

**PERANCANGAN ANIMASI KARAKTER MASKOT KAMPUS
SEBAGAI MEDIA PROMOSI STMIK TIME DENGAN
METODE *RIGGING***

SKRIPSI

Oleh:

VINCENT LORITZ

NIM.2044067



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

LEMBAR PENGESAHAN

**PERANCANGAN ANIMASI KARAKTER MASKOT KAMPUS
SEBAGAI MEDIA PROMOSI STMIK TIME DENGAN
METODE *RIGGING***

SKRIPSI

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

Oleh:

VINCENT LORITZ

NIM.2044067

Disetujui Oleh:

Dosen Pembimbing I



Joni., S.Kom., M.M

Dosen Pembimbing II



Feriani Astuti Tarigan, M.Kom., M.M

Medan, 29 Juli 2024

Diketahui dan Disahkan Oleh:

Ketua STMIK TIME

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

Ketua Program Studi



Robet, M.Kom

LEMBAR PENGESAHAN

Nama : Vincent Loritz
NIM : 2044067
Judul Penelitian : **PERANCANGAN ANIMASI KARAKTER MASKOT
KAMPUS SEBAGAI MEDIA PROMOSI STMIK
TIME DENGAN METODE *RIGGING***

Skripsi ini telah dipresentasikan pada tanggal: XX XXX 2024

Tim Penguji,
Penguji I

Nama Penguji I

Penguji II

Penguji III

Nama Penguji II

Nama Penguji III

Diketahui Oleh

Pembantu Ketua I



Hendri, M.Kom

Ketua Program Studi



Robet, 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 : Vincent Loritz

NIM : 2044067

Program Studi : **Teknik Informatika**

Angkatan : **2020**

Judul Skripsi : **PERANCANGAN ANIMASI KARAKTER MASKOT
KAMPUS SEBAGAI MEDIA PROMOSI STMIK
TIME DENGAN METODE RIGGING**

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi 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 ini Saya perbuat dengan pikiran yang sehat, tanpa tekanan dari siapapun.

Medan, 30 Juli 2024

Yang membuat pernyataan,



Vincent Loritz

Diketahui oleh,



Hendri, M.Kom

Pembantu Ketua 1 STMIK TIME

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan merancang video animasi karakter maskot STMIK TIME sebagai media promosi menggunakan metode *rigging*. Video animasi adalah alat yang efektif untuk menarik perhatian dan membangun identitas visual, sementara maskot berfungsi memperkuat citra kampus dan membangun ikatan emosional dengan komunitas. Metode *rigging* dipilih karena kemampuannya dalam menghasilkan gerakan karakter yang halus dan realistis, serta efisiensi dalam proses animasi. Penelitian ini mengidentifikasi tahapan penting dalam perancangan animasi, termasuk pembuatan *storyboard*, penanaman *rigging*, dan implementasi animasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *rigging* mempercepat proses produksi dan meningkatkan kualitas animasi, menghasilkan video promosi yang menarik dan profesional. Temuan ini diharapkan dapat memperluas jangkauan promosi kampus, meningkatkan kesadaran merek, dan menarik minat calon mahasiswa.

Kata Kunci: Animasi Karakter, Metode *Rigging*, Media Promosi Kampus

ABSTRACT

This research aims to design an animation video of the STMIK TIME mascot character as a promotional media using the rigging method. Animation videos are an effective tool for capturing attention and building visual identity, while mascots function to strengthen campus image and create an emotional connection with the community. The rigging method was chosen for its ability to produce smooth and realistic character movements, as well as its efficiency in the animation process. This study identifies key stages in the animation design, including storyboard creation, rigging implementation, and animation execution. The results indicate that rigging speeds up production and enhances animation quality, resulting in an engaging and professional promotional video. These findings are expected to expand campus promotion reach, increase brand awareness, and attract prospective students.

Keywords: *Character Animation, Rigging Method, Campus Promotional Media*

KATA PENGANTAR

Ucapan puji dan syukur kepada hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala berkat, hikmat, dan pertolongan-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini tepat pada waktunya.

Tugas Akhir ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan pendidikan Program Strata I pada STMIK TIME. Penulis berharap agar hasil dari penelitian yang dilakukan ini dapat membawa banyak manfaat bagi berbagai pihak.

Dalam menyelesaikan tugas akhir ini, penulis banyak mendapat bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, melalui kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak Joni, S.Kom., M.M, selaku Pembimbing I yang telah membimbing penulis selama mengerjakan skripsi ini.
2. Ibu Feriani Astuti Tarigan, M.Kom., M.M, selaku Pembimbing II yang telah membimbing penulis selama mengerjakan skripsi ini.
3. Bapak Simon Kangga Lee, selaku Ketua Yayasan STMIK TIME Medan.
4. Bapak Dr. Edi Wijaya, S.Kom., M.Kom., M.M, selaku Ketua STMIK TIME Medan.
5. Bapak Hendri, M.Kom., selaku Pembantu Ketua I STMIK TIME Medan.
6. Bapak Robet, M.Kom., selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika STMIK TIME Medan.
7. Seluruh Dosen STMIK TIME Medan yang telah mendidik dan membimbing penulis selama masa perkuliahan.
8. Teristimewa kepada orang tua dan keluarga tercinta, yang telah memberikan dukungan baik moral maupun materi kepada penulis selama ini.
9. Seluruh teman yang telah banyak membantu penulis dan memberikan dorongan serta semangat dalam menyelesaikan skripsi ini
10. Semua yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu

Penulis menyadari dalam proses penyelesaian skripsi yang berjudul “Perancangan Animasi Karakter Maskot Kampus Sebagai Media Promosi STMIK TIME Dengan Metode *Rigging*” masih jauh dari sempurna, mengingat keterbatasan kemampuan yang penulis miliki dan terbatasnya waktu yang digunakan. Untuk itu, penulis mengharapkan saran, kritikan, dan masukan yang membangun demi perkembangan dan kemajuan penelitian selanjutnya. Semoga penulisan skripsi ini dapat bermanfaat bagi pihak yang berkepentingan.

Akhir kata penulis berharap agar laporan penulisan Tugas Akhir ini dapat berguna dan bermanfaat bagi pembaca.

Medan, 29 Juli 2024

Penulis,

Vincent Loritz

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	v
LAMPIRAN.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Batasan Masalah	4
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian	4
1.5 Metodologi Penelitian.....	5
1.6 Analisis Sistem	6
1.7 Perancangan Sistem	7
1.8 Sistematika Penulisan	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	9
2.1 Perancangan	9
2.2 Animasi	10
2.3 Maskot	14
2.4 <i>Multimedia</i>	15
2.5 <i>Storyboard</i>	18
2.6 Metode <i>Rigging</i>	20
BAB III METODE PENELITIAN	22
3.1 Analisis Masalah.....	22
3.1.1 Analisis Proses Yang Berjalan Sesuai di Lapangan.....	22
3.1.2 Analisis Metode Yang Digunakan	24

3.1.3 Analisis Kebutuhan Non Fungsional.....	25
3.2 Perancangan	26
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	43
4.1 Hasil	43
4.2 Pembahasan	60
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	62
5.1 Kesimpulan	62
5.2 Saran	62
DAFTAR PUSTAKA	64
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh <i>Stop-motion Animation</i> [9]	10
Gambar 2.2 <i>Traditional Animation</i> [9]	11
Gambar 2.3 <i>Computer Animation</i> [9].....	12
Gambar 2.4 Perbedaan Animasi 2D dan 3D [9]	13
Gambar 2.5 Karakter Maskot [10]	14
Gambar 2.6 Contoh <i>Storyboard</i> [11]	19
Gambar 2.7 Implementasi Metode <i>Rigging</i> [12]	21
Gambar 3.1 Penerapan Metode <i>Rigging</i> Pada Maskot STM IK TIME	25
Gambar 3.2 Rancangan <i>Storyboard Scene</i> Awal	26
Gambar 3.3 Rancangan <i>Storyboard Scene</i> Maskot Melihat Isi Goa.....	27
Gambar 3.4 Rancangan <i>Storyboard Scene</i> Maskot Berjalan di Dalam Goa.....	27
Gambar 3.5 Rancangan <i>Storyboard Scene</i> Maskot Menemukan Kotak Bercahaya	28
Gambar 3.6 Rancangan <i>Storyboard Scene</i> Maskot Mendekati Kotak.....	28
Gambar 3.7 Rancangan <i>Storyboard Scene</i> Isi Kotak	29
Gambar 3.8 Rancangan <i>Storyboard Scene</i> Maskot Dibawa ke Kampus STM IK TIME	29
Gambar 3.9 Rancangan <i>Storyboard Scene</i> Maskot Terpukau	30
Gambar 3.10 Rancangan <i>Storyboard Scene Marketing</i> Kampus Menyapa	30
Gambar 3.11 Rancangan <i>Storyboard Scene</i> Maskot Menyapa Kembali	31
Gambar 3.12 Rancangan <i>Storyboard Scene</i> Pengenalan Parkir & Pos Security...	31
Gambar 3.13 Rancangan <i>Storyboard Scene</i> Pengenalan Lobby Lantai 1.....	32
Gambar 3.14 Rancangan <i>Storyboard Scene</i> Pengenalan Ruang Teknisi/Puskom	32
Gambar 3.15 Rancangan <i>Storyboard Scene</i> Pengenalan Ruang Puket.....	33
Gambar 3.16 Rancangan <i>Storyboard Scene</i> Pengenalan Ruang Ketua	33
Gambar 3.17 Rancangan <i>Storyboard Scene</i> Pengenalan Ruang Prodi	34
Gambar 3.18 Rancangan <i>Storyboard Scene</i> Pengenalan Koridor Lantai 2	34

Gambar 3.19 Rancangan <i>Storyboard Scene</i> Pengenalan Laboratorium Komputer Kampus	35
Gambar 3.20 Rancangan <i>Storyboard Scene</i> Pengenalan Ruang Kelas Teori	35
Gambar 3.21 Rancangan <i>Storyboard Scene</i> Pengenalan Ruang Dosen.....	36
Gambar 3.22 Rancangan <i>Storyboard Scene</i> Pengenalan Koridor Lantai 3	36
Gambar 3.23 Rancangan <i>Storyboard Scene</i> Pengenalan Koridor Lantai 4	37
Gambar 3.24 Rancangan <i>Storyboard Scene</i> Pengenalan Ruang Perpustakaan.....	37
Gambar 3.25 Rancangan <i>Storyboard Scene</i> Pengenalan Ruang Labkom IMAC .	38
Gambar 3.26 Rancangan <i>Storyboard Scene</i> Pengenalan Ruang <i>Event</i>	38
Gambar 3.27 Rancangan <i>Storyboard Scene</i> Portal Kembali Muncul	39
Gambar 3.28 Rancangan <i>Storyboard Scene</i> Maskot Sedih.....	39
Gambar 3.29 Rancangan <i>Storyboard Scene Marketing</i> Sedih.....	40
Gambar 3.30 Rancangan <i>Storyboard Scene</i> Berhasil ke Asalnya.....	40
Gambar 3.31 Rancangan <i>Storyboard Scene</i> Maskot Yang Teringat Sesuatu	41
Gambar 3.32 Rancangan <i>Storyboard Scene</i> Maskot Mengambil Sesuatu	41
Gambar 3.33 Rancangan <i>Storyboard Scene</i> Maskot Tersenyum.....	42
Gambar 3.34 Rancangan <i>Storyboard Scene</i> Penutup.....	42
Gambar 4.1 <i>Scene</i> Awal.....	43
Gambar 4.2 <i>Scene</i> Maskot Melihat Isi Goa	44
Gambar 4.3 <i>Scene</i> Maskot Berjalan di Dalam Goa.....	44
Gambar 4.4 <i>Scene</i> Maskot Menemukan Kotak Bercahaya.....	45
Gambar 4.5 <i>Scene</i> Maskot Mendekati Kotak.....	45
Gambar 4.6 <i>Scene</i> Isi Kotak.....	46
Gambar 4.7 <i>Scene</i> Maskot Dibawa ke Kampus STMIK TIME.....	46
Gambar 4.8 <i>Scene</i> Maskot Terpukau	47
Gambar 4.9 <i>Scene Marketing</i> Kampus Menyapa.....	47
Gambar 4.10 <i>Scene</i> Maskot Menyapa Kembali.....	48
Gambar 4.11 <i>Scene</i> Pengenalan Parkir & Pos <i>Security</i>	48
Gambar 4.12 <i>Scene</i> Pengenalan Lobby Lantai 1	49
Gambar 4.13 <i>Scene</i> Pengenalan Ruang Teknisi/Puskom.....	49
Gambar 4.14 <i>Scene</i> Pengenalan Ruang Puket.....	50
Gambar 4.15 <i>Scene</i> Pengenalan Ruang Ketua	50

Gambar 4.16 <i>Scene</i> Pengenalan Ruang Prodi	51
Gambar 4.17 <i>Scene</i> Pengenalan Koridor Lantai 2	51
Gambar 4.18 <i>Scene</i> Pengenalan Laboratorium Komputer Kampus.....	52
Gambar 4.19 <i>Scene</i> Pengenalan Ruang Kelas Teori.....	52
Gambar 4.20 <i>Scene</i> Pengenalan Ruang Dosen	53
Gambar 4.21 <i>Scene</i> Pengenalan Koridor Lantai 3	53
Gambar 4.22 <i>Scene</i> Pengenalan Koridor Lantai 4	54
Gambar 4.23 <i>Scene</i> Pengenalan Ruang Perpustakaan	54
Gambar 4.24 <i>Scene</i> Pengenalan Ruang Labkom IMAC.....	55
Gambar 4.25 <i>Scene</i> Pengenalan Ruang <i>Event</i>	55
Gambar 4.26 <i>Scene</i> Portal Kembali Muncul.....	56
Gambar 4.27 <i>Scene</i> Maskot Sedih	56
Gambar 4.28 <i>Scene Marketing</i> Sedih.....	57
Gambar 4.29 <i>Scene</i> Berhasil ke Asalnya	57
Gambar 4.30 <i>Scene</i> Maskot Yang Teringat Sesuatu.....	58
Gambar 4.31 <i>Scene</i> Maskot Mengambil Sesuatu.....	58
Gambar 4.32 <i>Scene</i> Maskot Tersenyum	59
Gambar 4.33 <i>Scene</i> Penutup	59

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Jadwal Penelitian.....	5
----------------------------------	---

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Daftar Riwayat Hidup

Lampiran 2 Surat Keputusan Dosen Pembimbing Skripsi

Lampiran 3 Kartu Bimbingan Dosen I

Lampiran 4 Kartu Bimbingan Dosen II

Lampiran 5 *Listing* Program

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Video animasi merupakan elemen visual dan audio yang sering digunakan dalam suatu produksi untuk memperkenalkan merek, judul, atau konsep yang akan disampaikan. Tujuan dari latar belakang animasi adalah untuk menarik perhatian penonton, menciptakan suasana, dan membangun identitas visual yang khas. Dalam animasi, latar belakang sering kali menggunakan kombinasi elemen seperti grafis, dan elemen berupa karakter karakter maskot agar membuahkan hasil menarik. Maskot sendiri merupakan media promosi yang sudah tidak asing lagi dalam media promosi. Beberapa perusahaan hingga perguruan tinggi memiliki maskot sebagai simbol yang dapat mewakili perguruan tinggi [1]. Dalam keseluruhan, maskot kampus memiliki peran yang signifikan dalam memperkuat identitas kampus, membangun semangat komunitas, memperkaya pengalaman mahasiswa, meningkatkan *branding*, dan menghormati tradisi kampus.

Pada masa covid-19 lalu, peran maskot juga cukup penting seperti Maskot dari Gatotkaca melambangkan tenaga medis yang berjuang saat ini. Organisasi-organisasi kerelawanan juga ikut turun tangan dalam membantu tim medis dengan cara yang berbeda-beda, seperti turun untuk membantu perekonomian masyarakat [2]. Dengan demikian, sosok atau simbol maskot untuk kampus memiliki peran yang penting dalam membangun identitas, semangat, dan

ikatan emosional dengan komunitas kampus. Keberadaannya tidak hanya memberikan representasi visual, tetapi juga mampu menciptakan pengalaman yang kuat dan memperkuat hubungan antara individu dengan kampus.

