



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



**PENGEMBANGAN ANIMASI 2D
BERBENTUK IKLAN SEBAGAI
MEDIA PROMOSI JERSEY FUTSAL
BRAND BLOKE BASTARDS**

SKRIPSI
POLITEKNIK
NEGERI
HARSYA FAKHREZY
2207431049
JAKARTA

**PROGRAM STUDI TEKNIK MULTIMEDIA DIGITAL
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA
2026**



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



**PENGEMBANGAN ANIMASI 2D
BERBENTUK IKLAN SEBAGAI
MEDIA PROMOSI JERSEY FUTSAL
BRAND BLOKE BASTARDS**

SKRIPSI

**Dibuat untuk Melengkapi Syarat-Syarat yang Diperlukan untuk
Memperoleh Diploma Empat Politeknik**

HARSYA FAKHREZY

2207431049

**PROGRAM STUDI TEKNIK MULTIMEDIA DIGITAL
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA**

2026



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Harsya Fakhrezy
NIM : 2207431049
Jurusan/Program Studi : Teknik Informatika dan Komputer / Teknik Multimedia Digital
Judul Skripsi : Pengembangan Animasi 2D Berbentuk Iklan Sebagai Media Promosi Jersey Futsal Brand Bloke Bastards

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bebas dari peniruan terhadap karya orang lain. Kutipan pendapat dan tulisan orang lain ditunjuk sesuai dengan cara-cara penulisan karya ilmiah yang berlaku.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa dalam skripsi ini terkandung ciri-ciri plagiat dan bentuk-bentuk peniruan lain yang dianggap melanggar peraturan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Depok, 10 Juli 2026
Yang menyatakan



Harsya Fakhrezy
NIM. 2207431049



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta:

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi diajukan oleh:

Nama : Harsya Fakhrezy
NIM : 2207431049
Program Studi : Teknik Multimedia Digital
Judul Skripsi : Pengembangan Animasi 2D Berbentuk Iklan Sebagai
Media Promosi Jersey Futsal Brand Bloke Bastards

Telah diuji oleh tim penguji dalam Sidang Skripsi pada hari ^{Kamis} ~~22~~ 23, Tanggal 23, Bulan
07, Tahun 2026 dan dinyatakan LULUS.

Disahkan oleh

Pembimbing I : Hata Maulana, S.Si., M.T.I. (.....)
Penguji I : Malisa Huzaifa, S.Kom., M.T. (.....)
Penguji II : Iwan Sonjaya, S.T., M.T. (.....)
Penguji III : Sinantya Feranti Anindya, S.T., MT. (.....)

POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA
Mengetahui :
Jurusan Teknik Informatika dan Komputer
Ketua



Dr. Anita Hidayati, S.Kom., M.Kom.

NIP. 197903082003122003



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa karena atas rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Animasi 2D Berbentuk Iklan Sebagai Media Promosi Jersey Futsal Brand Bloke Bastards” dengan baik dan tepat waktu. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Terapan pada Program Studi Teknik Multimedia Digital, Jurusan Teknik Informatika dan Komputer, Politeknik Negeri Jakarta. Penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Dr. Anita Hidayati, S.Kom., M.Kom., selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika dan Komputer.
2. Hata Maulana, S.Si., M.T.I., selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan arahan dan masukan.
3. Malisa Huzaifa, S.Kom., M.T., selaku Kepala Program Studi Teknik Multimedia Digital.
4. Eva Susanti Indah Saputri., CA., AB., CPA., CTA., selaku Ibunda dari Penulis.
5. Seluruh dosen dan tenaga kependidikan Jurusan Teknik Informatika dan Komputer.
6. Orang tua, keluarga, dan teman-teman yang telah memberikan doa, dukungan, serta bantuan.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca.

