikuler Design Graphic* Pada tahap ini menampilkan dan menjelaskan tentang *club/ekstrakurikuler Design graphic*

- o. *Storyboard* Penjelasan *Club/Ekstrakurikuler Non Akademik*

Pada tahap ini menampilkan dan menjelaskan tentang *club/ekstrakurikuler non akademik*.

- p. *Storyboard* Penjelasan *Club/Ekstrakurikuler Futsal*

Pada tahap ini menampilkan dan menjelaskan tentang *club/ekstrakurikuler futsal*.

- q. *Storyboard* Penjelasan *Club/Ekstrakurikuler Badminton*

Pada tahap ini menampilkan dan menjelaskan tentang *club/ekstrakurikuler badminton*.

- r. *Storyboard* Penjelasan *Club/Ekstrakurikuler Basket*

Pada tahap ini menampilkan dan menjelaskan tentang *club/ekstrakurikuler basket*.

s. *Storyboard Final*

Pada tahap ini menampilkan kata-kata yang bersifat mengajak dan bergabung bersama di kampus STMIK TIME, serta kata-kata yang hangat untuk penutupan dari video animasi tersebut.

3.2 Perancangan

Dalam pembuatan video animasi ini, penulis melakukan tiga tahapan kerja, yaitu pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi. Dalam tahap pra-produksi penulis membuat naskah cerita, sketsa *storyboard*, dan uji coba animasi. Kemudian, tahap produksi melibatkan pembuatan animasi final, penambahan warna, penggabungan elemen-elemen visual, *voice over*, dan juga *audio* untuk melengkapi dan menjadikan video animasi ini menjadi bagus dan menarik. Agar perancangan video animasi ini berjalan dengan baik dapat dilihat pada tahapan tahapan perancangan video animasi berikut ini:

3.2.1 Pra Produksi

Pada tahap ini, akan dijelaskan persiapan yang dibutuhkan sebelum memulai perancangan animasi *mascot* kampus STMIK TIME Medan agar sesuai dengan konsep yang diinginkan. Untuk lebih detail, tahap pra-produksi dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Ide atau Gagasan

Video ini bertema promosi dan pengetahuan, dengan tujuan agar dapat membuat video animasi *mascot* kampus sebagai sarana promosi STMIK TIME medan. Ide dan gagasan yang ada, penulis akan menuangkan kedalam *storyboard* yang telah dibahas pada tahap analisis sebelumnya.

2. Menyiapkan Peralatan

Untuk mendapatkan hasil yang baik maka diperlukan peralatan yang sesuai dengan kebutuhan perancangan animasi. Peralatan dalam perancangan video seperti :

a. Perangkat Keras (*Hardware*)

Perangkat keras yang di maksud adalah perangkat yang di butuhkan dalam pembuatan video animasi 2D. Perangkat keras yang digunakan penulis adalah *Hardware* laptop dengan spesifikasi sebagai berikut :

- 1) *Processor* AMD Ryzen 5 5600H with Radeon Graphics
- 2) NVIDIA GeForce RTX 3050 Laptop GPU 4.0 GB
- 3) RAM 16 GB
- 4) SSD 501 GB

5) *Windows 11 Home Single Language* 64-bit (10.0, Build 22621)

b. Perangkat Lunak (*Software*)

Perangkat lunak yang dimaksud adalah menyediakan *software* yang dibutuhkan dan di *install* pada komputer yang akan di gunakan. Adapun *software* yang penulis gunakan untuk pembuatan animasi ini adalah :