Ada juga faktor yang dapat mendorong permasalahan kurangnya minat mahasiswa untuk memilih kampus seperti kurangnya media promosi yang menarik maka dari itu kampus perlu melakukan banyak kegiatan kegiatan interaktif seperti program pengenalan kampus, atau kegiatan yang melibatkan penggunaan media promosi yang unik, seperti contohnya dari kampus STMIK AKBA melakukan kegiatan promosi mengenai STMIK AKBA dengan bentuk video animasi *motion graphic* ini adalah salah satu upaya untuk memperkenalkan dan menjangkau lebih banyak lagi audiens. Perancangan *motion graphic* ini diharapkan dapat memberikan informasi mengenai STMIK AKBA secara menarik dan menyenangkan kepada audiens calon mahasiswa STMIK AKBA [3]. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengimplementasikan media promosi STMIK AKBA dalam bentuk video animasi *motion graphic* agar lebih dikenal oleh masyarakat luas khususnya di Sulawesi Selatan [3], contoh lainnya ada juga video animasi promosi kampus Universitas Mahakarya Asia Baturaja memakai *Adobe Animate* 2021 yang dibuat menjadi bentuk karya film animasi yang berjudul “Wujudkan Mimpi” dengan tujuan untuk lebih memperkenalkan Universitas Mahakarya Asia Baturaja, dan menarik minat calon mahasiswa baru [4].

Maka dari itu penulis berencana untuk merancang sebuah video animasi tentang karakter maskot STMIK TIME dengan menggunakan metode *rigging*, teknik *rigging* ini digunakan untuk membantu penulis dalam proses

perancangan animasi. Penanaman *rigging* perlu memiliki pengaturan susunan (hirarki), dimana titik pusat dari sebuah susunan kerangka terletak pada bagian perut bawah suatu karakter. Dengan merujuk kepada hirarki tersebut, maka akan mudah menyeleksi dan menambahkan kerangka yang lainnya [5]. Ada juga kelebihan dari menggunakan *rigging* berupa pengerjaan lebih cepat dan efisien. *rigging* memungkinkan penyimpanan gerakan kunci yang dapat digunakan ulang, mempercepat proses iterasi, dan memungkinkan perubahan yang mudah dilakukan pada karakter atau adegan animasi sehingga perancangan dapat dilakukan dengan lebih efisien dan ada pun aspek kekurangannya, apabila *rigging* tidak dilakukan dengan baik maka hasil animasi yang dihasilkan akan menjadi tidak realistis atau terlihat kaku. Dalam konteks pendidikan, penelitian juga menunjukkan bahwa penggunaan metode *rigging* dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang prinsip-prinsip animasi dan teknik-teknik karakterisasi. Keseluruhan, penelitian sebelumnya telah membuktikan bahwa penggunaan metode *rigging* dalam animasi mampu memberikan manfaat nyata dalam hal realisme karakter, efisiensi produksi, dan pendidikan animasi.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas penulis berharap dengan diambilnya judul “**PERANCANGAN ANIMASI KARAKTER MASKOT KAMPUS SEBAGAI MEDIA PROMOSI STMIK TIME DENGAN METODE *RIGGING***” dapat berkontribusi dalam memperluas jangkauan kampus, meningkatkan kesadaran merek, menarik minat calon mahasiswa, dan memperkuat ikatan emosional dengan komunitas kampus.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka yang menjadi permasalahan yang dihadapi penulis pada perancangan ini adalah:

1. Bagaimana cara penulis merancang video animasi maskot menggunakan metode *rigging*?
2. Tahap tahap apa saja yang akan dilalui penulis dalam merancang video animasi maskot sehingga hasil terlihat semenarik mungkin bagi para audiens?

1.3 Batasan Masalah

Berikut ini akan diuraikan batasan masalah pada perancangan ini agar dapat berjalan dengan baik dan sesuai antara lain:

1. Batasan waktu atau durasi video animasi yang harus sesuai dengan kebutuhan promosi kampus, yang berdurasi 1 sampai 2 menit.
2. Fokus pada pembuatan video animasi menggunakan metode *rigging* yang terbatas pada karakter maskot kampus dan tidak melibatkan elemen promosi lainnya dari kampus.
3. Untuk perancangan video animasi maskot STMIK TIME penulis perlu menggunakan aplikasi *software Adobe Animate CC*.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Tujuan yang diharapkan dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk penulis merancang video animasi maskot menggunakan metode *rigging*.

[illegible]

2. Bahan dan Alat

Berikut ini akan dijelaskan bahan dan alat yang digunakan yaitu berupa *hardware* dan *software* yang digunakan dalam proses penelitian.

Hardware yang digunakan yaitu sebuah laptop dengan spesifikasi:

- a. Processor Intel(R) Core(TM) i5-2450M CPU @ 2.50GHz 2.50GHz
- b. RAM 16GB
- c. *Mouse* dan *Keyboard*.

Software yang digunakan yaitu:

- a. Sistem Operasi Windows 10 64 Bit.
- b. *Adobe Animate* CC 2017.

3. Metode Pengumpulan Data

Perancangan video animasi maskot kampus memerlukan kombinasi antara desain grafis, animasi, narasi, sehingga penulis menggunakan metode pengumpulan data secara studi pustaka untuk menciptakan pengalaman visual yang menarik dan efektif dalam mempromosikan kampus. Studi pustaka merupakan metode pengumpulan data data dengan yang diperlukan penulis dalam perancangan ini dari sumber sumber tertulis yang relevan seperti referensi dari jurnal maupun internet.

1.6 Analisis Sistem

Analisis sistem pada perancangan ini dibagi menjadi 3 tahapan proses yaitu:

1. Analisis proses yang berjalan sesuai di lapangan menguraikan cara berjalan yang digunakan STMIK TIME dalam melakukan promosi.

2. Analisis metode yang akan digunakan agar menghasilkan animasi yang sesuai. Dalam kasus ini penulis memilih menggunakan metode *rigging*
3. Analisis kebutuhan non fungsional menguraikan spesifikasi *software* dan *hardware* yang digunakan dalam perancangan animasi.

1.7 Perancangan Sistem

Perancangan sistem pada perancangan ini dibagi menjadi 2 tahapan yaitu:

1. Proses penganimasian video maskot STMIK TIME dengan menggunakan software *Adobe Animate CC*.
2. Melakukan pengujian untuk memastikan animasi berjalan dengan lancar, tidak ada kesalahan teknis, dan pesan dapat disampaikan secara efektif.

1.8 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah memahami permasalahan yang dibahas, maka skripsi ini akan disusun dengan sistematika sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Di bab ini menjelaskan tentang latar belakang, rumusan masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat, metodologi penelitian, analisis sistem, perancangan sistem serta sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Di bab ini akan dibahas tentang teori-teori yang berhubungan dengan penulisan tentang teori, referensi, hingga metode *rigging* yang digunakan dalam perancangan.

BAB III METODE PENELITIAN

Di bab ini akan dibahas tentang tahapan yang dilakukan penulis dalam perancangan video animasi maskot seperti cara kerja dari metode rigging dalam menganimasikan karakter serta hal hal lain yang perlu diketahui.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini merupakan tahapan yang akan dilakukan penulis dalam mengembangkan animasi yang dirancang hingga implementasi metode yang digunakan dalam animasi serta pembahasan dari hasil animasi oleh penulis.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Di bab ini berisi tentang kesimpulan dari perancangan yang telah dilakukan penulis serta saran saran berdasarkan perancangan yang dibuat.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Perancangan

Perancangan adalah suatu proses yang melibatkan deskripsi mengenai arsitektur dan komponen serta penggambaran, perencanaan, dan pembuatan dari beberapa elemen terpisah dalam satu kesatuan yang utuh sehingga nantinya dapat menghasilkan suatu rancang bangun yang baik [6].

Perancangan sistem merupakan upaya untuk mengonstruksi sebuah sistem yang memberikan kepuasan akan spesifikasi kebutuhan fungsional, memenuhi target, memenuhi kebutuhan secara implisit atau eksplisit dari segi performansi maupun penggunaan sumber daya, kepuasan batasan pada proses desain dari segi biaya, waktu dan perangkat [7].

Perancangan sistem merupakan proses pembuatan skenario atau gambaran rencana elemen-elemen yang terpisah menjadi satu kesatuan utuh dan berfungsi sebagaimana tujuan mengapa sistem tersebut dibuat [8].

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan perancangan adalah proses yang melibatkan deskripsi, penggambaran, perencanaan, dan pembuatan dari elemen-elemen terpisah dalam satu kesatuan utuh, dengan tujuan menghasilkan sebuah rancang bangun yang baik. Dalam konteks perancangan sistem, tujuannya adalah untuk mengonstruksi sistem yang memenuhi spesifikasi kebutuhan fungsional, target, performansi, penggunaan sumber daya, serta memperhatikan batasan biaya, waktu, dan perangkat. Ini melibatkan pembuatan

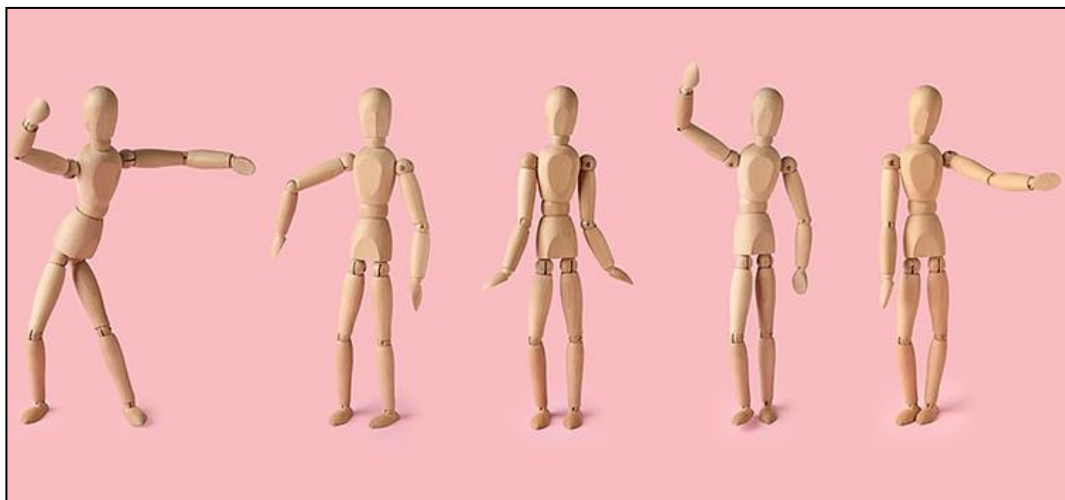
skenario atau gambaran rencana elemen-elemen terpisah sehingga membentuk satu kesatuan yang berfungsi sesuai dengan tujuan sistem tersebut dibuat.

2.2 Animasi

Animasi adalah media visual/audio visual yang dapat membantu memvisualisasikan konsep atau proses yang sulit untuk dipahami. Animasi adalah gambar yang diatur secara berurutan untuk menciptakan efek gerakan tertentu. Animasi dikategorikan menjadi 2 yaitu [9]:

1. *Stop-motion Animation.*

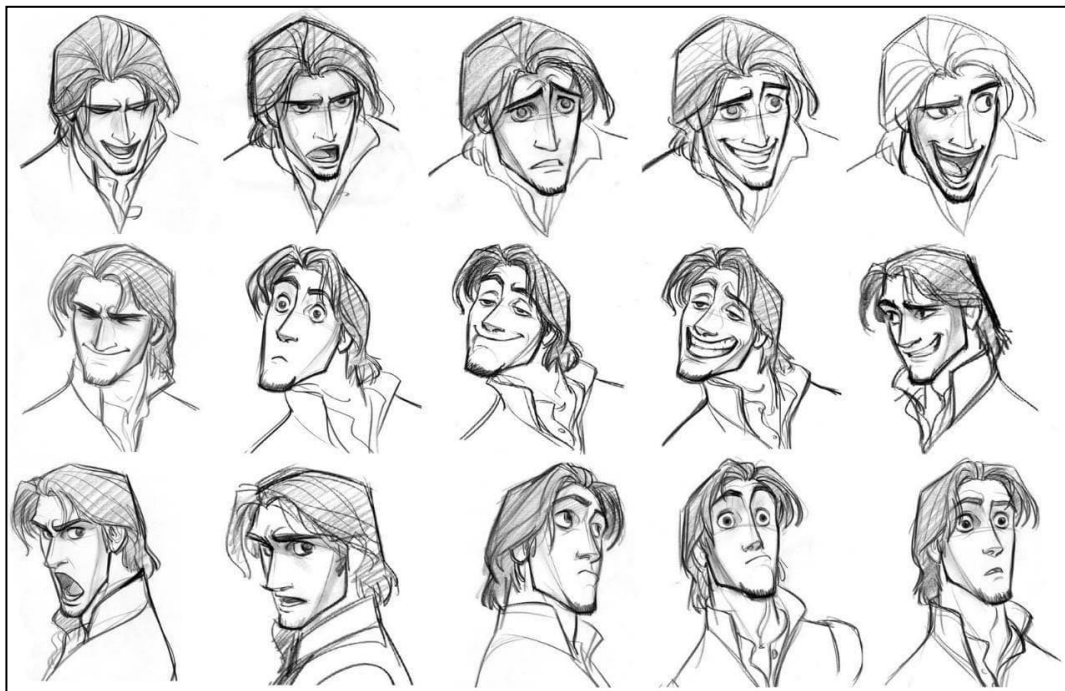
Bisa disebut juga dengan *claymation* karena jenis animasi ini sering menggunakan *clay* (tanah liat) sebagai objeknya. Animasi ini dihasilkan dari pengambilan gambar berupa boneka atau yang lainnya, yang digerakkan secara bertahap. Dalam pengerjaannya, teknik ini memiliki tingkat kesulitan dan memerlukan kesabaran yang tinggi. Salah satu contoh *stop-motion animation* adalah *Chicken Run* karya Nick Parks. Ilustrasi animasi *stop-motion* ditampilkan seperti pada Gambar 2.1 di bawah ini.



Gambar 2.1 Contoh *Stop-motion Animation* [9]

2. *Traditional Animation.*

Dinamakan tradisional karena teknik animasi inilah yang digunakan pada saat animasi pertama kali dikembangkan. Sering disebut juga dengan *cell animation* karena pengerjaannya dilakukan pada *celluloid transparent* yang sekilas mirip dengan transparansi OHP. Pada pembuatan animasi tradisional, setiap gerakan dari objek digambar satu persatu di atas *cell*. Ilustrasi *traditional animation* ditampilkan seperti pada Gambar 2.2 di bawah ini.

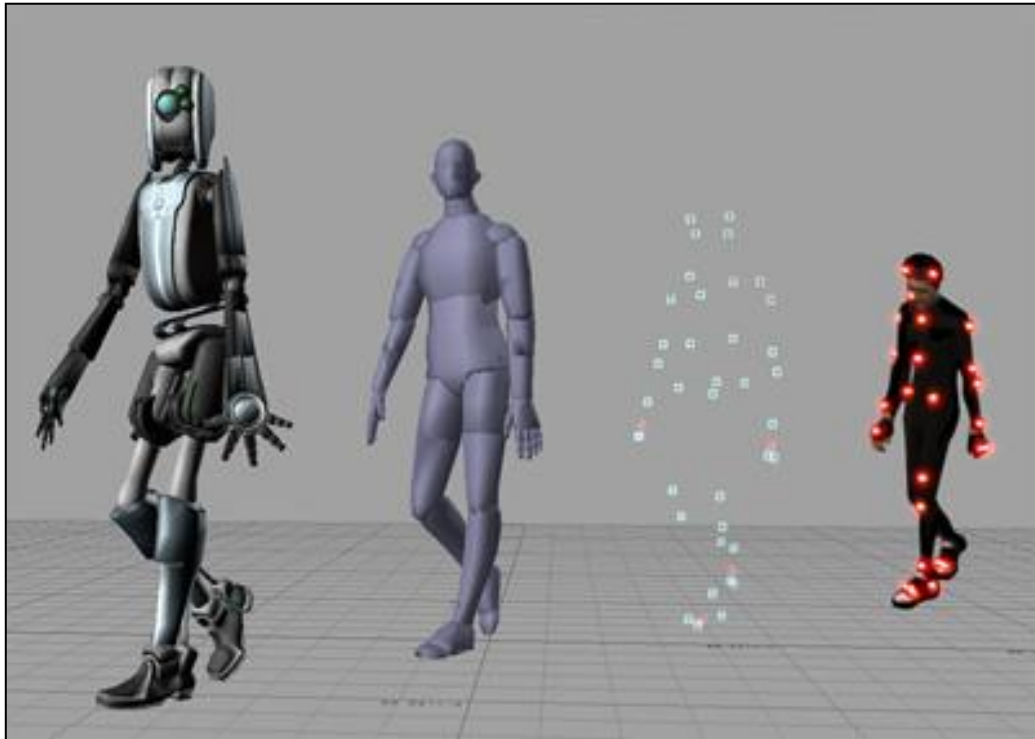


Gambar 2.2 *Traditional Animation* [9]

3. *Computer Animation.*

Secara keseluruhan animasi ini dikerjakan dengan bantuan komputer, mulai dari pembuatan karakter, pengaturan gerakan objek dan kamera, pemberian suara, dan *special effect*. Dengan animasi komputer, hal-hal yang awalnya tidak mungkin digambarkan menjadi mungkin dan lebih mudah. Namun,

animasi yang dihasilkan tergantung keahlian yang dimiliki dan *software* yang digunakan. Ilustrasi *computer animation* ditampilkan seperti pada Gambar 2.3 di bawah ini.