Depok, 10 Juli 2026
Yang menyatakan

Harsya Fakhrezy
NIM. 2207431049



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang menggunakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademik Politeknik Negeri Jakarta, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Harsya Fakhrezy
NIM : 2207431049
Jurusan/Program Studi : Teknik Informatika dan Komputer / Teknik Multimedia Digital

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Jakarta Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah saya yang berjudul:

“Pengembangan Animasi 2D Berbentuk Iklan Sebagai Media Promosi Jersey Futsal Brand Bloke Bastards”

Beserta perangkat yang ada jika diperlukan. Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Politeknik Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan atau memformatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data, merawat, dan memublikasikan skripsi saya tanpa meminta izin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Depok, 10 Juli 2026
Yang menyatakan



Harsya Fakhrezy
NIM. 2207431049

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang menggunakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

ABSTRAK

Perkembangan media digital mendorong pelaku usaha untuk menggunakan media promosi yang lebih kreatif dan sesuai dengan karakteristik target audiens. Bloke Bastards sebagai merek yang bergerak di bidang jersey futsal masih menggunakan media promosi yang didominasi oleh foto produk statis dan video sederhana. Kondisi tersebut menyebabkan informasi mengenai desain, material, keunggulan produk, dan identitas merek belum tersampaikan secara optimal. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengevaluasi kelayakan animasi 2D berbentuk iklan sebagai media promosi jersey futsal Bloke Bastards. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan pendekatan kuantitatif evaluatif. Pengembangan produk menerapkan model Multimedia Development Life Cycle yang terdiri atas tahap concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribution. Evaluasi produk dilakukan melalui alpha testing untuk memeriksa fungsi teknis media dan penerapan prinsip animasi, serta beta testing kepada 30 responden Gen Z berusia 17 sampai 19 tahun untuk memperoleh penilaian terhadap enam aspek kelayakan, yaitu kualitas visual, kejelasan informasi, kualitas penyajian, kualitas audio, identitas merek, dan daya tarik media. Hasil alpha testing menunjukkan bahwa seluruh aspek fungsi teknis media dan penerapan prinsip animasi telah sesuai dengan rancangan. Hasil beta testing memperoleh indeks kelayakan sebesar 87,54 persen dan termasuk dalam kategori sangat layak. Berdasarkan hasil tersebut, animasi 2D yang dikembangkan dinilai sangat layak sebagai media promosi berdasarkan fungsi teknis media dan persepsi target audiens. Penelitian ini tidak mengukur efektivitas pemasaran secara objektif, seperti peningkatan kesadaran merek, interaksi audiens, keputusan pembelian, maupun peningkatan penjualan setelah media dipublikasikan.

Kata kunci: animasi 2D, media promosi, Research and Development, MDLC, jersey futsal.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumukkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	v
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	4
1.4 Tujuan dan Manfaat	5
1.4.1 Tujuan	5
1.4.2 Manfaat	5
1.5 Sistematika Penulisan	5
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Digital Marketing	7
2.2 Parameter Kelayakan Media Promosi.....	8
2.2.1 Kualitas Visual.....	10
2.2.2 Kejelasan Informasi	10
2.2.3 Kualitas Penyajian	11
2.2.4 Kualitas Audio	11



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

2.2.5 Identitas Merek	11
2.2.6 Daya Tarik Media	12
2.3 Animasi	12
2.4 Animasi 2D	13
2.5 Animasi untuk Promosi.....	14
2.6 12 Prinsip Animasi.....	15
2.7 Gen-Z	18
2.8 Software Produksi Digital.....	18
2.8.1 Procreate	18
2.8.2 Affinity.....	19
2.8.3 Procreate Dreams	19
2.8.4 CapCut	20
2.9 Jersey.....	20
2.10 Research and Development (R&D)	21
2.11 Multimedia Development Life Cycle	23
2.12 Skala Likert.....	25
2.13 Penelitian Terdahulu	26
BAB 3 METODE PENELITIAN	27
3.1 Rancangan Penelitian.....	29
3.2 Objek Penelitian.....	30
3.3 Populasi dan Sampel	31
3.4 Teknik Pengumpulan Data.....	32
3.4.1 Observasi.....	33
3.4.2 Studi Pustaka.....	34
3.4.3 Alpha Testing.....	34
3.4.4 Beta Testing	35



