

TUGAS AKHIR

**PEMBUATAN ANIMASI 2D KULINER KHAS
KABUPATEN WONOSOBO SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN BERBASIS *MOBILE***



**UMNIA AFIFAH
18105032**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS REKAYASA INDUSTRI DAN DESAIN
INSTITUT TEKNOLOGI TELKOM PURWOKERTO
2022**

TUGAS AKHIR

**PEMBUATAN ANIMASI 2D KULINER KHAS
KABUPATEN WONOSOBO SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN BERBASIS *MOBILE***

***MAKING 2D ANIMATION OF WONOSOBO'S
SPECIALTIES CULINARY AS A MOBILE-BASED
LEARNING MEDIA***

Disusun Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana Desain



**UMNIA AFIFAH
18105032**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS REKAYASA INDUSTRI DAN DESAIN
INSTITUT TEKNOLOGI TELKOM PURWOKERTO
2022**

Lembar Pengesahan Pembimbing

**PEMBUATAN ANIMASI 2D KULINER KHAS
KABUPATEN WONOSOBO SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN BERBASIS *MOBILE***

***MAKING 2D ANIMATION OF WONOSOBO'S
SPECIALTIES CULINARY AS A MOBILE-BASED
LEARNING MEDIA***

Dipersiapkan dan Disusun oleh

**UMNIA AFIFAH
(18105032)**

Telah Diujikan dan Dipertahankan dalam Sidang Ujian Tugas Akhir
Pada hari Rabu, 24 Agustus 2022

Pembimbing I,



Riri Irma Suryani, S.Sn., M.Sn.
NIDN. 0613068802

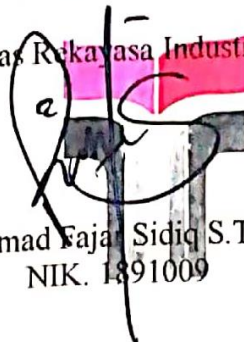
Pembimbing II,



Gandung Anugrah Kalbuadi, S.Ds., M.Ds.
NIDN. 0608118204

Tugas Akhir ini diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Desain
Tanggal 24 Agustus 2022

Dekan Fakultas Rekayasa Industri dan Desain



Muhammad Fajal Sidiq S.T., M.T.
NIK. 1391009

Lembar Penetapan Penguji

**PEMBUATAN ANIMASI 2D KULINER KHAS
KABUPATEN WONOSOBO SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN BERBASIS *MOBILE***

***MAKING 2D ANIMATION OF WONOSOBO'S
SPECIALTIES CULINARY AS A MOBILE-BASED
LEARNING MEDIA***

Dipersiapkan dan Disusun oleh
UMNIA AFIFAH
(18105032)

Tugas Akhir Telah Diuji dan Dinilai Panitia Penguji
Program Studi Desain Komunikasi Visual
Fakultas Rekayasa Industri dan Desain
Institut Teknologi Telkom Purwokerto
Tanggal 24 Agustus 2022

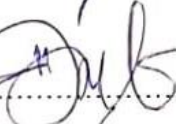
Ketua Sidang Tugas Akhir
Riri Irma Suryani, S.Sn., M.Sn.
NIDN. 0613068802

()

Sekretaris Sidang Tugas Akhir
Gandung Anugrah Kalbuadi, S.Ds., M.Ds.
NIDN. 0608118204

()

Penguji I,
Elianna Gerda Pertiwi, S.Sn., M.Sn.
NIDN. 0624079101

()


Penguji II,
Bachrul Restu Bagja, S.Pd., M.Sn.
NIDN. 0607099302

()

Mengetahui,

Dekan
Fakultas Rekayasa Industri dan Desain

Kaprodi
Desain Komunikasi Visual


Muhammad Pajar Sidiq, S.T., M.T.
NIDN. 0619029102


Arsita Pinandita, S.Sn., M.Sn.
NIDN. 0621018503

PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : **Umnia Afifah**

NIM : **18105032**

Program Studi : **Desain Komunikasi Visual**

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul berikut:

Pembuatan Animasi 2D Kuliner Khas Kabupaten Wonosobo sebagai Media Pembelajaran Berbasis *Mobile*

Dosen Pembimbing Utama : Riri Irma Suryani, S.Sn., M.Sn.

Dosen Pembimbing Pendamping : Gandung Anugrah Kalbuadi S.Ds., M.Ds.