Gambar 2.3 Computer Animation [9]

Selain itu, berdasarkan jenis dimensi, animasi dibagi menjadi 2 kelompok dimensi antara lain c

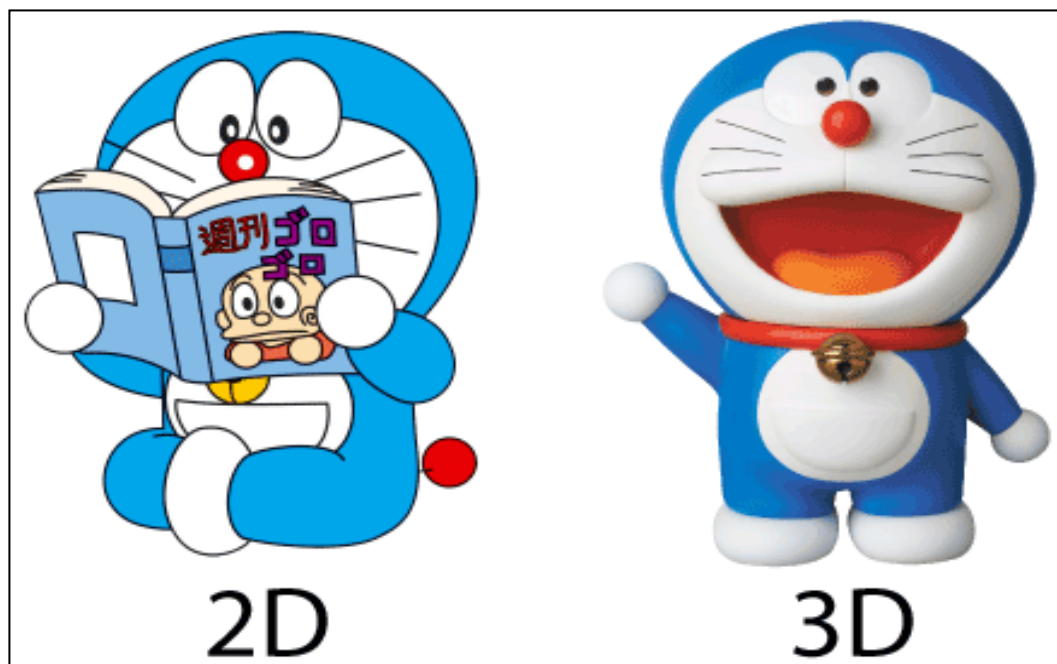
1. Animasi 2D.

Animasi 2D adalah jenis animasi dalam bentuk dua dimensi, artinya animator 2D membuat gambar dan karakter dalam format dua dimensi dan menghidupkannya dengan gerakan. Jenis animasi ini dianggap sebagai bentuk animasi tradisional dengan ciri karakter polos, tidak bervolume, dan hanya bergerak ke atas, bawah, kiri dan kanan. Contoh animasi 2D ditemukan pada serial kartun yang sering Anda tonton semasa kecil, seperti kartun Mickey Mouse, Tom & Jerry, Doraemon, atau Spongebob Squarepants.

2. Animasi 3D.

Animasi 3D adalah seni untuk menciptakan gambar bergerak dalam ruang digital 3 dimensi. Melalui manipulasi objek atau model 3D dalam sebuah *software* untuk mengolah dan membuat animasi, *animator* mengurutkan gambar yang akan memberikan ilusi gerakan. Animasi 3D akan terlihat sangat realistis dan semua prosesnya dilakukan di komputer. Proses membuat animasi 3D umumnya dapat dibagi ke tiga tahap, yaitu *modelling*, *layout and animation*, dan *rendering*. *Modelling* adalah proses pembuatan objek 3D dalam suatu adegan di komputer. *Layout and animation* yaitu proses memposisikan objek dan membuat objek 3D bergerak. Kemudian proses selanjutnya adalah *rendering*, yaitu mengolah semua data di proses sebelumnya ke dalam suatu hasil akhir.

Berikut ini, Gambar 2.4 ditunjukkan perbedaan dari animasi 2D dan animasi 3D [9].



Gambar 2.4 Perbedaan Animasi 2D dan 3D [9]

2.3 Maskot

Maskot dapat menjadi alat komunikasi sekaligus proses yang dapat menjadi suatu media promosi yang efektif dalam konteks “*awareness*” atau kesadaran untuk jangka pendek, dan “*loyalty*” untuk jangka panjang. Salah satu penerapan penguatan *brand awareness* adalah adanya maskot sebagai suatu representasi visual terhadap instansi, lembaga maupun perusahaan. Selain itu, peran maskot menjadi esensial sebagai suatu alat komunikasi yang membawa misi tertentu, bahkan maskot juga mempunyai peran sebagai salah satu media promosi yang strategis [10].

Maskot atau aditokoh adalah bentuk atau benda yang dapat berbentuk seseorang, binatang, atau objek lainnya yang dianggap dapat membawa keberuntungan dan untuk menyemarakkan suasana dari acara yang diadakan. Maskot pada umumnya merepresentasikan kepada masyarakat luas dari sekolah, universitas, klub olahraga, ataupun pengembangan atas suatu produk komersial. Setiap maskot yang dibuat akan diberikan nama panggilan yang sesuai dengan karakter dari maskot itu sendiri. Berikut ini Gambar 2.5 menunjukkan contoh dari maskot [10].



Gambar 2.5 Karakter Maskot [10]

2.4 *Multimedia*

Istilah *multimedia* pertama kali digunakan pada tahun 1960-an untuk menggambarkan penggunaan lebih dari satu media dalam presentasi atau komunikasi. Pada awalnya, *multimedia* digunakan untuk menggambarkan penggunaan film, slide, teks, dan suara dalam sebuah presentasi. Kata "*multimedia*" berasal dari dua kata dalam bahasa Latin, yaitu "multi", yang berarti banyak, dan "media", yang berarti media. Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) mendefinisikan istilah multimedia sebagai berbagai jenis sarana; penyediaan informasi pada komputer yang menggunakan suara, grafika, animasi, dan teks [11].

Berangkat dari istilah *multimedia* maka terdapat beberapa unsur umum pembentuk *multimedia*. Berikut adalah beberapa unsur yang dimaksud yaitu [11]:

1. Teks.

Teks adalah kata-kata tertulis atau tulisan yang digunakan untuk memberikan informasi atau pesan tertentu. Teks biasanya digunakan dalam bentuk judul, subjudul, teks dalam presentasi, atau dalam bentuk artikel pada website. Teks dapat dikatakan sebagai unsur utama yang harus ada pada *multimedia* sama halnya dengan gambar. Teks dapat berbentuk sebagai teks yang dinarasikan atau teks yang ditulis (cetak). Fungsi teks dalam *multimedia* yaitu memberikan informasi tentang topik yang dibahas. Teks juga dapat berfungsi untuk memfasilitasi pemahaman. Selain itu, teks juga dapat memberikan kemudahan pada aksesibilitas saat menggunakan *multimedia*.

2. Gambar.

Gambar adalah tiruan dari benda nyata atau hasil dari imajinasi yang dibuat dengan alat tulis pada suatu media. Gambar adalah bagian dari media grafis. Media pembelajaran grafis dapat juga disebut dengan media pembelajaran dua dimensi. Media pembelajaran grafis adalah alat untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi yang didapat melalui indra penglihatan atau pendengaran, kemudian disajikan kembali secara grafis. Jenis media grafis dalam bentuk gambar dalam pengertian ini adalah lukisan, sketsa, kaligrafi, komik, ilustrasi, karikatur, bahkan foto adalah bagian dari gambar. Gambar, grafik, ilustrasi, atau foto yang digunakan berfungsi untuk memberikan visualisasi atau ilustrasi tentang topik tertentu. Gambar dapat digunakan dalam bentuk statis atau bergerak. Selain itu, gambar juga dapat membantu dalam menjelaskan konsep secara lebih jelas dan kompleks jika dibanding penjelasan melalui teks.

3. Audio.

Audio merupakan bahan pembelajaran yang disampaikan lewat rekaman atau informasi yang dapat diterima dengan indra pendengaran. Audio adalah suara atau rekaman audio yang digunakan untuk memberikan informasi, nada, atau efek suara dalam presentasi atau video. Audio dalam *multimedia* dapat memberikan informasi tambahan tentang tema yang dibahas. Selain itu audio juga dapat berfungsi untuk memberikan instruksi tambahan serta memberikan pengalaman multimedia secara keseluruhan. Pengalaman itu dapat berupa suara alam untuk menambah konsentrasi atau pengalaman nyata, atau efek suara untuk memeriahkan *multimedia*.

4. Video.

Video adalah bentuk informasi yang terdiri dari gambar bergerak yang dapat terdiri dari suara atau tanpa suara. Informasi berupa video dapat berupa rekaman gambar bergerak. Video adalah rekaman gerakan visual yang dapat digunakan untuk memberikan visualisasi atau ilustrasi tentang topik tertentu. Video dapat berupa animasi atau rekaman langsung. Penggunaan video dalam media pembelajaran dapat mengoptimalkan jalannya kegiatan pembelajaran, seperti yang dilakukan dalam kegiatan pengabdianya dengan menggunakan *Video Scribe*. Video merupakan salah satu unsur penting dalam sebuah *multimedia*. Video dapat memberikan fungsi sebagai konten visual yang jelas dan tentunya lebih menarik dari gambar biasa. Fungsi lain dari video dapat menjelaskan informasi kompleks, yang tidak maksimal jika dijelaskan menggunakan gambar atau audio. Selain itu audio juga dapat menambah daya tarik visual pengguna *multimedia*.

5. Animasi.

Animasi adalah media visual/audio visual yang dapat membantu memvisualisasikan konsep atau proses yang sulit untuk dipahami. Animasi adalah gambar yang diatur secara berurutan untuk menciptakan efek gerakan tertentu. Animasi sering digunakan dalam bentuk kartun atau dalam pengembangan gim. Animasi dalam *multimedia* memiliki fungsi yang tidak kalah penting. Animasi dapat menjelaskan suatu konsep yang kompleks sehingga pengguna dapat lebih mudah untuk memahami suatu topik. Misalnya menjelaskan proses perubahan atau terjadinya fenomena alam.

Selain itu, animasi dapat meningkatkan daya tarik pengguna *multimedia* yang berefek pada peningkatan interaktivitas pengguna *multimedia*.

6. Interaktif.

Unsur terakhir dalam *multimedia* adalah adanya pemicu kegiatan interaktif dalam media tersebut. Interaktif dalam *multimedia* merujuk pada kemampuan pengguna untuk berinteraksi dengan konten *multimedia*. Komponen yang memungkinkan pengguna berinteraksi dengan konten *multimedia*, seperti tombol, hyperlink, atau kontrol media. Fungsi utama dari interaktif dalam *multimedia* adalah memberikan kemudahan dalam hal navigasi. Selain itu, unsur interaktif juga dapat memberikan informasi tambahan yang tidak dapat ditampilkan dalam *multimedia* tersebut.

2.5 *Storyboard*

Storyboard adalah alat pra-visualisasi yang dirancang untuk memberikan serangkaian gambar berurutan bingkai demi bingkai, shot demi shot yang diadaptasi dari terjemahan naskah (skrip). *Storyboard* adalah konsep gambar yang menjelaskan dan menambah narasi naskah dan memungkinkan seluruh tim produksi mengatur semua tindakan rumit yang diperlukan oleh naskah sebelum pembuatan film/animasi yang sebenarnya [11].

Terdapat elemen-elemen konstruktif pada *storyboard* yang berperan penting dalam pembuatan animasi, yaitu [11]:

1. Perspektif.
2. *Blocking dan Point of Interest*.
3. *Framing*.

4. *Direction*.
5. *Angle*.
6. Kreatif dan Komunikatif.

Terdapat 2 tahapan dalam membuat *storyboard* yaitu [11]:

1. Persiapan, mencakup diskusi, penentuan konsep atau ide, riset, membuat karakter berdasarkan cerita yang nantinya dibuat oleh *character development*, dan membuat naskah atau skenario.
2. Menggambar, yang di mana perancang *storyboard* mulai menuangkan isi naskah ke dalam bentuk gambar yang dibuat *per-frame*.

Berikut ini Gambar 2.6 menunjukkan contoh dari pembuatan sebuah *storyboard* [11].



Gambar 2.6 Contoh Storyboard [11]

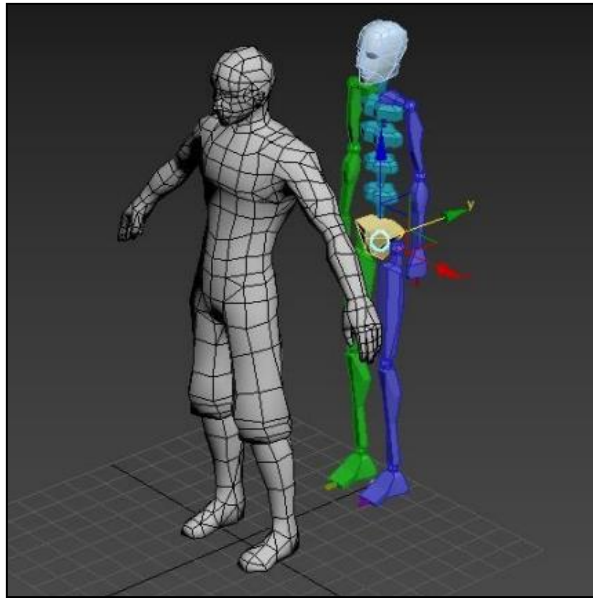
2.6 Metode *Rigging*

Metode *rigging* adalah proses atau teknik dalam pembuatan animasi komputer yang melibatkan pembuatan kerangka atau struktur virtual (yang disebut "*rig*") untuk mengontrol gerakan dan deformasi karakter atau objek dalam animasi. *Rigging* sering digunakan dalam produksi film animasi, permainan video, efek visual, dan industri lainnya yang memerlukan animasi komputer [12].

Dalam proses *rigging*, seorang animator atau seorang teknisi *rigging* akan membuat struktur yang terdiri dari tulang, sendi, kontrol ikonik, dan parameter lainnya yang diperlukan untuk mengatur gerakan karakter atau objek. *Rigging* ini memberikan animator kontrol yang lebih baik atas karakter atau objek tersebut, memungkinkan mereka untuk menggerakkan dan mendekformasikan sesuai kebutuhan dalam animasi [12].

Metode *rigging* mencakup berbagai teknik dan alat, termasuk penggunaan sistem kerangka tulang (*skeletal rigging*), *spline-based deformation*, teknik kontrol ikonik (*iconic control*), dan banyak lagi. Setiap metode *rigging* memiliki kelebihan dan kelemahan tergantung pada kebutuhan proyek animasi tertentu. Tujuan utama dari *rigging* adalah untuk memberikan animator kemampuan untuk menghasilkan animasi yang realistis dan ekspresif dengan efisiensi yang tinggi. Berikut ini, Gambar 2.7 menunjukkan contoh implementasi metode *rigging* [12].

Selanjutnya, dalam beberapa kasus, teknik *rigging* juga dapat melibatkan pembuatan *rig* tambahan untuk efek khusus seperti simulasi pakaian atau rambut. *Rig-rig* tambahan ini digunakan untuk memberikan kontrol yang lebih baik atas aspek-aspek tertentu dalam animasi, seperti gerakan alami dari pakaian atau rambut yang terpengaruh oleh gerakan karakter utama [12].



Gambar 2.7 Implementasi Metode *Rigging* [12]

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Analisis Masalah

Analisis masalah menjadi fondasi yang kokoh bagi pemahaman tentang tantangan yang dihadapi dan membantu mengidentifikasi solusi yang tepat. Dengan memecah masalah menjadi komponen-komponen yang lebih kecil, maka dapat dilihat dengan lebih jelas akar penyebabnya dan merumuskan langkah-langkah yang efektif untuk mengatasi permasalahan dalam sebuah penelitian. Analisis masalah pada penelitian ini terbagi menjadi 3 yaitu analisis proses yang berjalan sesuai di lapangan, analisis metode yang digunakan, dan analisis kebutuhan non fungsional.