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

3.5 Teknik Analisis Data.....	36
3.6 Tahapan Penelitian.....	38
BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN	42
4.1 Analisis Kebutuhan.....	42
4.2 Perancangan Produk.....	44
4.2.1 Storyboard Animasi 2D	45
4.3 Implementasi Produk	61
4.3.1 Pengumpulan Bahan Produksi	62
4.3.2 Implementasi Affinity Aset Scene Animasi 2D.....	65
4.3.3 Implementasi Procreate Aset Scene Animasi 2D	70
4.3.4 Implementasi Scene Promosi Melalui Media Digital	75
4.3.5 Implementasi Procreate Dreams Aset Scene Animasi 2D.....	78
4.3.6 Implementasi Color Palette Animasi 2D	85
4.3.7 Implementasi Audio dan Font.....	87
4.3.8 Ekspor Video	89
4.3.9 Rendering.....	90
4.4 Pengujian Produk	91
4.4.1 Deskripsi Pengujian	91
4.4.2 Prosedur Pengujian Alpha Testing.....	93
4.4.3 Hasil Pengujian Alpha Testing	94
4.4.4 Prosedur Pengujian Beta Testing	104
4.4.5 Hasil Pengujian Beta Testing.....	106
4.4.6 Analisis Data/Evaluasi Pengujian	114
4.5 Distribusi.....	118
BAB 5 PENUTUP	120
5.1 Kesimpulan	120
5.2 Saran	121
DAFTAR PUSTAKA	123



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta





Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Parameter Kelayakan Media Promosi.....	9
Tabel 2.2 Penelitian Terdahulu	26
Tabel 3.1 Skor Skala Likert	37
Tabel 3.2 Interval Skala Likert	37
Tabel 4.1 Analisis Kebutuhan.....	43
Tabel 4.2 Rancangan Storyboard Animasi 2D	46
Tabel 4.3 Pengumpulan Bahan Produksi	63
Tabel 4.4 Implementasi Affinity Aset <i>Scene</i> Animasi 2D.....	66
Tabel 4.5 Implementasi Procreate Aset <i>Scene</i> Animasi 2D	71
Tabel 4.6 Implementasi Procreate Dreams Aset <i>Scene</i> Animasi 2D	79
Tabel 4.7 Implementasi Color Palette Animasi 2D	85
Tabel 4.8 Implementasi <i>Audio</i> dan <i>Font</i>	88
Tabel 4.9 Hasil Pengujian Alpha Testing	94
Tabel 4.10 Pengujian Penerapan 12 Prinsip Animasi.....	96
Tabel 4.11 Daftar Pertanyaan Kuesioner.....	106
Tabel 4.12 Hasil Beta testing Penilaian Media dengan Skala Likert.....	107

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Alur Penelitian	38
Gambar 4.1 Fitur <i>Onion Skin</i> Procreate Dreams	84
Gambar 4.2 Proses Ekspor Video Animasi 2D.....	89
Gambar 4.3 Proses <i>Rendering</i> Animasi 2D	90
Gambar 4.4 Prinsip <i>Staging</i>	98
Gambar 4.5 Prinsip <i>Anticipation</i>	99
Gambar 4.6 Prinsip <i>Timing</i>	99
Gambar 4.7 Prinsip <i>Arcs</i>	100
Gambar 4.8 Prinsip <i>Secondary Action</i>	100
Gambar 4.9 Prinsip <i>Follow Through and Overlapping Action</i>	101
Gambar 4.10 Prinsip <i>Appeal</i>	101
Gambar 4.11 Prinsip <i>Solid Drawing</i>	102
Gambar 4.12 Prinsip <i>Exaggeration</i>	102
Gambar 4.13 Prinsip <i>Pose to Pose</i>	103
Gambar 4.14 Prinsip <i>Slow In and Slow Out</i>	103
Gambar 4.15 Prinsip <i>Squash and Stretch</i>	104



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Observasi.....	128
Lampiran 2 Kuesioner Pengumpulan Data	130
Lampiran 3 Distribusi Platform Youtube dan Analisis Video	135
Lampiran 4 Penyebaran Kuesioner	136
Lampiran 5 Perhitungan Beta Testing	138
Lampiran 6 Dokumentasi.....	144