- 1) Adobe Animate
- 2) CapCut
- 3) Blender
- 4) Photoshop

3. Produksi

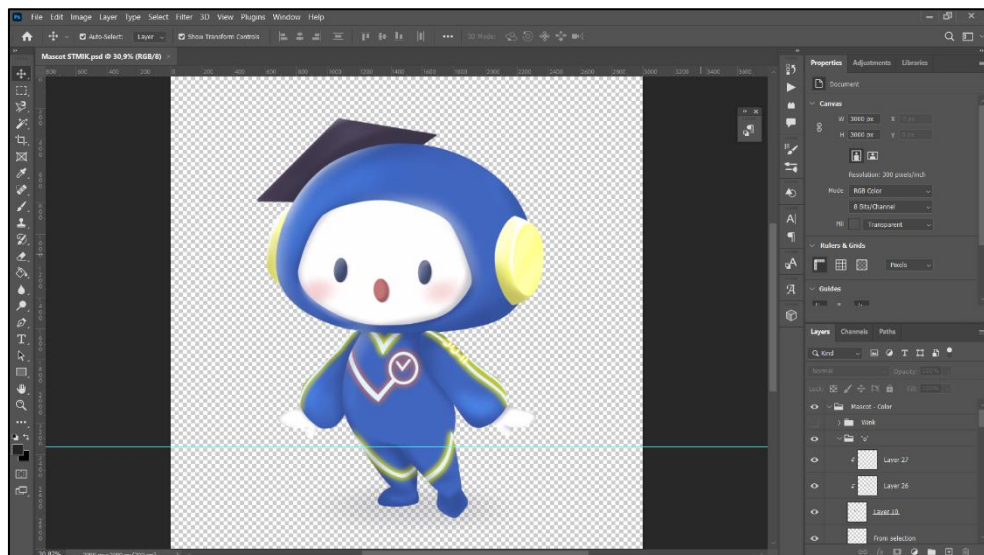
Produksi merupakan tahap berikutnya setelah pra-produksi. Pada tahap ini, dilakukan perancangan gambar sesuai dengan konsep yang telah dirancang sebelumnya. Proses perancangan gambar, baik visual maupun audio, disesuaikan dengan titik lokasi yang telah ditentukan sebelumnya untuk menghasilkan akhir yang berkualitas. Pada tahap ini penting untuk memastikan bahwa jadwal pembuatan gambar sesuai dengan rencana awal agar tidak ada keterlambatan yang mengganggu jadwal produksi.

4. Pasca Produksi

Proses pasca-produksi adalah salah satu langkah dalam pembuatan video animasi. Ini terjadi setelah produksi video animasi selesai. Pada tahap ini, terjadi serangkaian aktivitas seperti pengeditan, pemberian efek khusus, koreksi warna, pengaturan suara dan musik latar, serta penambahan animasi. Berikut adalah langkah-langkah dalam proses pasca-produksi: *Editing* sederhana, dimana dilakukan pengeditan untuk menyusun potongan-potongan gambar yang sudah diambil sebelumnya menjadi tayangan video animasi yang menarik.

5. Desain karakter

Penulis mengambil hasil desain maskot yang sudah ada dari kampus STMIK TIME medan dan menganimasikannya.



Gambar 3.1 Desain Maskot Kampus STMIK TIME

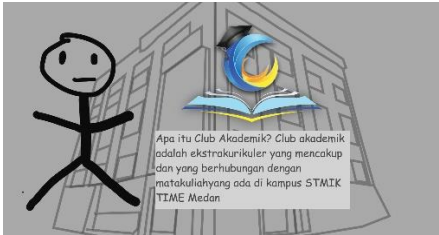
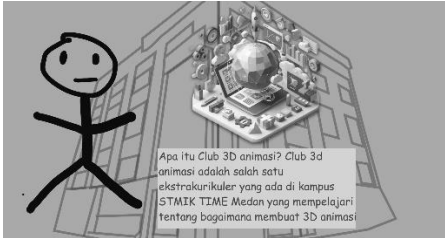
3.3 StoryBoard

Ini adalah desain berurutan yang mengikuti naskah cerita. Dengan *storyboard*, penulis cerita dapat menyampaikan pesan atau ide dengan lebih mudah kepada orang lain.

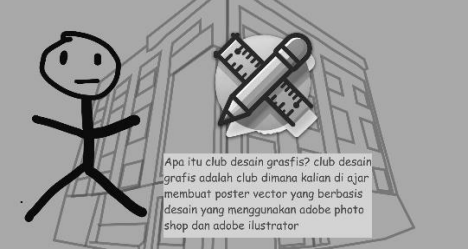
Tabel 3.1 Tabel StoryBoard 1

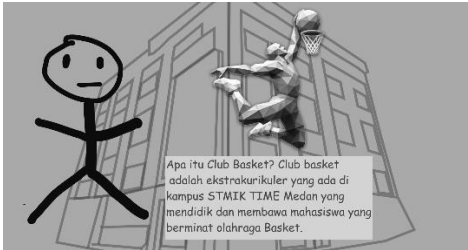
Scene	Judul	Alur Cerita
Scene 1 	Logo STMIK TIME MEDAN	Pada gambaran awal untuk animasi ini akan menampilkan logo dari kampus STMIK TIME Medan.
Scene 2 	Gedung	Pada tahap ini akan menampilkan gedung dari kampus STMIK TIME Medan.
Scene 3 	Mascot	Pada tahap ini akan menampilkan dan memperkenalkan mascot dari kampus