3.1.1 Analisis Proses Yang Berjalan Sesuai di Lapangan

Analisis proses yang berjalan sesuai di lapangan menguraikan cara berjalan yang digunakan STMIK TIME dalam melakukan promosi. Berikut ini uraiannya:

1. Penggunaan Brosur sebagai Media Promosi Utama.

Saat ini, STMIK TIME masih mengandalkan brosur sebagai salah satu media utama dalam melakukan promosi. Meskipun brosur dapat mencapai target pasar secara langsung, namun penggunaan brosur cenderung terbatas dalam hal daya tarik visual dan kemampuan interaktif. Hal ini dapat menyebabkan

pesan promosi kurang menarik perhatian audiens potensial dan mungkin tidak efektif dalam mencapai target pemasaran yang diinginkan.

2. Ketergantungan pada Media Sosial.

STMIK TIME juga mengandalkan media sosial sebagai alat promosi. Meskipun media sosial memiliki potensi besar dalam mencapai audiens yang luas, namun promosi yang dilakukan melalui platform tersebut mungkin kurang terarah dan tidak memanfaatkan secara optimal fitur-fitur yang ada. Konten promosi di media sosial juga mungkin kurang konsisten atau kurang menarik, sehingga tidak mampu membedakan STMIK TIME dari pesaingnya di pasar yang kompetitif.

3. Kurangnya Daya Tarik dalam Video Pengenalan.

STMIK TIME telah menggunakan video pengenalan sebagai bagian dari strategi promosinya. Namun, video yang diproduksi mungkin kurang menarik dan kurang menonjolkan keunggulan unik institusi. Ketidaksesuaian antara konten video dengan preferensi dan ekspektasi audiens potensial juga bisa menjadi hambatan dalam mencapai hasil yang diharapkan. Oleh karena itu, diperlukan upaya lebih lanjut untuk meningkatkan kualitas dan daya tarik dari video pengenalan guna meningkatkan efektivitas promosi secara keseluruhan.

Untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi dalam promosi STMIK TIME, salah satu solusi yang dapat diadopsi adalah dengan merancang animasi karakter maskot sebagai media promosi menggunakan metode *rigging*. Rigging adalah teknik yang digunakan dalam animasi untuk membantu dalam proses perancangan animasi. Dengan menggunakan metode *rigging*, maka dapat dirancang animasi karakter maskot dengan lebih efisien dan realistis. Proses

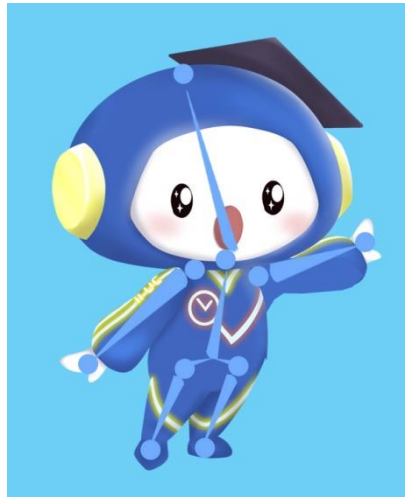
rigging memungkinkan untuk menambahkan kerangka yang diperlukan pada karakter animasi, sehingga memudahkan dalam memperoleh gerakan yang alami dan ekspresif.

Dengan merancang animasi karakter maskot menggunakan metode *rigging*, STMIK TIME dapat menciptakan konten promosi yang lebih menarik dan interaktif. Animasi karakter maskot memiliki potensi untuk menciptakan ikatan emosional yang kuat dengan audiens, meningkatkan daya tarik visual, dan memberikan pengalaman yang menyenangkan kepada calon mahasiswa. Selain itu, animasi karakter maskot juga dapat digunakan secara fleksibel dalam berbagai jenis media promosi, seperti video pengenalan, iklan *online*, dan kampanye promosi di media sosial.

3.1.2 Analisis Metode Yang Digunakan

Analisis metode yang akan digunakan menguraikan cara kerja metode yang digunakan agar menghasilkan animasi yang sesuai. Dalam kasus ini penulis memilih menggunakan metode *rigging*. Metode *rigging* merupakan salah satu teknik yang digunakan dalam animasi komputer untuk membuat karakter animasi menjadi hidup. *Rigging* melibatkan pembuatan kerangka atau struktur internal yang kompleks di dalam model karakter, yang memungkinkan animator untuk mengendalikan gerakan dan ekspresi karakter dengan lebih baik.

Pada penelitian ini, metode *rigging* diterapkan pada maskot STMIK TIME yang difokuskan pada bagian tangan, kaki, badan, dan kepala agar membuat pergerakan maskot menjadi lebih hidup. Hasil penerapan metode *rigging* ditunjukkan pada Gambar 3.1 berikut.



Gambar 3.1 Penerapan Metode *Rigging* Pada Maskot STMIK TIME

Seperti dapat dilihat pada Gambar 3.1 dimana terdapat bulatan yang merupakan penempatan *joints* ditempatkan pada model karakter di titik-titik yang strategis, seperti sendi-sendi dan bagian tubuh yang dapat bergerak. *Joints* ini membentuk kerangka internal karakter.

3.1.3 Analisis Kebutuhan Non Fungsional

Analisis kebutuhan non fungsional adalah tahap menganalisis sumber daya yang digunakan dalam perancangan animasi, sehingga dapat ditentukan kompatibilitas animasi yang dibangun terhadap sumber daya yang ada.

1. Analisis Perangkat Keras (*Hardware*).

Perangkat keras yang digunakan pada perancangan video ini memiliki spesifikasi sebagai berikut:

- a. Intel Core i5 5200U
- b. RAM DDR3 8GB
- c. Storage 16 GB
- d. nVidia GeForce GT730 2GB

- e. Perangkat pendukung lainnya.
2. Analisis Perangkat Lunak (*Software*).

Analisis yang telah dilakukan dalam kebutuhan *software* untuk perancangan video ini yaitu:

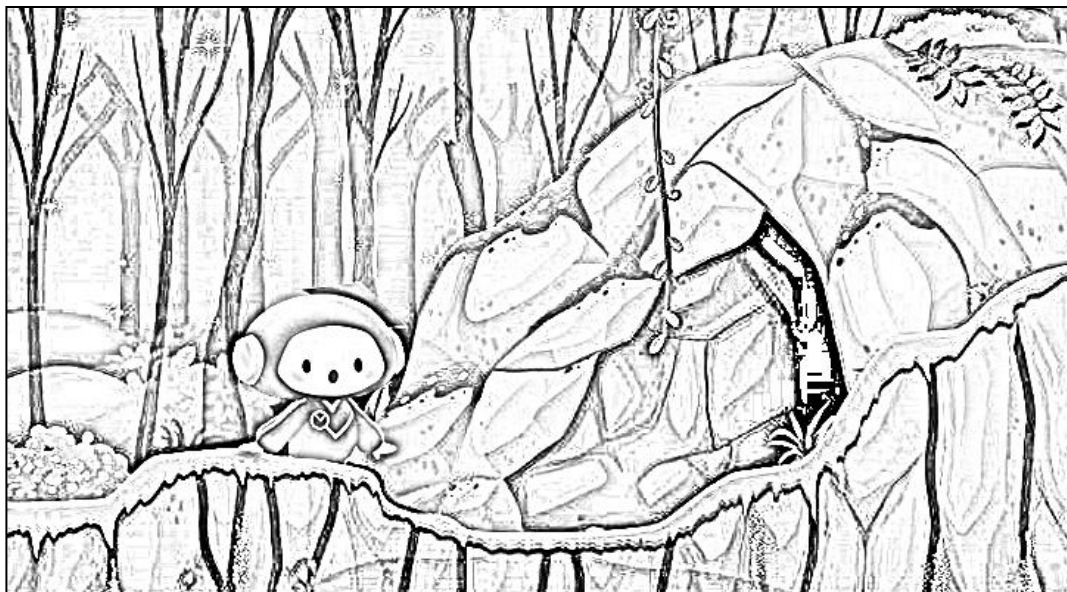
- a. Sistem Operasi Windows 11
- b. Adobe Animate CC 2020.
- c. Adobe Photoshop CC 2020.

3.2 Perancangan

Pada sub bab ini dilakukan perancangan *storyboard* yang menggambarkan seluruh sketsa-sketsa animasi yang akan dibangun pada penelitian ini. Berikut ini seluruh rancangan *storyboard* yakni:

1. Rancangan *Storyboard Scene Awal*.

Scene ini menunjukkan maskot STMIK TIME yang ditunjukkan sedang berada di depan sebuah goa, seperti tampak pada Gambar 3.2 di bawah ini.



Gambar 3.2 Rancangan *Storyboard Scene Awal*

2. Rancangan *Storyboard Scene* Maskot Melihat Isi Goa.

Scene ini menunjukkan maskot yang berada tepat di depan pintu goa dan berencana untuk masuk ke dalam karena ada cahaya, seperti tampak pada Gambar 3.3 di bawah ini.



Gambar 3.3 Rancangan *Storyboard Scene* Maskot Melihat Isi Goa

3. Rancangan *Storyboard Scene* Maskot Berjalan di Dalam Goa.

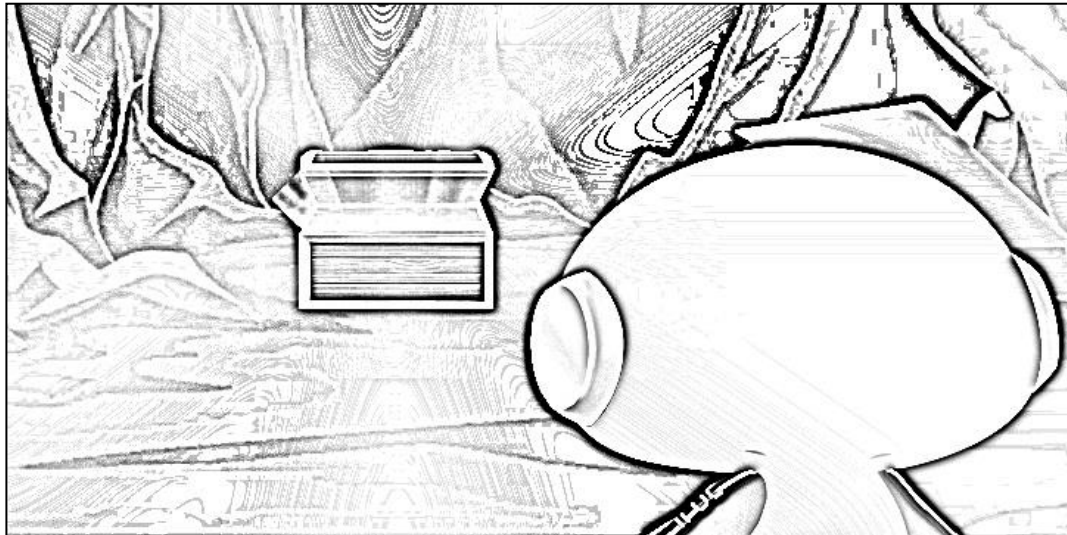
Scene ini menunjukkan maskot yang tampak ragu dan ketakutan berjalan menuju di dalam goa menuju arah cahaya, seperti tampak pada Gambar 3.4 di bawah ini.



Gambar 3.4 Rancangan *Storyboard Scene* Maskot Berjalan di Dalam Goa

4. Rancangan *Storyboard Scene* Maskot Menemukan Kotak Bercahaya.

Scene ini menunjukkan maskot yang sampai di pusat cahaya dan menemukan sebuah kotak bercahaya, seperti tampak pada Gambar 3.5 di bawah ini.



Gambar 3.5 Rancangan *Storyboard Scene* Maskot Menemukan Kotak Bercahaya

5. Rancangan *Storyboard Scene* Maskot Mendekati Kotak.

Scene ini menunjukkan maskot yang berjalan mendekati kotak untuk melihat isi kotak, seperti tampak pada Gambar 3.6 di bawah ini.



Gambar 3.6 Rancangan *Storyboard Scene* Maskot Mendekati Kotak

6. Rancangan *Storyboard Scene* Isi Kotak.

Scene ini menunjukkan isi kotak yang berisikan logo STMIK TIME yang bercahaya indah dan terang, seperti tampak pada Gambar 3.7 di bawah ini.



Gambar 3.7 Rancangan *Storyboard Scene* Isi Kotak

7. Rancangan *Storyboard Scene* Maskot Dibawa ke Kampus STMIK TIME.

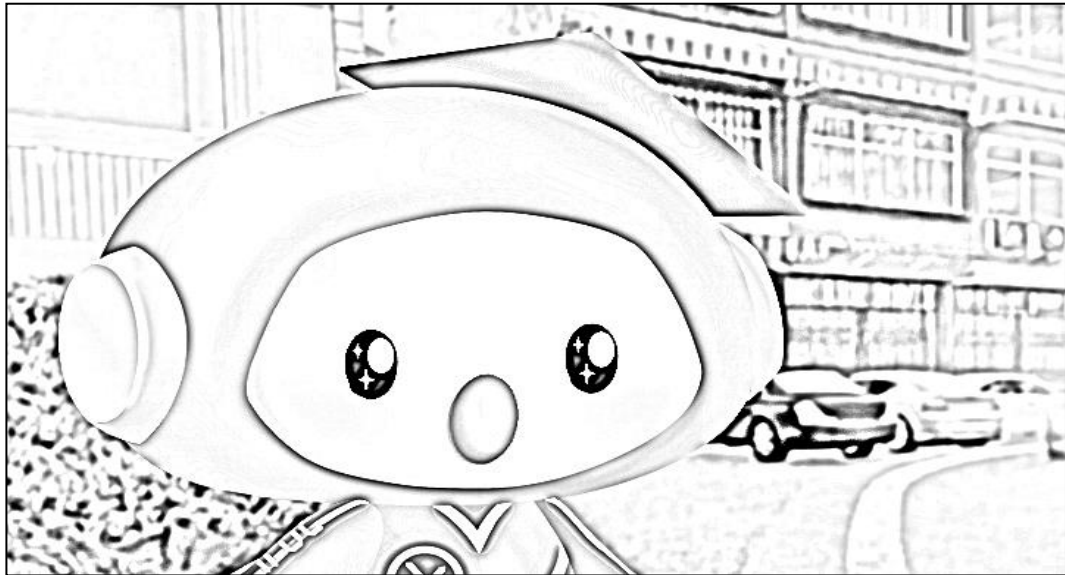
Scene ini menunjukkan maskot yang tiba-tiba berada di depan kampus STMIK TIME setelah melihat cahaya terang dari dalam kotak, seperti tampak pada Gambar 3.8 di bawah ini.



**Gambar 3.8 Rancangan *Storyboard Scene* Maskot Dibawa ke Kampus
STMIK TIME**

8. Rancangan *Storyboard Scene* Maskot Terpukau.

Scene ini menunjukkan ekspresi maskot yang tampak terpukau melihat kampus STMIK TIME, seperti tampak pada Gambar 3.9 di bawah ini.



Gambar 3.9 Rancangan *Storyboard Scene* Maskot Terpukau

9. Rancangan *Storyboard Scene* Marketing Kampus Menyapa.

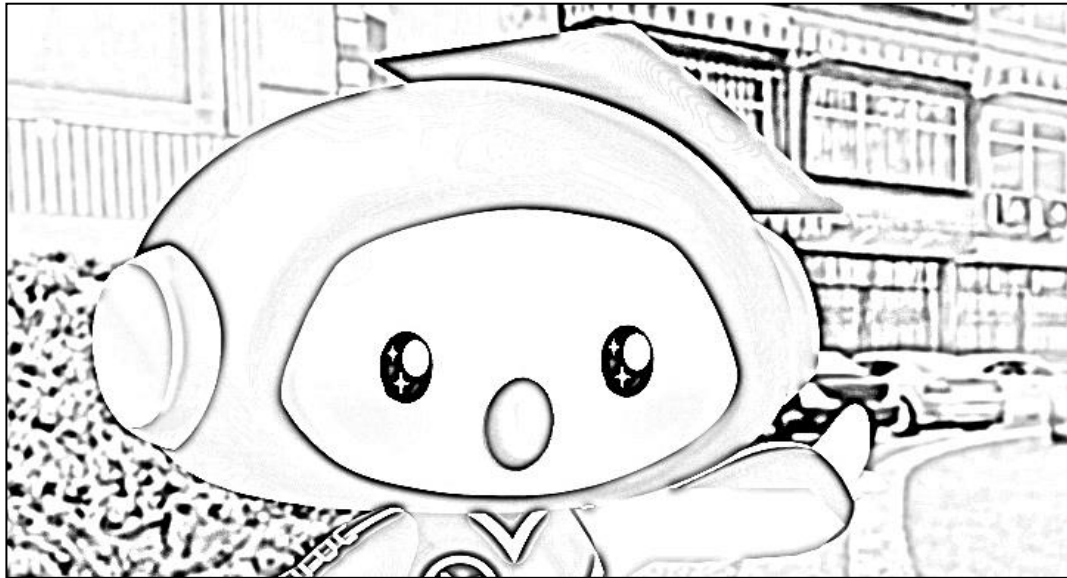
Scene ini menunjukkan seorang *marketing* kampus yang menyapa maskot STMIK TIME, seperti tampak pada Gambar 3.10 di bawah ini.