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Institut Teknologi Telkom Purwokerto maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan, dan penelitian Saya Sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Tim Dosen Pembimbing.
3. Dalam Karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggungjawab Saya, bukan tanggungjawab Institut Teknologi Telkom Purwokerto.
5. Pernyataan ini Saya buat dengan sesungguhnya, apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka Saya bersedia menerima Sanksi Akademik dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Purwokerto, 9 Agustus 2022,

Yang Menyatakan,


(Umnia Afifah)

KATA PENGANTAR

Puji syukur *Alhamdulillah* penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, Tuhan semesta alam yang telah melimpahkan taufiq, hidayah serta inayah-Nya, sehingga pada kesempatan kali ini penulis dapat menyelesaikan penelitian berjudul “Pembuatan Animasi 2D Kuliner Khas Kabupaten Wonosobo sebagai Media Pembelajaran Berbasis *Mobile*” dengan baik dan maksimal.

Dalam proses penyusunan Tugas Akhir ini, penulisan menyadari bahwa semua ini tidak lepas dari bantuan, bimbingan dan motivasi dari berbagai pihak. Oleh karenanya penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih setulus-tulusnya kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan, terutama kepada:

1. Bapak Dr. Arfianto Fahmi, S.T., M.T., selaku Rektor Institut Teknologi Telkom Purwokerto.
2. Bapak Muhammad Fajar Sidiq, S.T., M.T., selaku Dekan Fakultas Rekayasa Industri dan Desain.
3. Bapak Arsita Pinandita, S.Sn., M.Sn., selaku Ketua Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual.
4. Ibu Riri Irma Suryani, S.Sn., M.Sn., selaku pembimbing 1 yang telah memberikan banyak dukungan, inspirasi, dan masukan selama proses penyusunan Tugas Akhir.
5. Bapak Gandung Anugrah Kalbuadi, S.Ds., M.Ds., selaku pembimbing 2 yang juga telah memberikan banyak dukungan, inspirasi, dan masukan selama proses penyusunan Tugas Akhir.
6. Bapak Suprptooyo dan Ibu Sri Setiati selaku orang tua penulis yang tak pernah lelah mendoakan dan menjadi alasan penulisan untuk selalu berjuang.
7. Seluruh responden dan narasumber yang telah meluangkan waktu untuk memberikan data sebagai bahan perancangan Tugas akhir.
8. Saudara dan orang-orang terdekat yang selalu ada untuk membantu dan memberikan semangat kepada penulis, khususnya Farid Subhi, Rasyid Presetiyo, Nafiah Pratiwi, Galih Naufal Pratama, dan Risa Karnia Hidayah.

9. Seluruh rekan dan kerabat Institut Teknologi Telkom Purwokerto yang telah membantu dan memberikan referensi kepada penulis dalam menyusun Tugas Akhir khususnya Mutia Putri Soliha, Dwi Nur Rahayu, Muhammad Asepfudin, dan Rina Damayanti.
10. Semua pihak-pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu, yang telah memberikan bantuan, bimbingan, dan dukungan sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan dengan baik.

Semoga amal baik semuanya diterima oleh Allah SWT sebagai amal yang shalih dan mendapat balasan yang berlimpah di sisi Allah SWT. Penulis sadar sepenuhnya bahwa dalam penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan dikarenakan keterbatasan penulis. Oleh karena itu, kritik dan saran sangat penulis harapkan untuk dapat lebih menyempurnakan penulisan berikutnya. Demikian yang dapat penulis sampaikan, semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca dan mendapatkan ridha-Nya,

Purwokerto, 10 Agustus 2022

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL LUAR	
HALAMAN SAMPUL DALAM	ii
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	iii
LEMBAR PENETAPAN PENGUJI	iv
PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
INTISARI	xvii
ABSTRACT	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Batasan Masalah.....	4
1.5 Manfaat Penelitian	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Referensi Pustaka	6
2.1.1 Jurnal dengan Judul “Perancangan Media Promosi Kuliner Sop Konro di Kota Makassar”	6
2.1.2 Jurnal dengan Judul “Perancangan Animasi 2D sebagai Upaya Meningkatkan Pengetahuan dan Wawasan Remaja tentang Pembuatan Jamu Kunyit Asam dan Manfaatnya”	7
2.1.3 Jurnal dengan Judul “Perancangan Animasi Interaktif Pengenalan Tokoh Pahlawan Aceh Berbasis Flash”	8