		STMIK TIME Medan.
Scene 4 	Sejarah STMIK TIME Medan.	Pada tahap ini akan menampilkan dan menjelaskan kampus STMIK TIME Medan, dijelaskan oleh <i>mascot</i> tersebut.
Scene 5 	Prodi/Jurusan Di Kampus STMIK TIME Medan	Pada tahap ini akan menampilkan dan menjelaskan apa apa saja jurusan/prodi yang tersedia di kampus STMIK TIME Medan.
Scene 6 	<i>Club</i> /Ekstrakurikuler	Pada tahap ini akan menampilkan dan menjelaskan apa itu <i>Club</i> /ekstrakurikuler yang ada di kampus STMIK TIME Medan.

Scene 7 	<i>Club/Ekstrakurikuler Akademik</i>	Pada tahap ini menampilkan dan menjelaskan apa itu <i>club/ekstrakurikuler akademik</i> yang ada di kampus STMIK TIME Medan
Scene 8 	<i>Club/Ekstrakurikuler Animasi 3D</i>	Pada tahap ini menampilkan dan menjelaskan apa itu <i>club/ekstrakurikuler animasi 3D</i>
Scene 9 	<i>Club/Ekstrakurikuler Multimedia</i>	Pada tahap ini akan menampilkan dan menjelaskan tentang <i>club/ekstrakurikuler Multimedia</i>.
Scene 10 	<i>Club/Ekstrakurikuler IOT (Internet Of Things)</i>	Pada tahap ini akan menampilkan dan menjelaskan tentang <i>club/ekstrakurikuler</i>

		IOT (<i>Internet Of Things</i>)
Scene 11 	<i>Club/Ekstrakurikuler Office Ms.Word</i>	Pada tahap ini akan menampilkan dan menjelaskan tentang <i>club/ekstrakurikuler office Ms.word</i>
Scene 12 	<i>Club/Ekstrakurikuler UI/UX (Using Interface & Using Experience)</i>	Pada tahap ini akan menampilkan dan menjelaskan tentang <i>club/ekstrakurikuler UI/UX (using interface & using experience)</i>
Scene 13 	<i>Club/Ekstrakurikuler Office Ms.Powerpoint</i>	Pada tahap ini akan menampilkan dan menjelaskan tentang <i>club/ekstrakurikuler office ms.powerpoint.</i>
Scene 14	<i>Club/Ekstrakurikuler Design graphic</i>	Pada tahap ini akan menjelaskan tentang

 Apa itu club desain grafis? club desain grafis adalah club dimana kalian di ajar membuat poster vector yang berbasis desain yang menggunakan adobe photo shop dan adobe illustrator		<i>club/ekstrakurikuler</i> Desain grafis
Scene 15  Apa itu Club Non akademik? Club Non adalah ekstrakurikuler yang Mencakup olahraga/ bukan termasuk kedalam mata kuliah kampus	<i>Club/Ekstrakurikuler</i> <i>Non Akademik</i>	Pada tahap ini akan menjelaskan tentang <i>club/ekstrakurikuler non akademik</i>
Scene16  Apa itu Club Futsal? Club Futsal adalah ekstrakurikuler yang ada di kampus STMIK TIME Medan yang mendidik dan membawa mahasiswa yang berminat olahraga futsal.	<i>Club/Ekstrakurikuler</i> Futsal	Pada tahap ini akan menjelaskan dan menampilkan <i>club/Ekstrakurikuler Futsal</i>
Scene17  Apa itu Club badminton? Club badminton adalah ekstrakurikuler yang ada di kampus STMIK TIME Medan yang mendidik dan membawa mahasiswa yang berminat olahraga Badminton.	<i>Club/Ekstrakurikuler</i> Badminton	Pada tahap ini akan menjelaskan dan menampilkan <i>club/ekstrakurikuler badminton.</i>

Scene 18 	<i>Club</i>/Ekstrakurikuler Basket	Pada tahap ini akan menjelaskan dan menampilkan <i>club</i>/ekstrakurikuler basket
Scene 19 	<i>Final</i>	Pada tahap ini menampilkan kata kata yang bersifat mengajak dan bergabung bersama di kampus STMIK TIME, serta kata kata yang hangat untuk penutupan dari video animasi tersebut.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 HASIL

Pada tahap hasil Penulis akan menyampaikan hasil dari pembahasan yang telah penulis rancang sebelumnya menggunakan aplikasi Adobe animate dan Capcut. Adapun tampilan yang disajikan dapat di lihat pada gambar berikut ini.