Gambar 3.10 Rancangan *Storyboard Scene* Marketing Kampus Menyapa

10. Rancangan *Storyboard Scene* Maskot Menyapa Kembali.

Scene ini menunjukkan maskot yang kembali menyapa dan ingin mengenali kampus lebih detail, seperti tampak pada Gambar 3.11 di bawah ini.



Gambar 3.11 Rancangan *Storyboard Scene* Maskot Menyapa Kembali

11. Rancangan *Storyboard Scene* Pengenalan Parkir & Pos Security.

Scene ini menunjukkan *marketing* yang mengenalkan tempat parkir dan pos *security* kampus, seperti tampak pada Gambar 3.12 di bawah ini.



Gambar 3.12 Rancangan *Storyboard Scene* Pengenalan Parkir & Pos Security

12. Rancangan *Storyboard Scene* Pengenalan Lobby Lantai 1.

Scene ini menunjukkan *marketing* yang mengenalkan lobby lantai 1 kampus, seperti tampak pada Gambar 3.13 di bawah ini.



Gambar 3.13 Rancangan *Storyboard Scene* Pengenalan Lobby Lantai 1

13. Rancangan *Storyboard Scene* Pengenalan Ruang Teknisi/Puskom.

Scene ini menunjukkan *marketing* yang mengenalkan ruang teknisi atau pusat komputer kampus, seperti tampak pada Gambar 3.14 di bawah ini.



Gambar 3.14 Rancangan *Storyboard Scene* Pengenalan Ruang Teknisi/Puskom

14. Rancangan *Storyboard Scene* Pengenalan Ruang Puket.

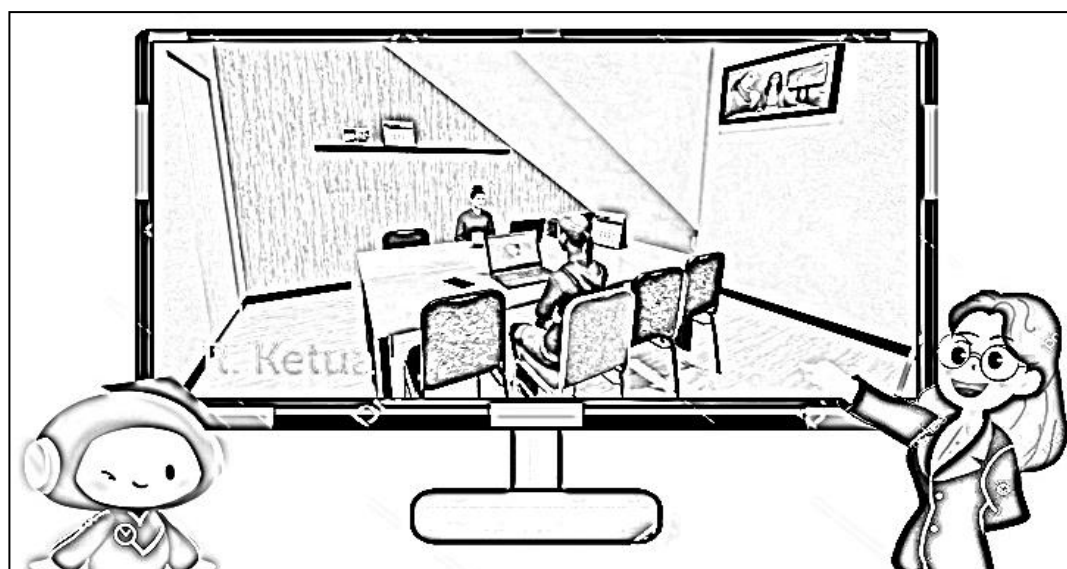
Scene ini menunjukkan *marketing* yang mengenalkan ruang puket (Pembantu Ketua) kampus, seperti tampak pada Gambar 3.15 di bawah ini.



Gambar 3.15 Rancangan *Storyboard Scene* Pengenalan Ruang Puket

15. Rancangan *Storyboard Scene* Pengenalan Ruang Ketua.

Scene ini menunjukkan *marketing* yang mengenalkan ruang ketua STMIK kampus, seperti tampak pada Gambar 3.16 di bawah ini.



Gambar 3.16 Rancangan *Storyboard Scene* Pengenalan Ruang Ketua

16. Rancangan *Storyboard Scene* Pengenalan Ruang Prodi.

Scene ini menunjukkan *marketing* yang mengenalkan ruang prodi (Program Studi) kampus, seperti tampak pada Gambar 3.17 di bawah ini.



Gambar 3.17 Rancangan *Storyboard Scene* Pengenalan Ruang Prodi

17. Rancangan *Storyboard Scene* Pengenalan Koridor Lantai 2.

Scene ini menunjukkan *marketing* yang mengenalkan koridor lantai 2 kampus, seperti tampak pada Gambar 3.18 di bawah ini.



Gambar 3.18 Rancangan *Storyboard Scene* Pengenalan Koridor Lantai 2

18. Rancangan *Storyboard Scene* Pengenalan Laboratorium Komputer Kampus.

Scene ini menunjukkan *marketing* yang mengenalkan laboratorium komputer kampus, seperti tampak pada Gambar 3.19 di bawah ini.



Gambar 3.19 Rancangan *Storyboard Scene* Pengenalan Laboratorium Komputer Kampus

19. Rancangan *Storyboard Scene* Pengenalan Ruang Kelas Teori.

Scene ini menunjukkan *marketing* yang mengenalkan ruang kelas teori kampus, seperti tampak pada Gambar 3.20 di bawah ini.



Gambar 3.20 Rancangan *Storyboard Scene* Pengenalan Ruang Kelas Teori

20. Rancangan *Storyboard Scene* Pengenalan Ruang Dosen.

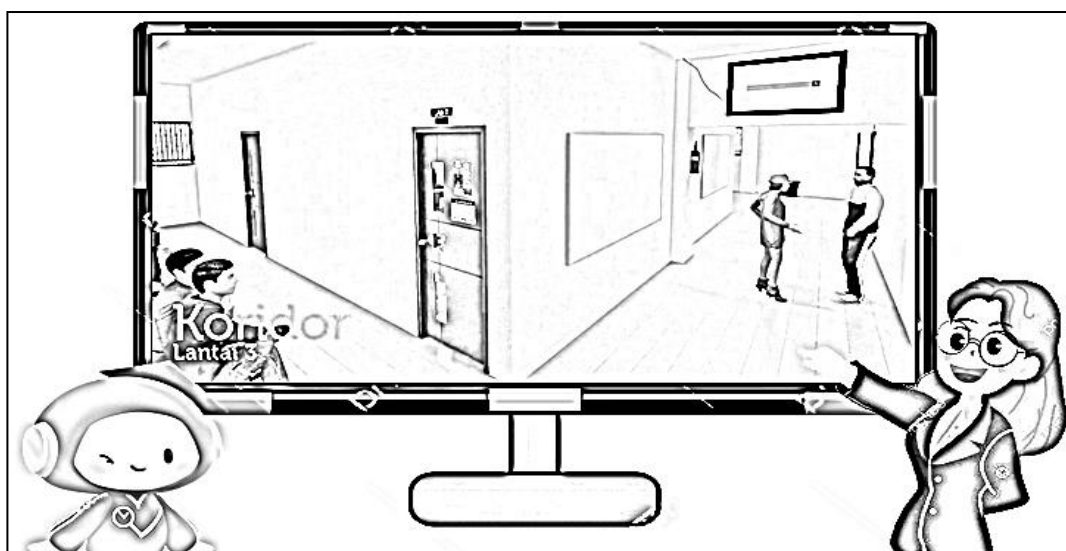
Scene ini menunjukkan *marketing* yang mengenalkan ruang dosen kampus, seperti tampak pada Gambar 3.21 di bawah ini.



Gambar 3.21 Rancangan *Storyboard Scene* Pengenalan Ruang Dosen

21. Rancangan *Storyboard Scene* Pengenalan Koridor Lantai 3.

Scene ini menunjukkan *marketing* yang mengenalkan koridor lantai 3 kampus, seperti tampak pada Gambar 3.22 di bawah ini.



Gambar 3.22 Rancangan *Storyboard Scene* Pengenalan Koridor Lantai 3

22. Rancangan *Storyboard Scene* Pengenalan Koridor Lantai 4.

Scene ini menunjukkan *marketing* yang mengenalkan koridor lantai 4 kampus, seperti tampak pada Gambar 3.23 di bawah ini.



Gambar 3.23 Rancangan *Storyboard Scene* Pengenalan Koridor Lantai 4

23. Rancangan *Storyboard Scene* Pengenalan Ruang Perpustakaan.

Scene ini menunjukkan *marketing* yang mengenalkan ruang perpustakaan kampus, seperti tampak pada Gambar 3.24 di bawah ini.



Gambar 3.24 Rancangan *Storyboard Scene* Pengenalan Ruang Perpustakaan

24. Rancangan *Storyboard Scene* Pengenalan Ruang Labkom IMAC.

Scene ini menunjukkan *marketing* yang mengenalkan ruang laboratorium komputer IMAC kampus, seperti tampak pada Gambar 3.25 di bawah ini.



Gambar 3.25 Rancangan *Storyboard Scene* Pengenalan Ruang Labkom IMAC

25. Rancangan *Storyboard Scene* Pengenalan Ruang Event.

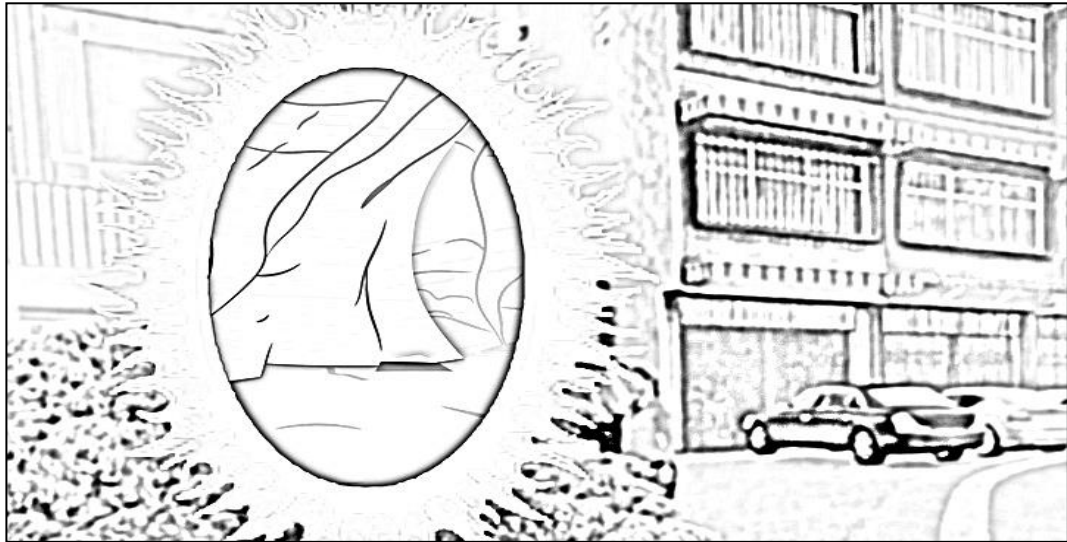
Scene ini menunjukkan *marketing* yang mengenalkan ruang event kampus yang merupakan penggabungan dari 3 kelas, seperti tampak pada Gambar 3.26 di bawah ini.



Gambar 3.26 Rancangan *Storyboard Scene* Pengenalan Ruang Event

26. Rancangan *Storyboard Scene* Portal Kembali Muncul.

Scene ini menunjukkan portal kembali yang tiba-tiba muncul dimana maskot harus masuk agar dapat kembali ke asalnya, seperti tampak pada Gambar 3.27 di bawah ini.



Gambar 3.27 Rancangan *Storyboard Scene* Portal Kembali Muncul

27. Rancangan *Storyboard Scene* Maskot Sedih.

Scene ini menunjukkan maskot yang sedih karena harus kembali ke tempat asalnya, seperti tampak pada Gambar 3.28 di bawah ini.



Gambar 3.28 Rancangan *Storyboard Scene* Maskot Sedih

28. Rancangan *Storyboard Scene Marketing Sedih*.

Scene ini menunjukkan *marketing* yang juga ikut sedih karena harus berpisah dengan maskot, seperti tampak pada Gambar 3.29 di bawah ini.



Gambar 3.29 Rancangan *Storyboard Scene Marketing Sedih*

29. Rancangan *Storyboard Scene Maskot Berhasil ke Asalnya*.

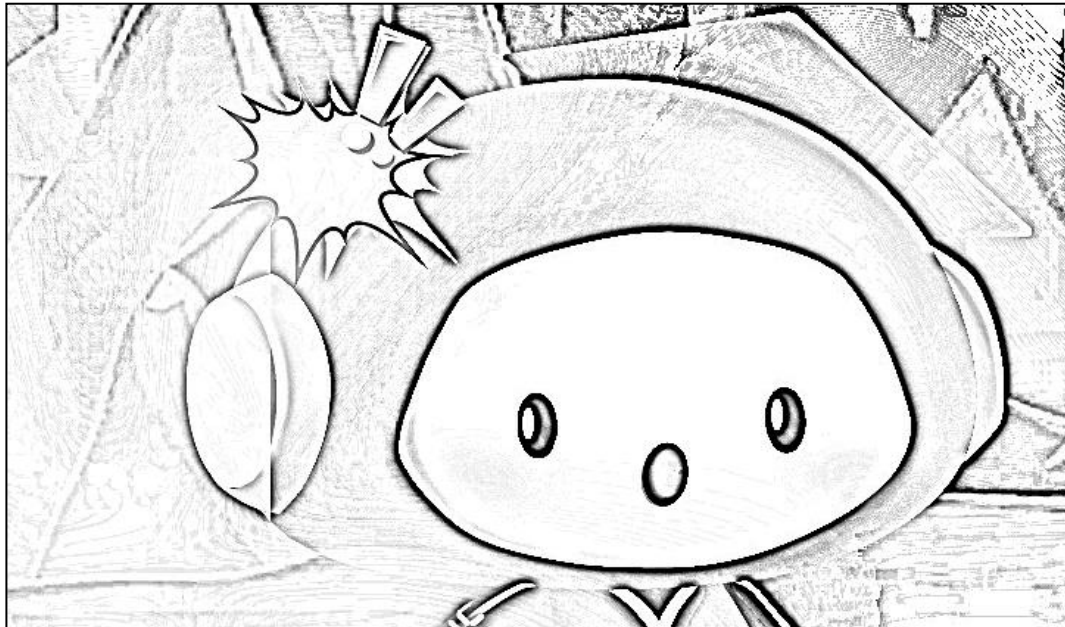
Scene ini menunjukkan maskot yang berhasil ke asalnya setelah melewati portal, seperti tampak pada Gambar 3.30 di bawah ini.