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi digital telah mengubah cara pelaku usaha memperkenalkan dan mempromosikan produknya. Media digital memungkinkan informasi produk disampaikan melalui perpaduan teks, gambar, suara, dan video sehingga dapat menjangkau audiens secara lebih luas. Perubahan tersebut turut memengaruhi pola konsumsi informasi Gen Z sebagai kelompok yang tumbuh berdampingan dengan internet dan media sosial. Kelompok ini cenderung lebih responsif terhadap konten visual dan interaktif dibandingkan bentuk komunikasi tradisional sehingga pelaku usaha perlu menghadirkan konten promosi yang kreatif, komunikatif, dan sesuai dengan karakteristik audiensnya (Faizatul Aulia et al., 2025). Kondisi tersebut menuntut pelaku usaha untuk memilih media promosi yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mampu menyampaikan informasi produk secara efektif kepada target audiens.

Bloke Bastards merupakan merek lokal yang bergerak dalam produksi dan penjualan jersey futsal. Observasi terhadap akun media sosial, media promosi digital, serta data internal Bloke Bastards menunjukkan bahwa promosi produk masih didominasi foto produk statis dan video sederhana. Dokumentasi internal juga memperlihatkan bahwa merek tersebut belum memiliki media promosi berbentuk animasi 2D yang mampu menyajikan informasi produk secara terpadu. Informasi mengenai desain, material, keunggulan, dan identitas merek masih tersaji secara terpisah sehingga pesan promosi belum tersampaikan secara optimal kepada target audiens. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya media promosi yang mengintegrasikan seluruh informasi produk dalam bentuk visual yang lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik target audiens Bloke Bastards, yaitu Gen Z berusia 17 sampai 19 tahun.

Animasi 2D berbentuk iklan menjadi salah satu media yang dapat menjawab kebutuhan tersebut. Animasi menggabungkan ilustrasi, gerakan, tipografi, warna,

© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

musik, narasi, dan efek suara dalam satu bentuk komunikasi visual. Perpaduan tersebut memungkinkan informasi yang kompleks tersampaikan secara lebih sederhana, menarik, dan mudah dipahami. Prasetya dan Laksita menjelaskan bahwa animasi dapat meningkatkan daya tarik produk, menyederhanakan penyampaian pesan, serta mendukung pembentukan kesadaran terhadap suatu merek (Prasetya & Laksita, 2024). Animasi juga memiliki fleksibilitas tinggi karena dapat disesuaikan dengan identitas visual produk dan didistribusikan melalui berbagai platform digital.

Sejumlah penelitian terdahulu telah membahas pemanfaatan animasi dan media digital sebagai sarana promosi. Ramadhan dan Suripatty mengembangkan video animasi 2D untuk mempromosikan jasa Agen BNI 46 menggunakan model Luther Sutopo. Penelitian tersebut berfokus pada proses produksi animasi, tetapi belum menyajikan evaluasi kuantitatif terhadap persepsi target audiens (Ramadhan & Suripatty, 2021). Prasetya dan Laksita mengkaji manfaat animasi dalam strategi pemasaran secara umum tanpa menghasilkan satu produk multimedia yang diuji kelayakannya (Prasetya & Laksita, 2024). Nugraha dan Sudrajat mengembangkan animasi 2D sebagai media promosi Politeknik TEDC Bandung menggunakan model *Multimedia Development Life Cycle* serta melakukan pengujian kepada pengguna, tetapi objek yang dipromosikan berupa institusi pendidikan dan pemeriksaan fungsi teknis media belum dijelaskan secara terperinci (Nugraha & Sudrajat, 2025). Faizatul Aulia dkk. menganalisis peran media sosial dalam membangun kesadaran merek pada kalangan Gen Z tanpa mengembangkan maupun menguji produk animasi tertentu (Faizatul Aulia et al., 2025).

Penelusuran terhadap keempat penelitian tersebut memperlihatkan bahwa evaluasi media promosi berbasis animasi masih berjalan secara parsial. Sebagian penelitian berhenti pada proses pengembangan produk, sedangkan penelitian lain hanya menilai tanggapan pengguna tanpa memisahkan pemeriksaan kualitas teknis media dari penilaian persepsi target audiens. Belum ditemukan penelitian yang mengembangkan media promosi animasi 2D untuk produk jersey futsal dengan evaluasi dua tahap yang memisahkan kualitas teknis media dan persepsi target audiens menggunakan parameter kelayakan media promosi yang disesuaikan

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang menggunakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

dengan karakteristik produk olahraga. Kekosongan tersebut menjadi celah penelitian yang berupaya diisi melalui penelitian ini.