4.1.1 *Opening scene*

Tampilan *opening scene* video animasi ini di mulai dengan menampilkan dan menganimasikan logo dari kampus STMIK TIME Medan. Berikut *opening scene* yang dapat di lihat pada gambar di bawah ini :



Gambar 4. 1 *Opening scene*

4.1.1. Scene 1

Pada *scene 1* memperlihatkan gedung dari kampus STMIK TIME Medan.



Gambar 4. 2 Scene 1

4.1.2. Scene 2

Pada *scene* ini menampilkan dan memperkenalkan maskot STMIK TIME yang bernama Tiras.



Gambar 4. 3 Scene 2

4.1.3. Scene 3

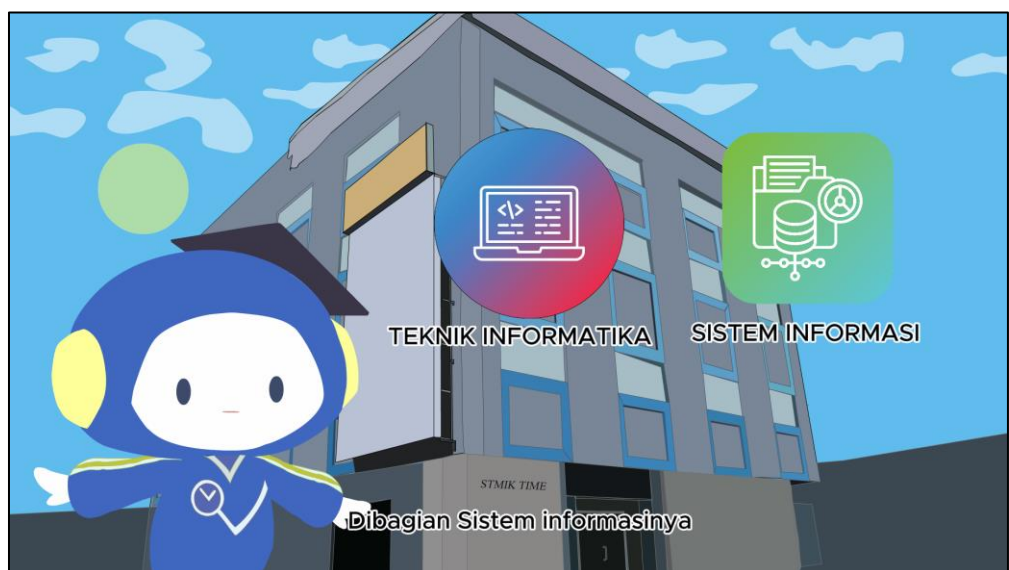
Lalu pada scene ini Tiras yaitu mascot STMIK TIME menjelaskan di mana kampus ini terletak.



Gambar 4. 4 Scene 3

4.1.4. Scene 4

Pada bagian ini memperkenalkan jurusan di kampus STMIK TIME.



Gambar 4. 5 Scene 4

4.1.5. Scene 5

Di scene ini Tiras menjelaskan tentang ada nya club akademik dan non akademik yang ada di STMIK TIME.



Gambar 4. 6 Scene 5

4.1.6. Scene 6

Berikutnya Tiras menjelaskan apa itu club akademik.