Gambar 3.30 Rancangan *Storyboard Scene Berhasil ke Asalnya*

30. Rancangan *Storyboard Scene* Maskot Yang Teringat Sesuatu.

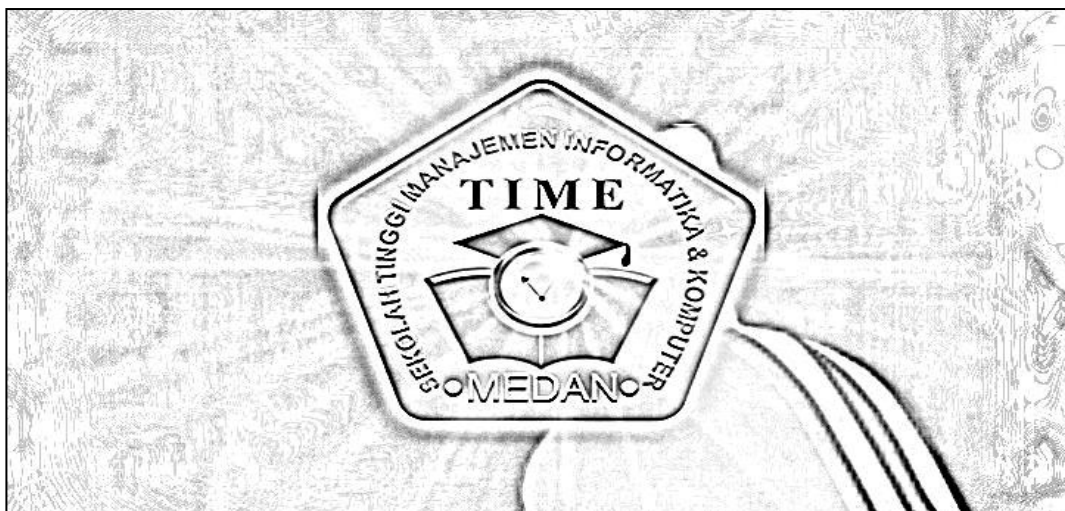
Scene ini menunjukkan maskot yang teringat sesuatu mengenai benda yang sebelumnya bercahaya, seperti tampak pada Gambar 3.31 di bawah ini.



Gambar 3.31 Rancangan *Storyboard Scene* Maskot Yang Teringat Sesuatu

31. Rancangan *Storyboard Scene* Maskot Mengambil Sesuatu.

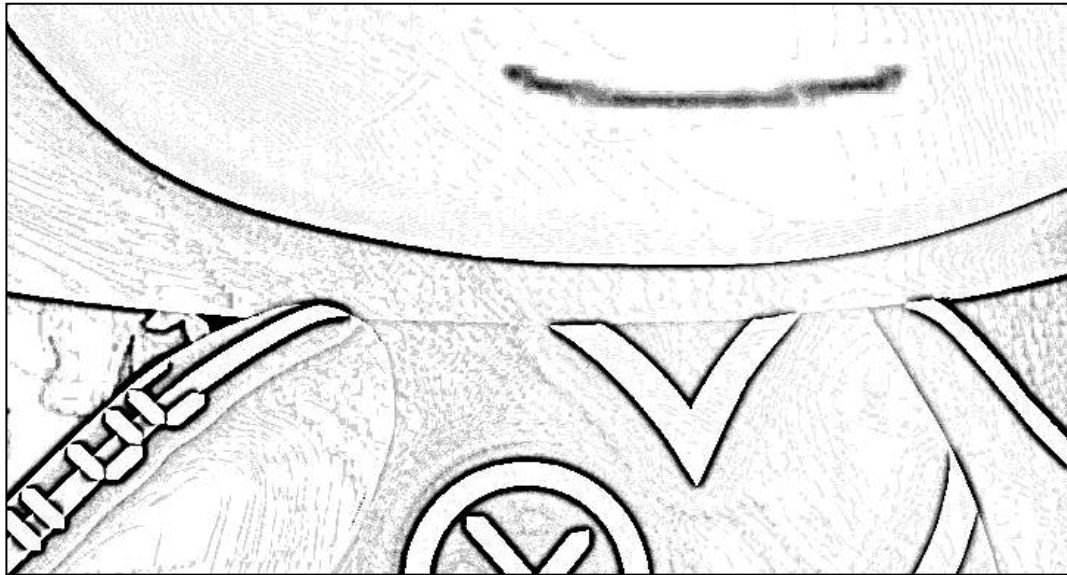
Scene ini menunjukkan maskot mengambil logo STMIK TIME yang bercahaya, seperti tampak pada Gambar 3.32 di bawah ini.



Gambar 3.32 Rancangan *Storyboard Scene* Maskot Mengambil Sesuatu

32. Rancangan *Storyboard Scene* Maskot Tersenyum.

Scene ini menunjukkan maskot yang tersenyum penuh makna setelah melihat logo STMIK TIME, seperti tampak pada Gambar 3.33 di bawah ini.



Gambar 3.33 Rancangan *Storyboard Scene* Maskot Tersenyum

33. Rancangan *Storyboard Scene* Penutup.

Scene ini menunjukkan penutup dari animasi berupa pesan terima kasih, seperti tampak pada Gambar 3.34 di bawah ini.



Gambar 3.34 Rancangan *Storyboard Scene* Penutup

BAB IV

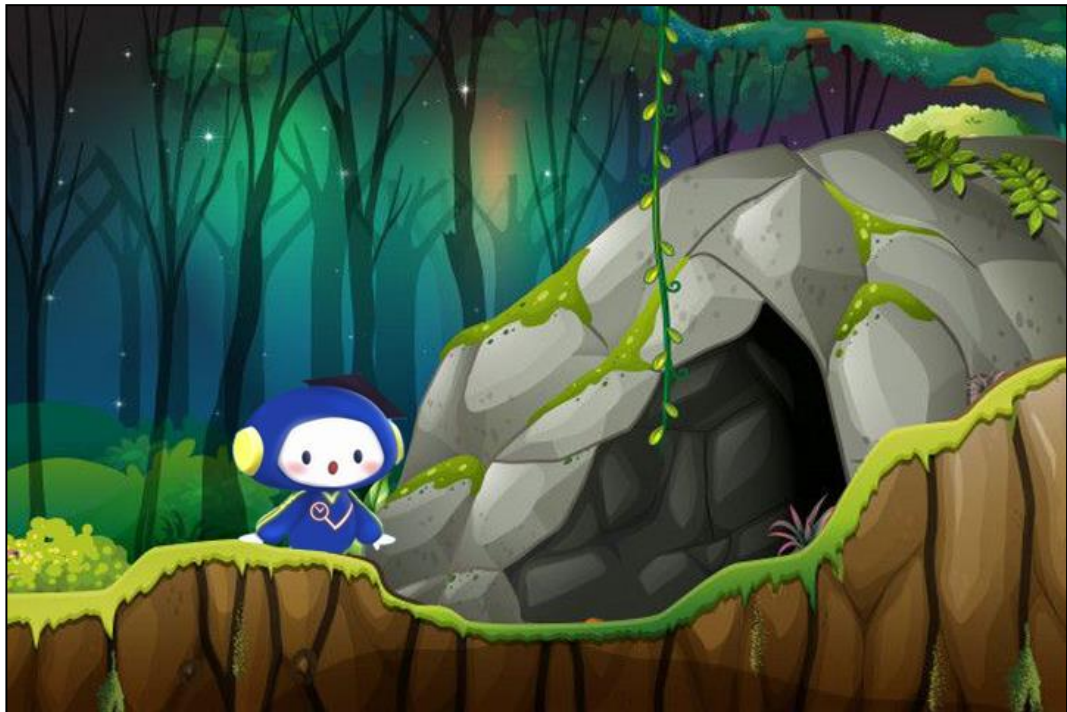
HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil

Pada sub bab ini diuraikan seluruh *scene* dari animasi yang dibangun pada penelitian ini. Berikut ini seluruh *scene* animasi yakni:

1. *Storyboard Scene Awal.*

Scene ini menunjukkan maskot STMIK TIME yang ditunjukkan sedang berada di depan sebuah goa, seperti tampak pada Gambar 4.1 di bawah ini.



Gambar 4.1 Scene Awal

2. *Scene* Maskot Melihat Isi Goa.

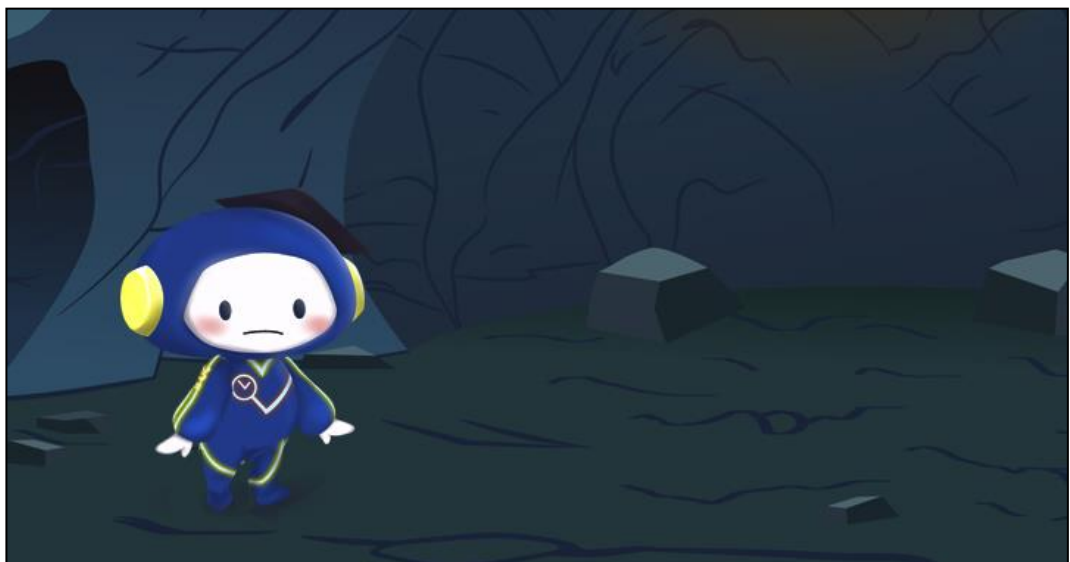
Scene ini menunjukkan maskot yang berada tepat di depan pintu goa dan berencana untuk masuk ke dalam karena ada cahaya, seperti tampak pada Gambar 4.2 di bawah ini.



Gambar 4.2 *Scene* Maskot Melihat Isi Goa

3. *Scene* Maskot Berjalan di Dalam Goa.

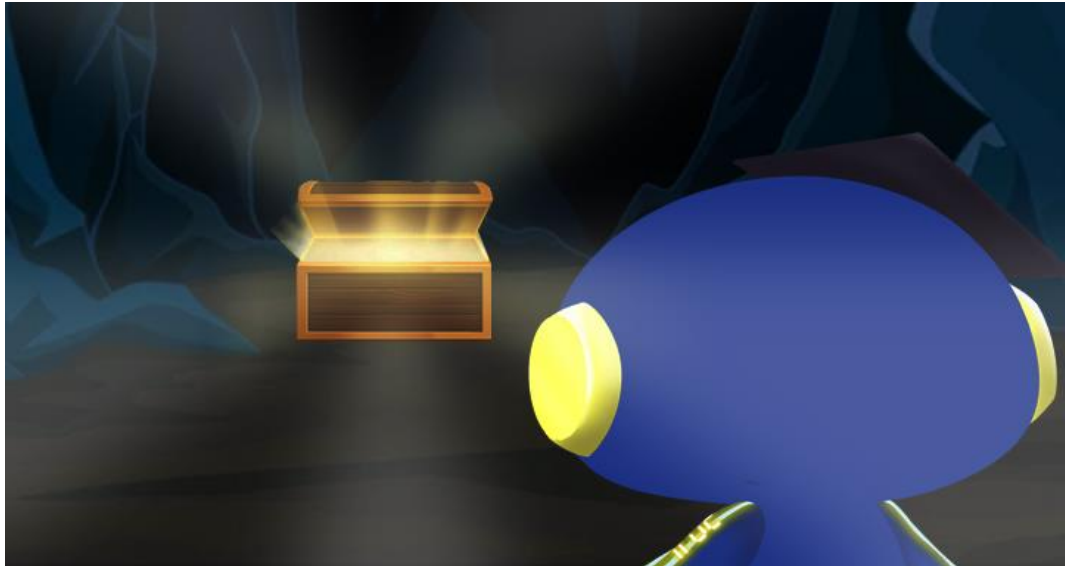
Scene ini menunjukkan maskot tampak ragu dan ketakutan berjalan menuju di dalam goa menuju arah cahaya, seperti tampak pada Gambar 4.3 di bawah ini.



Gambar 4.3 *Scene* Maskot Berjalan di Dalam Goa

4. *Scene* Maskot Menemukan Kotak Bercahaya.

Scene ini menunjukkan maskot yang sampai di pusat cahaya dan menemukan sebuah kotak bercahaya, seperti tampak pada Gambar 4.4 di bawah ini.



Gambar 4.4 *Scene* Maskot Menemukan Kotak Bercahaya

5. *Scene* Maskot Mendekati Kotak.

Scene ini menunjukkan maskot yang berjalan mendekati kotak untuk melihat isi kotak, seperti tampak pada Gambar 4.5 di bawah ini.



Gambar 4.5 *Scene* Maskot Mendekati Kotak

6. *Scene* Isi Kotak.

Scene ini menunjukkan isi kotak yang berisikan logo STMIK TIME yang bercahaya indah dan terang, seperti tampak pada Gambar 4.6 di bawah ini.



Gambar 4.6 *Scene* Isi Kotak

7. *Scene* Maskot Dibawa ke Kampus STMIK TIME.

Scene ini menunjukkan maskot yang tiba-tiba berada di depan kampus STMIK TIME setelah melihat cahaya terang dari dalam kotak, seperti tampak pada Gambar 4.7 di bawah ini.



Gambar 4.7 *Scene* Maskot Dibawa ke Kampus STMIK TIME

8. *Scene Maskot Terpukau.*

Scene ini menunjukkan ekspresi maskot yang tampak terpukau melihat kampus STMIK TIME, seperti tampak pada Gambar 4.8 di bawah ini.



Gambar 4.8 *Scene Maskot Terpukau*

9. *Scene Marketing Kampus Menyapa.*

Scene ini menunjukkan seorang *marketing* kampus yang menyapa maskot STMIK TIME, seperti tampak pada Gambar 4.9 di bawah ini.



Gambar 4.9 *Scene Marketing Kampus Menyapa*

10. *Scene Maskot Menyapa Kembali.*

Scene ini menunjukkan maskot yang kembali menyapa dan ingin mengenali kampus lebih detail, seperti tampak pada Gambar 4.10 di bawah ini.



Gambar 4.10 *Scene Maskot Menyapa Kembali*

11. *Scene Pengenalan Parkir & Pos Security.*

Scene ini menunjukkan *marketing* yang mengenalkan tempat parkir dan pos *security* kampus, seperti tampak pada Gambar 4.11 di bawah ini.



Gambar 4.11 *Scene Pengenalan Parkir & Pos Security*

12. *Storyboard Scene* Pengenalan Lobby Lantai 1.

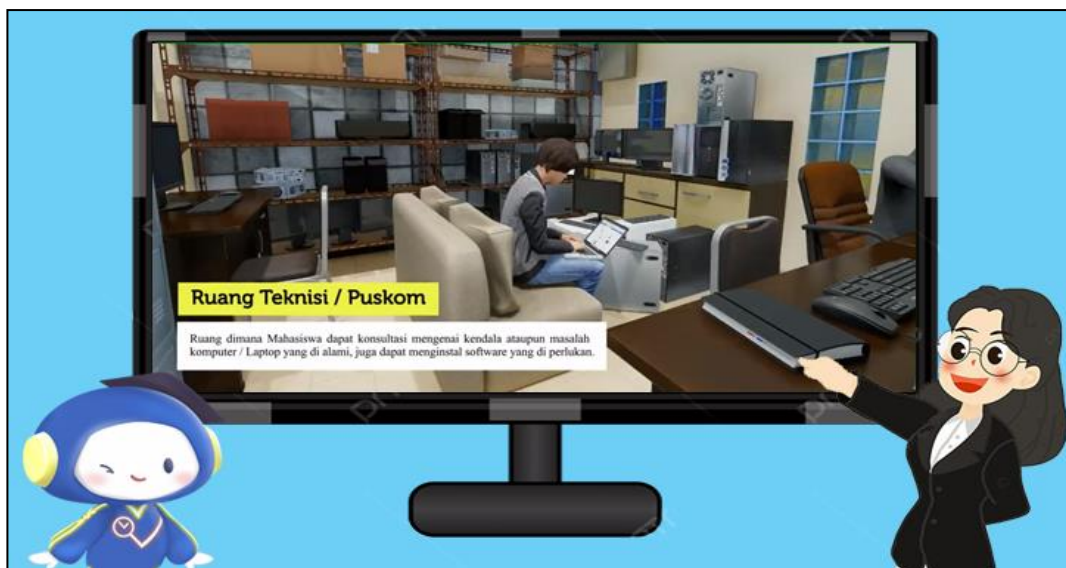
Scene ini menunjukkan *marketing* yang mengenalkan lobby lantai 1 kampus, seperti tampak pada Gambar 4.12 di bawah ini.