Penelitian ini mengembangkan animasi 2D berbentuk iklan sebagai media promosi jersey futsal Bloke Bastards sekaligus menerapkan mekanisme evaluasi dua tahap.

Alpha testing memeriksa fungsi teknis media beserta penerapan prinsip animasi, sedangkan *beta testing* menilai persepsi target audiens melalui enam indikator kelayakan, yaitu kualitas visual, kejelasan informasi, kualitas penyajian, kualitas audio, identitas merek, dan daya tarik media. Pemisahan tersebut memungkinkan kualitas media dinilai secara lebih komprehensif, baik dari sisi teknis maupun dari sisi penerimaan audiens.

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) yang terdiri atas tahap *concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribution*. Metode R&D berperan sebagai kerangka penelitian, sedangkan model MDLC mengarahkan tahapan produksi produk multimedia.

Kontribusi penelitian terletak pada penerapan evaluasi dua tahap dengan indikator kelayakan yang disesuaikan dengan karakteristik animasi promosi produk jersey futsal. Ruang lingkup penilaian terbatas pada kelayakan media berdasarkan fungsi teknis dan persepsi target audiens, bukan pada efektivitas pemasaran seperti peningkatan kesadaran merek, interaksi, konversi pembelian, maupun penjualan. Uraian tersebut mendasari penetapan judul penelitian, yaitu "Pengembangan Animasi 2D Berbentuk Iklan sebagai Media Promosi Jersey Futsal Bloke Bastards."

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana mengembangkan dan mengevaluasi kelayakan animasi 2D berbentuk iklan sebagai media promosi jersey futsal Bloke Bastards menggunakan metode *Research and Development* dengan model *Multimedia Development Life Cycle* berdasarkan pengujian fungsi teknis media dan persepsi target audiens?

1. Bagaimana proses pengembangan animasi 2D berbentuk iklan sebagai media promosi Jersey Futsal Brand Bloke Bastards menggunakan metode *Research and Development* dengan model *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC)?

2. Bagaimana hasil evaluasi kelayakan animasi 2D berbentuk iklan sebagai media promosi Jersey Futsal Brand Bloke Bastards?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah penelitian ini ditetapkan sebagai berikut:

1. Produk yang dikembangkan berupa animasi 2D berbentuk iklan sebagai media promosi digital jersey futsal Bloke Bastards.
2. Target audiens penelitian adalah Gen Z berusia 17 sampai 19 tahun yang memiliki ketertarikan terhadap futsal atau produk olahraga.
3. Proses pengembangan media menerapkan model *Multimedia Development Life Cycle* yang meliputi tahap *concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribution*.
4. Proses produksi dilakukan menggunakan Procreate dan Affinity untuk pembuatan aset visual, Procreate Dreams untuk penganimasian, serta CapCut untuk penyuntingan dan penyelesaian video.
5. Aset yang digunakan meliputi ilustrasi, tipografi, musik latar, efek suara, dan elemen grafis yang dibuat sendiri atau diperoleh dari sumber yang memperhatikan ketentuan lisensi.
6. Evaluasi kelayakan dilakukan melalui *alpha testing* untuk memeriksa fungsi teknis media dan *beta testing* untuk memperoleh penilaian berdasarkan persepsi target audiens. *Alpha testing* dilaksanakan oleh peneliti selaku pengembang sebagai *self evaluation* dan tidak melibatkan validasi dari ahli di luar peneliti.
7. Penelitian ini tidak mengukur efektivitas pemasaran secara objektif, seperti peningkatan kesadaran merek, kemampuan mengingat iklan, interaksi pengguna, konversi pembelian, maupun peningkatan penjualan setelah media dipublikasikan.
8. Penelitian hanya mengembangkan satu media promosi berupa video animasi 2D berdurasi 2-3 menit.