Gambar 4. 7 Scene 6

4.1.7. Scene 7

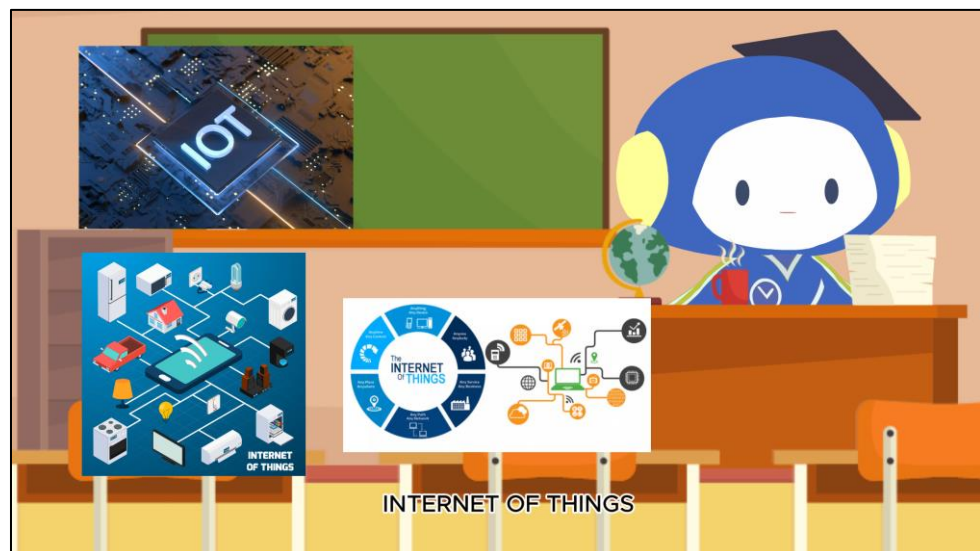
Di scene berikutnya ini menampilkan penjelasan club animasi 3 dimensi.



Gambar 4. 8 Scene 7

4.1.8. Scene 8

Selanjutnya adalah penjelasan dari club IOT (*internet of things*).



Gambar 4. 9 Scene 8

4.1.9. Scene 9

Tahap ini akan menjelaskan *club office* yang sangat penting karna berhubungan dengan skripsi.



Gambar 4. 10 Scene 9

4.1.10. Scene 10

Pada tahap ini menampilkan dan menjelaskan apa itu *club* UI/UX.



Gambar 4. 11 Scene 10

4.1.11. Scene 11

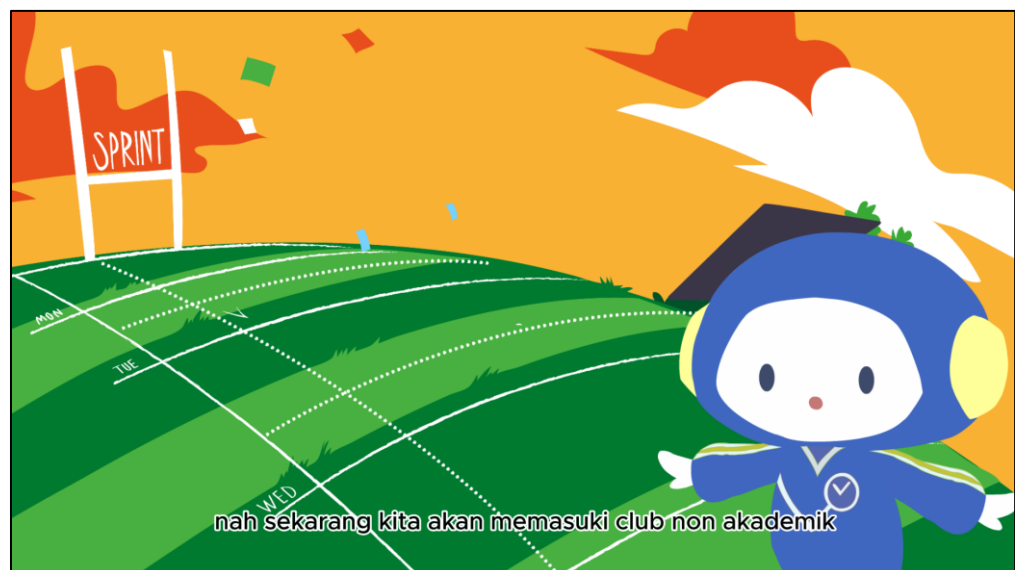
Tahap ini menampilkan dari *Club Desain grafis*.



Gambar 4. 12 Scene 11

4.1.12. Scene 12

Pada scene ini memasuki tahap penjelasan apa itu *club non akademik*.



Gambar 4. 13 Scene 12

4.1.13. Scene 13

Selanjutnya memasuki penjelasan *club non akademik* yang pertama yaitu *club futsal*.