Gambar 4.12 Scene Pengenalan Lobby Lantai 1

13. Rancangan *Storyboard Scene* Pengenalan Ruang Teknisi/Puskom.

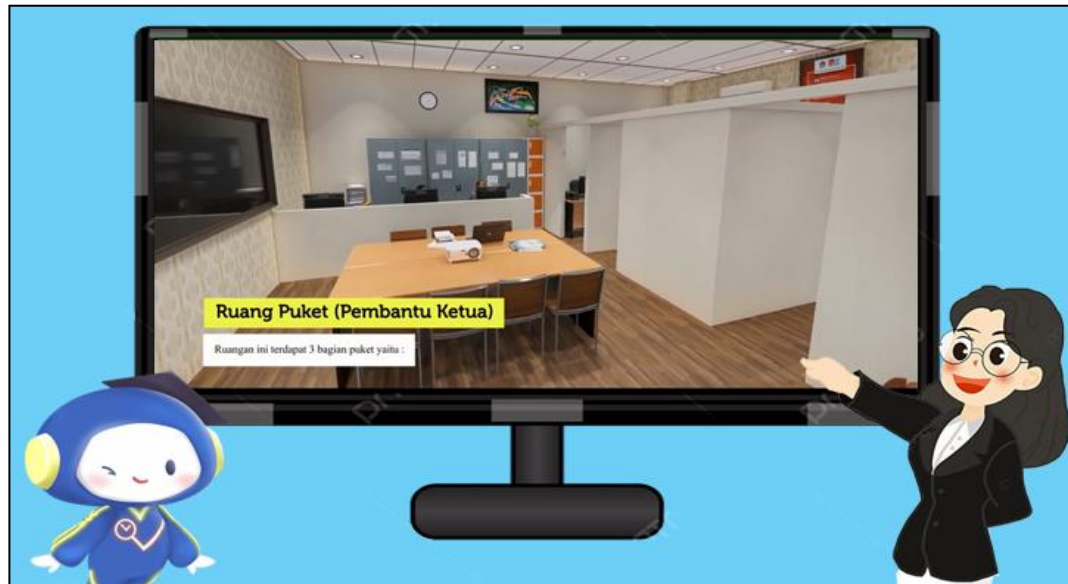
Scene ini menunjukkan *marketing* yang mengenalkan ruang teknisi atau pusat komputer kampus, seperti tampak pada Gambar 4.13 di bawah ini.



Gambar 4.13 Scene Pengenalan Ruang Teknisi/Puskom

14. *Scene* Pengenalan Ruang Puket.

Scene ini menunjukkan *marketing* yang mengenalkan ruang puket (Pembantu Ketua) kampus, seperti tampak pada Gambar 4.14 di bawah ini.



Gambar 4.14 *Scene* Pengenalan Ruang Puket

15. *Scene* Pengenalan Ruang Ketua.

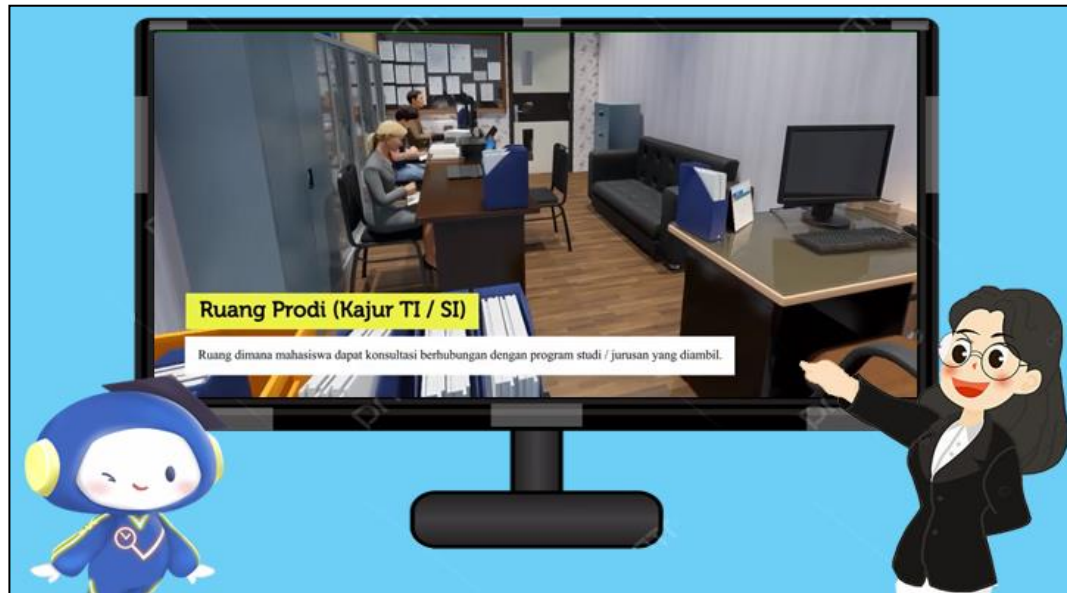
Scene ini menunjukkan *marketing* yang mengenalkan ruang ketua STMIK kampus, seperti tampak pada Gambar 4.15 di bawah ini.



Gambar 4.15 *Scene* Pengenalan Ruang Ketua

16. *Scene* Pengenalan Ruang Prodi.

Scene ini menunjukkan *marketing* yang mengenalkan ruang prodi (Program Studi) kampus, seperti tampak pada Gambar 4.16 di bawah ini.



Gambar 4.16 *Scene* Pengenalan Ruang Prodi

17. *Scene* Pengenalan Koridor Lantai 2.

Scene ini menunjukkan *marketing* yang mengenalkan koridor lantai 2 kampus, seperti tampak pada Gambar 4.17 di bawah ini.



Gambar 4.17 *Scene* Pengenalan Koridor Lantai 2

18. *Scene* Pengenalan Laboratorium Komputer Kampus.

Scene ini menunjukkan *marketing* yang mengenalkan laboratorium komputer kampus, seperti tampak pada Gambar 4.18 di bawah ini.



Gambar 4.18 *Scene* Pengenalan Laboratorium Komputer Kampus

19. *Scene* Pengenalan Ruang Kelas Teori.

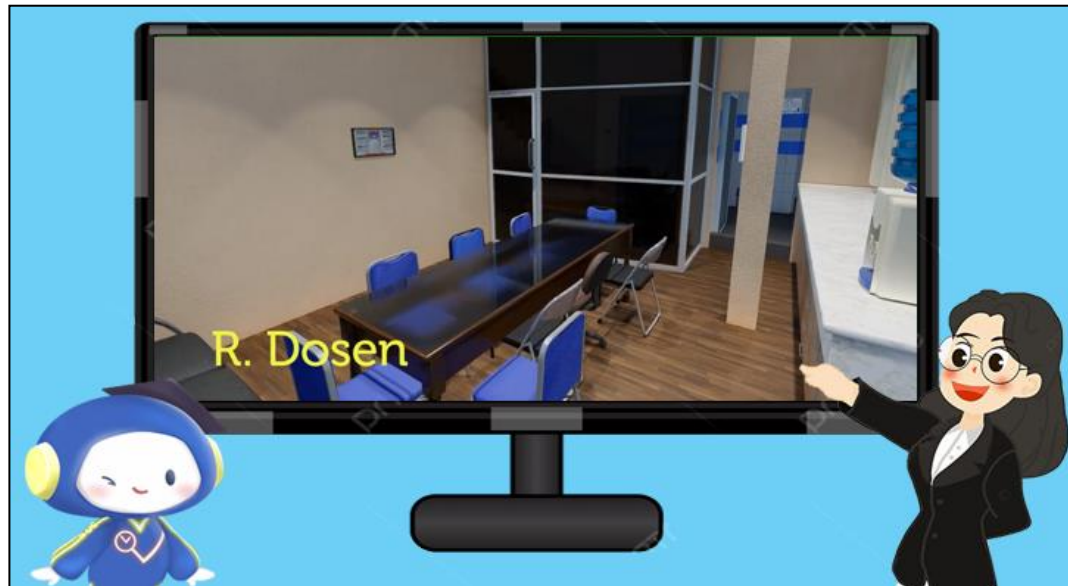
Scene ini menunjukkan *marketing* yang mengenalkan ruang kelas teori kampus, seperti tampak pada Gambar 4.19 di bawah ini.



Gambar 4.19 *Scene* Pengenalan Ruang Kelas Teori

20. *Scene* Pengenalan Ruang Dosen.

Scene ini menunjukkan *marketing* yang mengenalkan ruang dosen kampus, seperti tampak pada Gambar 4.20 di bawah ini.



Gambar 4.20 *Scene* Pengenalan Ruang Dosen

21. *Scene* Pengenalan Koridor Lantai 3.

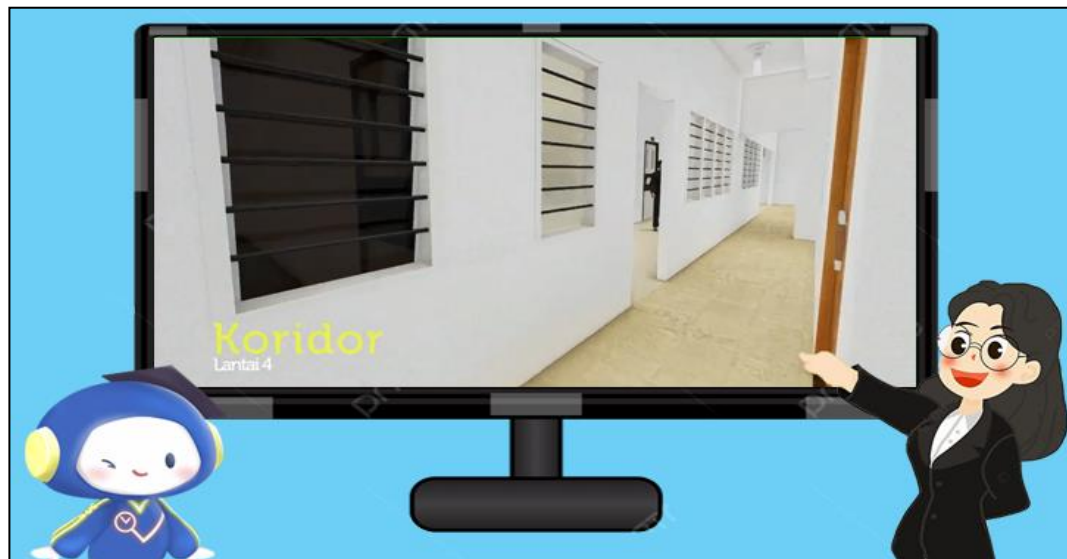
Scene ini menunjukkan *marketing* yang mengenalkan koridor lantai 3 kampus, seperti tampak pada Gambar 4.21 di bawah ini.



Gambar 4.21 *Scene* Pengenalan Koridor Lantai 3

22. *Scene* Pengenalan Koridor Lantai 4.

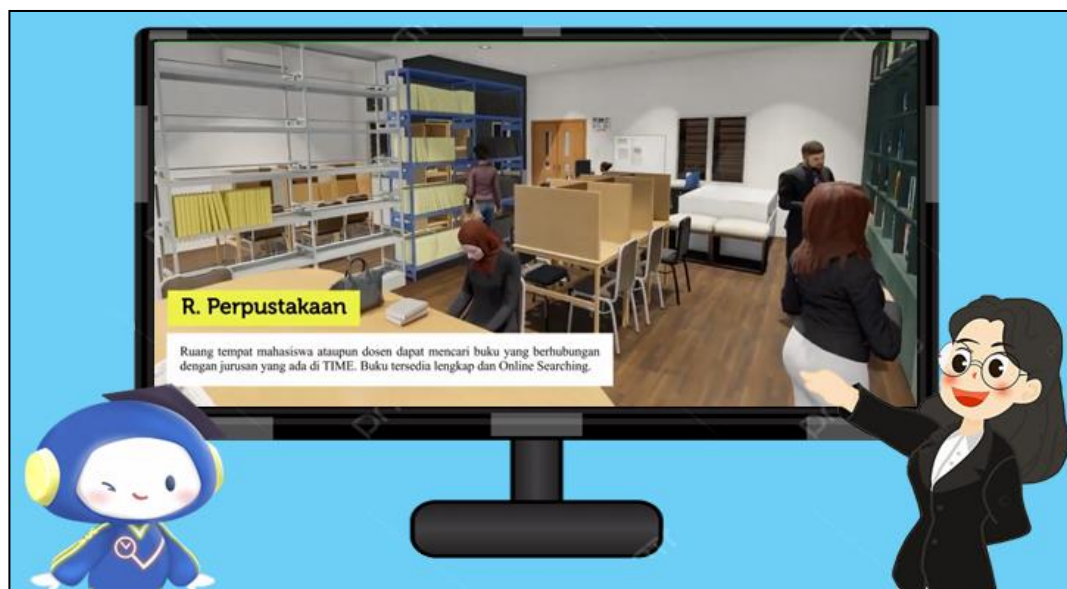
Scene ini menunjukkan *marketing* yang mengenalkan koridor lantai 4 kampus, seperti tampak pada Gambar 4.22 di bawah ini.



Gambar 4.22 *Scene* Pengenalan Koridor Lantai 4

23. *Scene* Pengenalan Ruang Perpustakaan.

Scene ini menunjukkan *marketing* yang mengenalkan ruang perpustakaan kampus, seperti tampak pada Gambar 4.23 di bawah ini.



Gambar 4.23 *Scene* Pengenalan Ruang Perpustakaan

24. *Scene* Pengenalan Ruang Labkom IMAC.

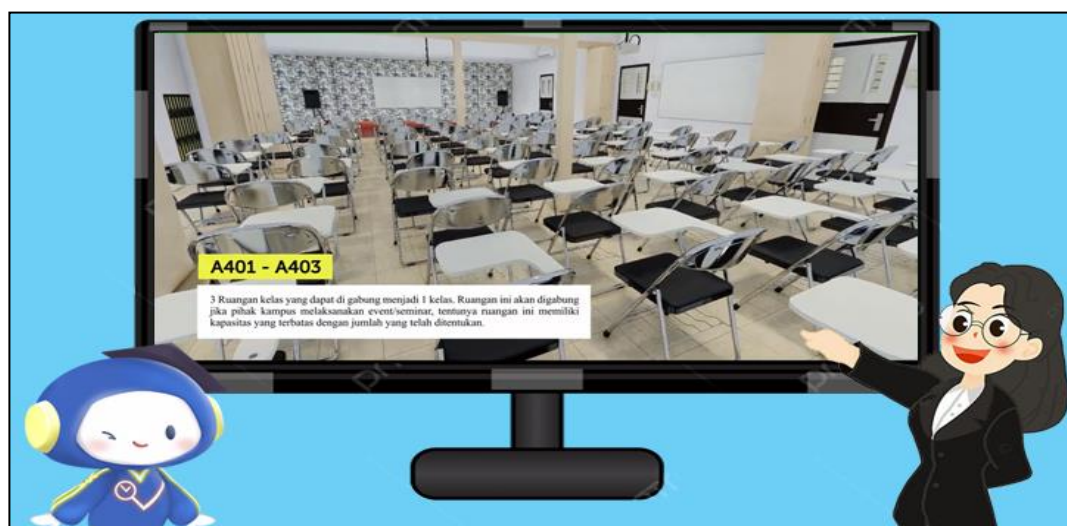
Scene ini menunjukkan *marketing* yang mengenalkan ruang laboratorium komputer IMAC kampus, seperti tampak pada Gambar 4.24 di bawah ini.



Gambar 4.24 *Scene* Pengenalan Ruang Labkom IMAC

25. *Scene* Pengenalan Ruang Event.

Scene ini menunjukkan *marketing* yang mengenalkan ruang *event* kampus yang merupakan penggabungan dari 3 kelas, seperti tampak pada Gambar 4.25 di bawah ini.



Gambar 4.25 *Scene* Pengenalan Ruang Event

26. *Scene Portal Kembali Muncul.*

Scene ini menunjukkan portal kembali yang tiba-tiba muncul dimana maskot harus masuk agar dapat kembali ke asalnya, seperti tampak pada Gambar 4.26 di bawah ini.



Gambar 4.26 *Scene Portal Kembali Muncul*

27. *Scene Maskot Sedih.*

Scene ini menunjukkan maskot yang sedih karena harus kembali ke tempat asalnya, seperti tampak pada Gambar 4.27 di bawah ini.



Gambar 4.27 *Scene Maskot Sedih*

28. *Scene Marketing Sedih.*

Scene ini menunjukkan *marketing* yang juga ikut sedih karena harus berpisah dengan maskot, seperti tampak pada Gambar 4.28 di bawah ini.



Gambar 4.28 *Scene Marketing Sedih*

29. *Rancangan Storyboard Scene Maskot Berhasil ke Asalnya.*

Scene ini menunjukkan maskot yang berhasil ke asalnya setelah melewati portal, seperti tampak pada Gambar 4.29 di bawah ini.