2.1.4 Jurnal dengan Judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Animasi Berbasis Mobile Learning (M-Learning) pada Materi Gerak Lurus di SMP”	8
2.2 Referensi Gaya Desain.....	10
2.2.1 Referensi Gaya Desain Karya Alfeus Christie	10
2.2.2 Referensi Gaya Desain Animasi Chibi Maruko-Chan.....	11
2.2.3 Referensi Gaya Desain Shenuka Corea dan Motion Miracles	12
2.2.4 Referensi Gaya Desain Animasi Lazy Cooking	13
2.3 Dasar Teori.....	14
2.3.1 Animasi.....	14
2.3.2 Animasi 2D	18
2.3.3 Media Pembelajaran	19
2.3.4 Psikologi Warna.....	21
2.3.5 Kuliner Khas	22
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	24
3.1 Metode Penelitian.....	24
3.1.1 Jenis Pendekatan	24
3.1.2 Objek dan Subjek Penelitian.....	24
3.1.2.1 Objek Penelitian.....	24
3.1.2.2 Subjek Penelitian	24
3.1.3 Jenis Data dan Sumber Data	25
3.1.3.1 Data Primer	25
3.1.3.2 Data Sekunder.....	25
3.1.4 Informan Penelitian.....	26
3.1.5 Teknik Pengumpulan Data.....	27
3.1.6 Metode Analisis Data.....	28
3.2 Identifikasi Data	28
3.2.1 Profil Daerah.....	28
3.2.2 Kuliner Khas Kabupaten Wonosobo	30
3.2.2.1 Mie Ongklok.....	31
3.2.2.2 Sagon	33

3.2.2.3 Opak Singkong Kalibeber.....	35
3.2.3 Studi Komparasi	36
3.2.3.1 Video Animasi Sasa Hadirkan Rasa untuk Indonesia	36
3.2.3.2 Video Animasi Cara Membuat Seblak	38
3.2.4 Analisis Data.....	40
3.2.4.1 Analisis 5W+1H.....	40
3.2.4.2 <i>Target Market</i> dan <i>Target Audience</i>	41
3.2.4.3 <i>Insight</i>	42
3.3 Kerangka Penelitian	43
3.4 Jadwal Rencana Perancangan	44
BAB IV KONSEP PERANCANGAN KARYA.....	45
4.1 Ide Dasar Perancangan	45
4.1.1 Konsep dan Ide Cerita	46
4.1.2 Konsep Visual.....	47
4.1.3 Konsep Audio	47
4.1.4 Konsep Tipografi	48
4.1.5 Konsep Warna.....	48
4.2 Konsep Perancangan	48
4.2.1 Pra Produksi	48
4.2.1.1 Naskah.....	49
4.2.1.2 Art Direction	61
4.2.1.3 Desain Karakter	62
4.2.1.4 <i>Storyboard</i>	65
4.2.2 Produksi	79
4.2.2.1 <i>Key Motion</i>	79
4.2.2.2 <i>Background</i>	80
4.2.2.3 Pewarnaan	81
4.2.2.4 Pemberian Tekstur	81
4.2.2.5 Animasi	82
4.2.2.6 Pencahayaan.....	82
4.2.3 Pasca Produksi	83

4.2.3.1 <i>Compositting</i>	83
4.2.3.2 <i>2D Visual Effect</i>	84
4.2.3.3 <i>Sound</i>	84
4.2.3.4 <i>Rendering</i>	86
4.2.3.5 Pemindahan ke media publikasi.....	86
4.3 Media.....	87
4.3.1 Media Pendukung.....	87
4.3.1.1 <i>Below The Line</i>	87
4.3.1.2 <i>Digital Media</i>	88
4.3.2 Strategi Media	88
4.3.2.1 Aplikasi Jelajah Rasa Wonosobo (Media Utama)	88
4.3.2.2 Buku Tulis (Media Pendukung).....	89
4.3.2.3 Poster (Media Pendukung).....	89
4.3.2.4 Video Trailer (Media Pendukung).....	89
4.4 Pengujian.....	89
4.5 Rincian Biaya Produksi	90
BAB V VISUALISASI KARYA	91
5.1 Media Utama	91
5.1.1 Sejarah Mie Ongklok	93
5.1.2 Pembuatan Mie Ongklok	93
5.1.3 Sejarah Sagon	94
5.1.4 Pembuatan Sagon.....	94
5.1.5 Sejarah Opak Kalibeber	95
5.1.6 Pembuatan Opak Kalibeber	95
5.2 Media Pendukung.....	96
5.2.1 <i>Merchandise</i> berupa buku tulis	96
5.2.2 Poster	97
5.2.3 Video trailer	97
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN.....	98
6.1 Kesimpulan.....	98
6.2 Saran.....	99