Gambar 4. 14 Scene 13

4.1.14. Scene 14

Selanjut nya menampilkan *club* dari badminton serta menjelaskannya.



Gambar 4. 15 Scene 14

4.1.15. Scene 15

Lalu tahap ini adalah tahap terakhir penjelasan mengenai *club* bola basket.



Gambar 4. 16 Scene 15

4.1.16. Scene 16

Di tahap *final scene* ini menampilkan logo dari STMIK TIME dan logo CLUB TIMEMULTISMART, beserta tiras (maskot resmi) Dari kampus STMIK TIME, yang di animasikan bergerak menggunakan awan.



Gambar 4. 17 Scene 16

4.2 Pembahasan

Pada bagian ini penulis akan menguraikan kelebihan dan kekurangan tampilan video animasi tentang promosi kampus STMIK TIME Medan. Hasil dari proses pra-produksi, produksi, dan pasca produksi yang telah dilakukan akan dijelaskan di bagian ini :

1. Kelebihan video animasi tentang perubahan iklim yang dihasilkan antara lain:

- a. Penambahan Warna dan Musik Latar

Penulis menambahkan warna dan musik latar untuk menghasilkan video yang lebih menarik. Penggunaan warna cerah dan kontras yang baik dapat menarik perhatian penonton, sementara musik latar yang sesuai dapat menambah suasana dan emosi dalam video.

- b. Penggunaan Voice Over

Penulis menambahkan voice over ke dalam video agar pesan yang ingin disampaikan dapat lebih mudah dipahami oleh penonton. Voice over membantu menjelaskan konten visual dengan lebih jelas dan dapat meningkatkan pemahaman penonton terhadap materi yang disampaikan

2. Adapun kekurangan dari video animasi tentang perubahan iklim ini adalah sebagai berikut:

- a. Penggunaan flat design

Hasil dari animasi yang dibuat oleh penulis masih dalam kategori *flat design* 2d yang berarti masih minimalis

- b. Jumlah karakter, objek Karakter, dan objek masih terbatas

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Selama proses pembuatan video animasi 3D, penulis memperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengalaman Emosional Lebih Dalam

Video animasi 2D tentang animasi maskot kampus mengandung unsur keceriaan ini mampu memberikan informasi dengan baik dan bersemangat.

2. Dimensi Tambahan melalui metode *cut-out*

Penggunaan metode *cut-out* dalam pembuatan animasi 2D ini menghadirkan dimensi tambahan yang menarik dalam produksi dan menciptakan karya unik.

3. Penggunaan *voice over* dan *subtitle*

Video animasi 2D ini dilengkapi dengan *voice over* yang bersemangat serta *subtitle* bahasa indonesia yang membantu memberikan bacaan yang membantu penonton untuk mendengar dan membaca dari video animasi 2D ini.

5.2 Saran

Adapun saran yang ingin penulis sampaikan untuk meningkatkan kualitas penelitian di masa depan adalah sebagai berikut:

1. Pelibatan tim yang besar

Melibatkan lebih banyak orang dalam tahap pengerjaan animasi dapat menghasilkan animasi yang lebih optimal dan mempercepat waktu pengerjaan.

2. Penambahan karakter

Menambahkan lebih banyak karakter dalam proses pembuatan video animasi agar lebih menarik

3. Menambahkan dialog dalam animasi agar video animasi yang dihasilkan lebih interaktif dan tidak monoton.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Rabial Kanada, “Trend Promosi Perguruan Tinggi yang Ampuh dalam Menarik Minat Mahasiswa Baru,” Palembang: Universitas Negeri RadenFatah: *Journal of Islamic Education Management*, vol. 5, no. 1, pp 81, 2018.
- [2] Noprita, “Perancangan Desain Maskot Fakultas Seni Dan Desain”, Medan:Universitas Potensi Utama, 2022.
- [3] Arif Sutrisno, Nur Rokhman, “*Cut-Out Animation* dalam Perancangan Konten Youtube Bertema Kepahlawanan”, Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia, 2023.
- [4] Khe Win, “Animasi 2D Tata Krama Asia Timur (Jepang, Korea, dan China) untuk Mahasiswa Pertukaran menggunakan Adobe Animate dengan Teknik *Frame by Frame*”, 2020.
- [5] Ria Ristiani, “Penciptaan Karya Animasi *Please Recycle!* Dengan Teknik Digital *Cut Out*”, 20
- [6] Yuditama, Muhammad Abim Auriza, “Perpaduan Teknik *Frame by Frame* Dengan Teknik *Cut-Out* Pada Penciptaan *Film* Animasi 2D” Yogyakarta: Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 2021.
- [7] Silka Najah, “Pengembangan Media Sosialisasi Kompetisi Mahasiswa Berprestasi (Mawapres) UNJ Berentuk *Video Live Shot* Dan Animasi 2D” Jakarta: Universitas Negeri Jakarta, 2022.