Gambar 4.29 *Scene Berhasil ke Asalnya*

30. *Scene* Maskot Yang Teringat Sesuatu.

Scene ini menunjukkan maskot yang teringat sesuatu mengenai benda yang sebelumnya bercahaya, seperti tampak pada Gambar 4.30 di bawah ini.



Gambar 4.30 *Scene* Maskot Yang Teringat Sesuatu

31. *Scene* Maskot Mengambil Sesuatu.

Scene ini menunjukkan maskot mengambil logo STMIK TIME yang bercahaya, seperti tampak pada Gambar 4.31 di bawah ini.



Gambar 4.31 *Scene* Maskot Mengambil Sesuatu

32. *Scene* Maskot Tersenyum.

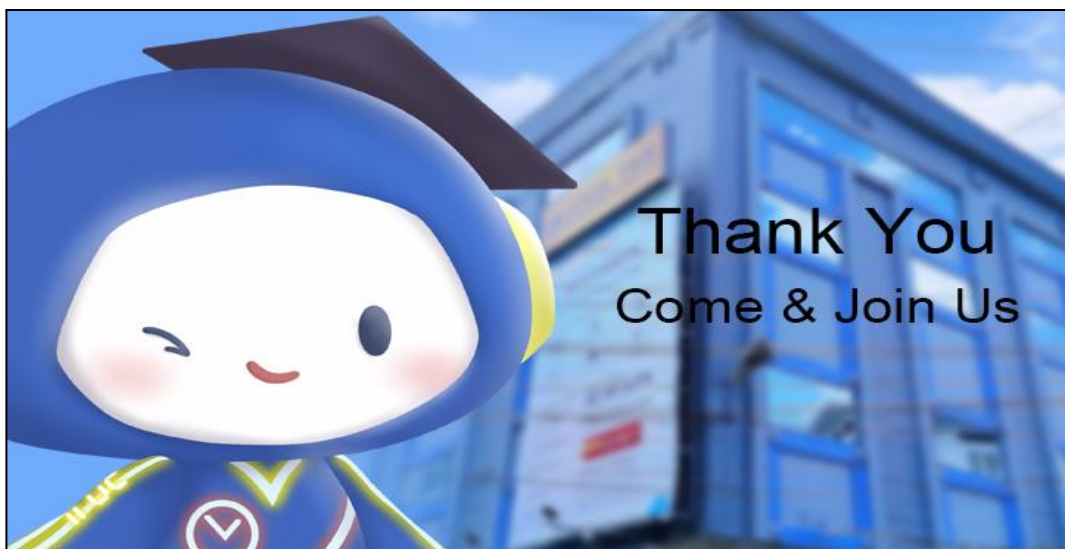
Scene ini menunjukkan maskot yang tersenyum penuh makna setelah melihat logo STMIK TIME, seperti tampak pada Gambar 4.32 di bawah ini.



Gambar 4.32 *Scene* Maskot Tersenyum

33. *Scene* Penutup.

Scene ini menunjukkan penutup dari animasi berupa pesan terima kasih, seperti tampak pada Gambar 4.33 di bawah ini.



Gambar 4.33 *Scene* Penutup

4.2 Pembahasan

Pada sub bab ini diuraikan pembahasan mengenai performa dari aplikasi animasi yang dikembangkan dalam penelitian ini. Secara umum, performa animasi sangat baik. Animasi ini berhasil menggambarkan setiap *scene* dengan jelas dan menarik, mulai dari maskot STMIK TIME yang berada di depan goa hingga penutup dengan pesan terima kasih. Setiap transisi antar *scene* berjalan lancar tanpa adanya gangguan atau *lag*, dan detail visual yang ditampilkan mampu menarik perhatian penonton. Penggunaan efek cahaya dan ekspresi maskot yang beragam menambah daya tarik visual dan emosional dari animasi ini. Selain itu, setiap elemen dalam animasi, seperti latar belakang, karakter, dan objek bercahaya, dirancang dengan baik sehingga memberikan kesan profesional dan memukau. Animasi ini tidak hanya berfungsi sebagai alat promosi yang efektif bagi kampus STMIK TIME, tetapi juga berhasil menyampaikan informasi tentang fasilitas dan lingkungan kampus dengan cara yang menyenangkan dan mudah dipahami. Secara keseluruhan, aplikasi animasi ini menunjukkan performa yang optimal dalam hal kualitas grafis, kelancaran transisi, dan keterlibatan penonton.

Selanjutnya diuraikan kelebihan dan kekurangan animasi yang telah dibangun pada penelitian ini yaitu animasi karakter maskot kampus sebagai media promosi STMIK TIME menggunakan metode *rigging*. Kelebihan dari animasi yang dibangun yaitu:

1. Animasi maskot yang menggunakan metode *rigging* terbukti mampu menghasilkan gerakan yang lebih halus dan realistis. Dengan *rigging*, animator dapat dengan mudah mengatur dan mengontrol gerakan karakter sehingga tampak lebih menarik dan profesional di mata audiens.

2. Tahap-tahap yang terstruktur dalam proses *rigging*, seperti penanaman kerangka, pengaturan susunan (hirarki), dan penyimpanan gerakan kunci, membantu dalam mempercepat proses animasi dan membuat hasil akhir terlihat lebih memikat. Hal ini memberikan dampak positif dalam menarik perhatian calon mahasiswa.

Kekurangan dari animasi yang dibangun yaitu:

1. Batasan durasi video animasi yang hanya 3 sampai 4 menit mungkin tidak cukup untuk menyampaikan seluruh informasi yang ingin disampaikan tentang kampus. Durasi yang terbatas dapat mengakibatkan beberapa informasi penting tidak tersampaikan secara mendetail.
2. Fokus yang hanya pada pembuatan video animasi menggunakan metode *rigging* untuk karakter maskot kampus dan tidak melibatkan elemen promosi lainnya dari kampus membuat animasi kurang komprehensif. Elemen promosi lain yang mungkin penting untuk memperkenalkan kampus secara keseluruhan tidak tercakup dalam animasi ini.
3. Penggunaan *software* Adobe Animate CC sebagai satu-satunya alat perancangan mungkin menjadi kendala jika terjadi masalah teknis atau jika *animator* tidak familiar dengan *software* tersebut. Hal ini dapat mempengaruhi efisiensi dan kualitas hasil akhir animasi.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Tahapan akhir dari sebuah penelitian adalah menguraikan kesimpulan dari penelitian yang didapatkan yaitu:

1. Berdasarkan penelitian yang dilakukan, metode *rigging* terbukti efektif dalam merancang video animasi maskot STMIK TIME. Rigging memungkinkan gerakan maskot yang lebih halus dan realistis, menjawab rumusan masalah pertama tentang cara merancang animasi maskot yang menarik. Dengan penanaman kerangka dan pengaturan susunan (hirarki), animasi menjadi lebih hidup dan profesional.
2. Penelitian ini juga berhasil mengidentifikasi tahap-tahap yang diperlukan dalam proses perancangan video animasi maskot. Mulai dari pembuatan *storyboard*, penanaman *rigging*, hingga implementasi animasi, semua tahap tersebut telah dilalui dengan baik sehingga menghasilkan animasi yang menarik bagi audiens. Hal ini menjawab rumusan masalah kedua mengenai tahap-tahap yang perlu dilalui untuk menghasilkan animasi yang menarik.

5.2 Saran

Adapun saran yang diberikan berkaitan dengan penelitian ini antara lain sebagai berikut:

1. Untuk mengatasi kekurangan terkait durasi video yang terbatas, disarankan agar durasi video animasi bisa lebih fleksibel. Dengan memperpanjang durasi, lebih banyak informasi penting tentang kampus dapat disampaikan secara mendetail, sehingga audiens mendapatkan gambaran yang lebih komprehensif tentang kampus.
2. Agar animasi lebih komprehensif, disarankan untuk tidak hanya fokus pada maskot kampus tetapi juga melibatkan elemen promosi lainnya. Misalnya, menambahkan informasi tentang fasilitas kampus, program studi, dan kegiatan ekstrakurikuler yang dapat menarik minat calon mahasiswa.
3. Untuk mengatasi ketergantungan pada *software* Adobe Animate CC, disarankan untuk mengeksplorasi dan menggunakan *software* animasi lain yang mungkin lebih sesuai atau memiliki fitur tambahan. Hal ini akan membantu *animator* dalam mengatasi masalah teknis dan meningkatkan efisiensi serta kualitas hasil akhir animasi. Diversifikasi alat perancangan juga dapat menjadi alternatif jika ada animator yang tidak familiar dengan Adobe Animate CC.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] F. P. Ardi, P. A. Munawarah, M. S. Rahmat, and L. A. M. G, “Kajian Perancangan Karakter Maskot Universitas Pendidikan Mandalika,” *JTIM J. Teknol. Inf. dan Multimed.*, vol. 3, no. 1, pp. 46–52, 2021, doi: 10.35746/jtim.v3i1.123.
- [2] K. Sandi, H. N. Islamiah, Y. Hadiprawiro, and A. N. Hidayati, “Perancangan Karakter Gatotkaca ‘ROVID’ Sebagai Maskot Kampanye Sosial Peduli Covid-19,” *Semangat Nas. Dalam Mengabdi*, vol. 1, no. 1, pp. 133–142, 2020.
- [3] M. Rizal, B. Butsiarah, and M. A. Pahany, “Perancangan Animasi Motion Graphic Sebagai Media Promosi Stmik Akba,” *J. Inf. Syst. Manag.*, vol. 3, no. 2, pp. 36–43, 2021, doi: 10.24076/joism.2021v3i2.514.
- [4] A. Trilaksono and Suryanto, “Video Animasi Promosi Kampus Universitas Mahakarya Asia Baturaja Menggunakan Adobe Animate 2021,” *J. Inform. dan Komput.*, vol. 12, no. 2, pp. 130–145, 2021.
- [5] I. G. A. S. Anggara, H. Santosa, and A. A. G. B. Udayana, “Proses Pembuatan Film Animasi 2D ‘Pedanda Baka,’” *Wdiya Segara*, vol. 8, no. 1, pp. 10–19, 2020.
- [6] M. I. Saputra, E. I. Wahyuni, and F. Muthmainnah, “Perancangan Sistem Informasi Pengelolaan Data Keuangan Berbasis Website Di Politeknik Belitung,” *J. TIKAR*, vol. 4, no. 2, pp. 109–117, 2023.
- [7] Y. Baskoro, S. Basuki, and Gazali, “Analisa Dan Perancangan Sistem Informasi Presensi Mahasiswa Dengan Random Password Generator Berbasis Website Pada Fakultas Ilmu Komputer Universitas Insan Pembangunan Indonesia,” *Insa. Pembang. Sist. Inf. dan Komput.*, vol. 11, no. 1, pp. 27–35, 2023, doi: 10.58217/ipsikom.v11i1.227.
- [8] R. Annisa, W. S. Dharmawan, and C. Suhendra, “Sistem Informasi Pelayanan Perawatan Pasien Berbasis Web Pada Klinik Cahaya Ibu,” *JSI*

- J. Sist. Inf.*, vol. 15, no. 1, pp. 2959–2968, 2023, [Online]. Available: <http://ejournal.unsri.ac.id/index.php/jsi/index>.
- [9] Khairunnisa *et al.*, *Multimedia Teori dan Aplikasi Dalam Dunia Pendidikan*. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2023.
 - [10] A. Abdurrohman, A. Aditya, and R. Nurfitri, “Perancangan Desain Maskot Kabupaten Situbondo Dengan Pendekatan Design Thinking,” *MAVIS J. Desain Komun. Vis.*, vol. 5, no. 1, pp. 38–46, 2023, doi: 10.32664/mavis.v5i01.757.
 - [11] Hamdi, Z. Ramdhan, and A. Lionardi, “Perancangan Storyboard Untuk Animasi 2D Pengenalan Teknik Dasar Bermain Skateboard Untuk Mengurangi Tingkat Kecelakaan Permainan Skateboard,” *e-Proceeding Art Des.*, vol. 10, no. 2, pp. 2815–2840, 2023.
 - [12] H. D. Aprianto, M. Suyanto, and A. Purwanto, “Efektivitas Rigging Pada Aset Karakter Animasi 3D,” *JIPi (Jurnal Ilm. Penelit. dan Pembelajaran Inform.)*, vol. 8, no. 3, pp. 857–863, 2023, doi: 10.29100/jipi.v8i3.3988.

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Nama : Vincent Loritz
Tempat/Tanggal Lahir : Medan, 9 Desember 2002
Jenis Kelamin : Laki - Laki
Agama : Buddha
Alamat : Jln. Adam Malik, Gg.Selamat No 12-B
Email : Vincent0n3@gmail.com

Pendidikan Formal :

2005 – 2008 : TK Yayasan Perguruan Hang Kesturi
2008 - 2013 : SD Yayasan Perguruan Hang Kesturi
2014 - 2016 : SMP Yayasan Perguruan Hang Kesturi
2017 - 2020 : SMA Yayasan Perguruan Hang Kesturi
2020 - 2024 : STMIK TIME Medan

Medan, 30 Juli 2024

Vincent Loritz

SURAT KEPUTUSAN
NO. 094/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	Joni, S.Kom., M.M
Pembimbing II	Feriani Astuti Tarigan, M.Kom., M.M

Sebagai Dosen Pembimbing Skripsi atas :

2044067	Vincent Loritz	Teknik Informatika
---------	----------------	--------------------

Dengan Judul Skripsi :

Perancangan Intro Animasi Karakter Maskot Kampus Sebagai Media Promosi Stmik Time Dengan Metode Rigging

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 : VINCENT LORITZ
NIM : 2044067
JUDUL SKRIPSI : PERANCANGAN ANIMASI KARAKTER MASKOT KAMPUS SEBAGAI MEDIA PROMOSI STMIK TIME DENGAN METODE RIGGING
NAMA DOSEN : JONI, S.Kom., M.M.
DOSEN PEMBIMBING : ☒ I (SATU) ☐ II (DUA)

TANGGAL BIMBINGAN	CATATAN BIMBINGAN	PARAF
14 Januari 2024	Perbaikan Bab 1 : ejaan kalimat, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, dan Analisis Sistem	
3 Februari 2024	Perbaikan Bab 1 : ejaan kalimat, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, penyajian tabel	
6 Februari 2024	Perbaikan Bab 1 : penyajian tabel, penulisan sub judul	
7 Februari 2024	ACC Bab 1	
22 Maret 2024	Perbaikan Bab 2 : kalimat keterangan setiap gambar	
27 Maret 2024	ACC Bab 2	
27 April 2024	Perbaikan Bab 2 : perbaikan nomor judul-judul sub bab, kalimat keterangan gambar, kontras gambar storyboard	
29 April 2024	ACC Bab 3	
27 Juli 2024	Perbaikan Bab 4 : penamaan gambar yang salah, perlu ditambahkan sub bab 4.2. Pembahasan	
28 Juli 2024	ACC Bab 4	
29 Juli 2024	ACC Bab 5	
29 Juli 2024	ACC SKRIPSI	

Ketentuan :

1. Bimbingan dengan dosen pembimbing minimal 8 (delapan) kali
2. Formulir Bimbingan wajib diisi dan ditunjukkan ke dosen pembimbing 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, Juli 2024
Dosen Pembimbing,



JONI, S.Kom., M.M.

Mahasiswa,

VINCENT LORITZ



STMIK TIME

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA & KOMPUTER - TIME

FORMULIR BIMBINGAN SKRIPSI

NAMA : VINCENT LORITZ
NIM : 2044067
JUDUL SKRIPSI : PERANCANGAN ANIMASI KARAKTER MASKOT KAMPUS SEBAGAI MEDIA PROMOSI STMIK TIME DENGAN METODE RIGGING
NAMA DOSEN : Feriani Astuti Tarigan, M.Kom., M.M
DOSEN PEMBIMBING : ☐ I (SATU) ☒ II (DUA)

TANGGAL BIMBINGAN	CATATAN BIMBINGAN	PARAF
14 Maret 2024	Bab 1 Acc (Pertemuan Offline)	
4 April 2024	Bab 2 Acc	
30 April 2024	Bab 3 Acc	
26 Juli 2024	Bab 4 Acc	
27 Juli 2024	Bab 5 Acc	
29 Juli 2024	Jurnal paper ACC	

Ketentuan :

1. Bimbingan dengan dosen pembimbing minimal 8 (delapan) kali
2. Formulir Bimbingan wajib diisi dan ditunjukkan ke dosen pembimbing 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,



Feriani Astuti Tarigan, M.Kom., M.M

Mahasiswa,

VINCENT LORITZ