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang menggunakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

1.4 Tujuan dan Manfaat**1.4.1 Tujuan**

1. Mengembangkan animasi 2D berbentuk iklan sebagai media promosi Jersey Futsal Brand Bloke Bastards menggunakan metode *Research and Development* dengan model *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC).
2. Mengevaluasi kelayakan animasi 2D berbentuk iklan sebagai media promosi Jersey Futsal Brand Bloke Bastards.

1.4.2 Manfaat

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengalaman langsung bagi peneliti dalam mengembangkan animasi 2D sebagai media promosi, mulai dari tahap perancangan konsep, produksi, hingga evaluasi kelayakan produk. Selain itu, penelitian ini juga menjadi sarana untuk mengimplementasikan ilmu yang telah dipelajari selama masa perkuliahan ke dalam sebuah karya nyata yang aplikatif dan bermanfaat bagi dunia industri kreatif.
- b. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata bagi Bloke Bastards berupa media promosi alternatif dalam bentuk animasi 2D yang lebih menarik, dan kreatif dalam memperkenalkan produk jersey futsal kepada calon konsumen.
- c. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dan sumber informasi tambahan bagi mahasiswa atau peneliti lain yang tertarik untuk mengembangkan penelitian sejenis.

1.5 Sistematika Penulisan**a. BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini memaparkan latar belakang penelitian, perumusan masalah, batasan ruang lingkup penelitian, serta tujuan dan manfaat yang diharapkan dari pelaksanaan penelitian.

b. BAB II TINJAUAN PUSTAKA



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Bab ini memuat landasan teori yang digunakan dalam penelitian serta pembahasan terkait perancangan, yang bersumber dari jurnal ilmiah, buku, dan situs web yang valid. Seluruh sumber tersebut digunakan sebagai rujukan dan referensi untuk mendukung penelitian.

c. **BAB III METODE PENELITIAN**

Bab ini menguraikan rancangan penelitian yang digunakan, tahapan pelaksanaan penelitian, serta objek penelitian yang menjadi fokus kajian. Selain itu, dibahas pula metode penelitian yang diterapkan, termasuk perencanaan anggaran biaya dan jadwal pelaksanaan penelitian.

d. **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bab ini berisi uraian dari analisis, perancangan, implementasi, serta pengujian animasi 2D.

e. **BAB V PENUTUP**

Bab ini berisi kesimpulan dan saran dari laporan akhir skripsi yang sudah dibuat.

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian Pengembangan Animasi 2D Berbentuk Iklan Sebagai Media Promosi Jersey Futsal Brand Bloke Bastards, dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Penerapan metode *Research and Development* dengan model *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) menghasilkan media promosi berupa animasi 2D berbentuk iklan berdurasi 2 menit 48 detik dengan resolusi 4K untuk jersey futsal Bloke Bastards. Pengembangan dijalankan melalui tahap *concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribution*, sehingga informasi mengenai desain, material, keunggulan produk, serta identitas merek tersusun secara terstruktur di sepanjang animasi. Produk akhir didistribusikan melalui kanal YouTube resmi Bloke Bastards sebagai media promosi digital yang dapat diakses target audiens.
2. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa animasi 2D yang dikembangkan memperoleh indeks kelayakan sebesar 87,54% dengan kategori sangat layak. *Alpha testing* menunjukkan bahwa seluruh fungsi teknis media dan penerapan prinsip animasi telah sesuai dengan rancangan, sedangkan *beta testing* terhadap 30 responden Gen Z berusia 17 sampai 19 tahun menghasilkan penilaian sangat layak berdasarkan enam parameter kelayakan, yaitu kualitas visual, kejelasan informasi, kualitas penyajian, kualitas audio, identitas merek, dan daya tarik media. Penilaian tertinggi diperoleh butir ketertarikan responden untuk mengetahui atau membeli produk sebesar 92 persen, sedangkan penilaian terendah diperoleh butir kehalusan gerakan animasi sebesar 82 persen. Hasil tersebut menunjukkan bahwa animasi 2D yang dikembangkan layak digunakan sebagai media promosi digital jersey futsal Bloke Bastards. Namun, penelitian ini terbatas pada evaluasi kelayakan media berdasarkan fungsi teknis dan



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang menggunakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

persepsi target audiens, sehingga belum mengukur efektivitas pemasaran, seperti peningkatan *brand awareness*, *product awareness*, dan *engagement*.