- [8] Alfathur Jordani Rakadea, Zaini Ramdhan, Rully Sumarlin, “Perancangan *Storyboard* untuk Animasi 2D “Apresiasiimu” Dalam Meningkatkan Apresiasi Masyarakat Terhadap Desain Grafis” Bandung: Universitas Telkom Bandung, 2021
- [9] Sukirman S.T.,M.T., Yuliana S.T.,M.T., “Prinsip Dasar Pengembangan Animasi 2D dan 3D Menggunakan *OpenToonz* Dan *Blender*” Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2018.
- [10] Gayus Hendrianto, “Penciptaan Animasi “Upload” Dengan Teknik Animasi Digital 2D” Journal 2017.
- [11] Asrul Huda, Noper Ardi, “Teknik Multimedia dan Animasi” UNP PRESS, 2021
- [12] Yustina Chrismardani, “ Komunikasi Pemasaran Terpadu: Implementasi Untuk UMKM” Madura: Universitas Trunojoyo, 2014
- [13] Drs. Rusmanto, M.M., “Pengantar *Open Source* Dan Aplikasi “ Depok: Sekolah Tinggi Teknologi Terpadu Nurul Fikri, 2014
- [14] Namuri Migotuwio, “Desain Grafis: Kemarin, Kini, dan Nanti” Jawa Tengah: Alinea Media Dipantara.

RIWAYAT HIDUP

Nama : Azry Zepanya Waruwu
Tempat/Tanggal Lahir : Lubuk Pakam 23 Desember 2002
Jenis Kelamin : Laki-laki
Agama : Kristen Protestan
Alamat : Lubuk Pakam, jln Tomuan, lumban ginabean
Email : azryzepanya363@gmail.com

Pendidikan Formal :

2008 – 2014	SDN 104241 Syahmad Kabupaten Deli Serdang
2014 – 2017	SMPN 2 Lubuk Pakam
2017 – 2020	SMA PKMI Lubuk Pakam
2020 – 2024	S1 Teknik Informatika STMIK TIME Medan

Pendidikan Non formal :

2011 – 2014	GAJAH MADA ENGLISH COURSE
-------------	---------------------------

Pengalaman Kerja :

2023 – 2024	Pengajar Club/Kelas Tambahan UI/UX STMIK TIME Medan
2024 (3bulan)	Graphic Designer STMIK TIME Medan

Medan, Juli 2024

Azry Zepanya Waruwu

SURAT KEPUTUSAN
NO. 084/SK/P1/STMIKTIME XII/2023

Tentang
PENGANGKATAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
STMIK TIME

1. **Membaca** : a. Hasil pemeriksaan berkas dan kelengkapan mahasiswa.
b. Presentasi Proposal Judul Skripsi mahasiswa tertanggal 09 Oktober – 18 November 2023
2. **Mengingat** : a. Kurikulum Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK)Time Program Studi Teknik Informatika.
b. Penyesuaian teknis pelaksanaan Skripsi Program Studi Teknik Informatika.
3. **Menimbang** : Bahwa skripsi mahasiswa merupakan wujud aplikasi kristalisasi sikap kemampuan dan ketrampilan mahasiswa/i dalam upaya menerapkan ilmu pengetahuan yang telah dipelajari dibangku kuliah, serta skripsi merupakan salah satu mata kuliah yang memiliki bobot 6 SKS, maka dipandang perlu untuk menetapkan Dosen Pembimbing I dan Dosen Pembimbing II Skripsi.