DAFTAR PUSTAKA	100
LAMPIRAN.....	104

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbedaan Gaya Animasi	18
Tabel 2.2 Kerucut Pengalaman Edgar Dale	19
Tabel 3.1 Jadwal Rencana Perancangan	44
Tabel 4.1 Rician Biaya Produksi.....	90

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Ilustrasi Makanan Khas.....	10
Gambar 2.2 Animasi Bubur Ayam.....	10
Gambar 2.3 Animasi Chibi Maruko Chan	11
Gambar 2.4 Animasi Memasak Pancake	12
Gambar 2.5 Animasi Lazy Cooking.....	13
Gambar 3.1 Peta Administrasi Kabupaten Wonosobo.....	28
Gambar 3.2 Mie Ongklok	31
Gambar 3.3 Sagon.....	33
Gambar 3.4 Opak Singkong.....	34
Gambar 3.5 Video Animasi Komersial Sasa.....	36
Gambar 3.6 Video Animasi Komersial Sasa.....	37
Gambar 3.7 Video Animasi Komersial Sasa.....	37
Gambar 3.8 Video Animasi Komersial Sasa.....	38
Gambar 3.9 Video Animasi Pembuatan Seblak.....	38
Gambar 3.10 Video Animasi Pembuatan Seblak.....	39
Gambar 4.1 User Flow	46
Gambar 4.2 Animasi Bubur Ayam.....	47
Gambar 4.3 Siswa Sekolah Menengah Pertama	62
Gambar 4.4 Desain Karakter Wati	62
Gambar 4.5 Penjual Mie Ongklok	63
Gambar 4.6 Desain Karakter Penjual Mie Ongklok	63
Gambar 4.7 Bu Ning	64
Gambar 4.8 Desain Karakter Penjual Sagon.....	64
Gambar 4.9 <i>Key Motion</i> Awal	80
Gambar 4.10 <i>Key Motion</i> Akhir.....	80
Gambar 4.11 Background Sejarah Pembuatan Sagon.....	81
Gambar 4.12 Pewarnaan Awal Objek Mie Ongklok	81
Gambar 4.13 Pemberian Tekstur Objek Mie Ongklok	82

Gambar 4.14 Frame Animasi dengan Digambar Satu per Satu	82
Gambar 4.15 Frame Animasi dengan Menggunakan <i>Key Frame</i>	82
Gambar 4.16 Layer Efek Cahaya	83
Gambar 4.17 Pemberian Bayangan.....	83
Gambar 4.18 Penggabungan Animasi.....	84
Gambar 4.19 Pemberian Efek Kamera.....	84
Gambar 4.20 Editing Suara menjadi 3 Karakter	85
Gambar 4.21 Menambahkan <i>Sound Effect</i> dan Musik.....	86
Gambar 4.22 <i>Rendering</i>	86
Gambar 4.23 Desain Aplikasi <i>Mobile</i>	87
Gambar 4.24 Pembuatan Sampul Buku	87
Gambar 4.25 Pembuatan Poster	88
Gambar 4.26 Proses Pembuatan Video Trailer	88
Gambar 5.1 <i>Prototype Loading Screen</i>	91
Gambar 5.2 <i>Prototype Home Screen</i>	91
Gambar 5.3 Seluruh halaman aplikasi	92
Gambar 5.4 Kode QR Akses Prototype Aplikasi.....	92
Gambar 5.5 Animasi Sejarah Mie Ongklok.....	93
Gambar 5.6 Animasi Pembuatan Mie Ongklok.....	93
Gambar 5.7 Animasi Sejarah Sagon	94
Gambar 5.8 Animasi Pembuatan Sagon.....	94
Gambar 5.9 Animasi Sejarah Opak Kalibeber	95
Gambar 5.10 Animasi Pembuatan Opak Kalibeber	95
Gambar 5.11 Desain Buku Tulis.....	96
Gambar 5.12 Desain Poster.....	97
Gambar 5.13 Bagian Akhir Video Trailer.....	97

DAFTAR LAMPIRAN

L.1. Transkrip Wawancara Dengan Siswa SMP dan SMA di Kabupaten Wonosobo	49
L.2. Transkrip Kuesioner yang Dibagikan kepada 22 Remaja di Kabupaten Wonosobo	53
L.3. Data Narasumber Pelaku Usaha Mie Ongklok dan Sagon	55