4. **Menetapkan** :
Pertama :

Mengangkat Saudara :

Pembimbing I	Hendri, M.Kom
Pembimbing II	Leony Hoki, S.Kom., M.M

Sebagai Dosen Pembimbing Skripsi atas :

2044051	Azry Zepanya Waruwu	Teknik Informatika
---------	---------------------	--------------------

Dengan Judul Skripsi :

Perancangan Animasi 2D Maskot Kampus Dalam Kegiatan Ekstrakurikuler Sebagai Sarana Promosi Stmik Time Dengan Metode Cut Out

Mahasiswa Program Strata Satu (S1) Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK)Time.

- Kedua : Apabila terdapat kekeliruan di kemudian hari tentang penetapan Dosen Pembimbing Skripsi ini akan diperbaiki sebagaimana mestinya
- Ketiga : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan 07 Desember 2023.

Ditetapkan di
Medan, 07 Desember 2023



Hendri, M.Kom
Pembantu Ketua I STMIK TIME



STMIK TIME

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA & KOMPUTER - TIME

FORMULIR BIMBINGAN SKRIPSI

NAMA : AZRY ZEPANYA WARUWU

NIM : 2044051

JUDUL SKRIPSI : PERANCANGAN ANIMASI 2D MASCOT KAMPUS SEBAGAI SARANA PROMOSI
STMIK TIME MEDAN DENGAN METODE CUT OUT

NAMA DOSEN : HENDRI, M.KOM

DOSEN PEMBIMBING : ☒ I (SATU) ☐ II (DUA)

TANGGAL BIMBINGAN	CATATAN BIMBINGAN	PARAF
26 Januari 2024	Tambahkan Tabel Jadwal Penelitian	
08 Maret 2024	Bab 1 Acc	
16 April 2024	Bab 2 Acc	
25 April 2024	Bab 3 Acc, Ajukan ke Semprom	
16 Juli 2024	Perbaiki Konteks dari video animasi yang dirancang	
28 Juli 2024	Video Animasi Acc, Lengkapi Dokumen Skripsi dan Paper	
30 Juli 2024	Acc Final, Ajukan ke Sidang Meja Hijau	

Ketentuan :

1. Bimbingan dengan dosen pembimbing minimal 8 (delapan) kali
2. Formulir Bimbingan wajib diisi tiap bimbingan
3. Formulir Bimbingan Skripsi ini dianggap sah, apabila telah mendapatkan Pengesahan dari dosen pembimbing
4. Jika tidak memenuhi ketentuan di atas, skripsi dapat **DIBATALKAN**

Medan, 30 Juli 2024

Dosen Pembimbing,



Hendri, M.Kom

Mahasiswa,

Azry Zepanya Waruwu



STMIK TIME

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA & KOMPUTER - TIME

FORMULIR BIMBINGAN SKRIPSI

NAMA : AZRY ZEPANYA WARUWU
NIM : 2044051
JUDUL SKRIPSI : PERANCANGAN ANIMASI 2D MASCOT KAMPUS SEBAGAI SARANA PROMOSI STMIK TIME MEDAN DENGAN METODE CUT OUT
NAMA DOSEN : Leony Hoki, S.Kom., M.M
DOSEN PEMBIMBING : ☐ I (SATU) ☒ II (DUA)

TANGGAL BIMBINGAN	CATATAN BIMBINGAN	PARAF
09 Maret 2024	Bab 1 Acc	
15 Maret 2024	Revisi rumusan masalah tujuan dan manfaat sesuaikan langsung ke pokok pembahasan penelitian	
16 Maret 2024	Bold tabel revisi tabel jadwal penelitian bold di bab 1.8	
16 April 2024	Acc bab 2	
27 April 2024	Acc bab 3	
31 Juli 2024	Rapihkan seluruh format penulisan dari bab 1 sampai bab 5	
31 Juli 2024	Acc Final, Ajukan ke Sidang Meja Hijau	

Ketentuan :

- Bimbingan dengan dosen pembimbing minimal 8 (delapan) kali
- Formulir Bimbingan wajib diisi tiap bimbingan
- Formulir Bimbingan Skripsi ini dianggap sah, apabila telah mendapatkan Pengesahan dari dosen pembimbing
- Jika tidak memenuhi ketentuan di atas, skripsi dapat **DIBATALKAN**

Medan, 30 Juli 2024

Dosen Pembimbing,



Leony Hoki, S.Kom., M.M

Mahasiswa,

Azry Zepanya Waruwu