5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

1. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan untuk mengukur efektivitas animasi 2D pada media promosi terhadap indikator pemasaran, seperti *brand awareness*, *product awareness*, *engagement*, *purchase intention*, dan keputusan pembelian. Pengukuran tersebut dapat dilakukan melalui desain penelitian eksperimen, uji coba untuk membandingkan animasi dengan media promosi konvensional seperti foto atau teks statis, maupun pengujian *engagement* secara langsung pada kanal media sosial. Jumlah responden juga disarankan diperbesar dan luas cakupannya agar hasil penilaian memiliki daya generalisasi yang baik dibandingkan penelitian ini yang melibatkan 30 responden.
2. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan pula agar pengujian fungsi teknis media dan penerapan prinsip animasi divalidasi oleh ahli animasi di luar peneliti. Pengujian pada penelitian ini dilaksanakan oleh peneliti selaku pengembang produk, sehingga penilaian oleh pihak independen dapat memperkuat objektivitas hasil pengujian teknis.
3. Bagi pengembangan produk, terdapat dua bagian yang perlu diperbaiki berdasarkan hasil *beta testing*. Pertama, kehalusan gerakan animasi memperoleh penilaian terendah, yaitu sebesar 82 persen, sehingga perbaikan dapat dilakukan melalui penyempurnaan penerapan prinsip animasi, seperti *timing*, *slow in and slow out*, pembuatan *in-between*, serta transisi antaradegan agar gerakan animasi terlihat lebih halus, natural, dan konsisten. Kedua, kejelasan kemunculan logo dan identitas merek memperoleh penilaian sebesar 84 persen, sehingga identitas merek disarankan tidak hanya ditampilkan pada bagian awal dan akhir animasi, tetapi juga diperkuat kemunculannya pada bagian tengah, misalnya melalui penambahan logo pada adegan yang menampilkan detail produk.



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

4. Bagi Bloke Bastards, animasi 2D yang telah dikembangkan dapat dimanfaatkan sebagai media promosi digital pada berbagai platform media sosial, seperti Instagram Reels, TikTok, YouTube Shorts, dan YouTube, dengan menyesuaikan durasi, resolusi, serta format video sesuai karakteristik masing-masing platform. Selain itu, Bloke Bastards disarankan untuk melakukan evaluasi terhadap performa media promosi secara berkala melalui indikator media sosial, seperti jumlah tayangan (*views*), jangkauan (*reach*), tingkat interaksi (*engagement*), dan retensi penonton (*audience retention*). Hasil evaluasi tersebut dapat digunakan sebagai dasar dalam menyusun dan mengoptimalkan strategi promosi digital pada pengembangan konten berikutnya.
5. Bagi praktisi maupun pengembang multimedia, penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi dalam pengembangan animasi 2D berbentuk iklan sebagai media promosi digital. Penerapan model *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) yang dipadukan dengan proses evaluasi melalui *alpha testing* dan *beta testing* dapat menjadi salah satu alternatif pendekatan dalam mengembangkan media promosi digital. Pendekatan tersebut memungkinkan produk yang dihasilkan tidak hanya memenuhi aspek teknis, tetapi juga memperoleh penilaian kelayakan yang baik berdasarkan persepsi target audiens.

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR PUSTAKA

- Adhipratama, D., & Ernungtyas, N. F. (2025). Tinjauan Sistematis Strategi dan Tantangan Periklanan Digital di Indonesia. *Jurnal Riset Manajemen Komunikasi*, 103–112. <https://doi.org/10.29313/jrmk.v5i2.6875>
- Alexander, A., Politeknik, S., Ganesha, P., & Ramadhan, Y. K. (2021). *PEMBUATAN VIDEO ANIMASI SEBAGAI MEDIA PROMOSI JASA AGEN BNI 46 DENGAN MENGGUNAKAN ADOBE ANIMATE DAN ADOBE PREMIERE PRO*. 2(1), 2022. <https://doi.org/10.53866/jimi.v1i2.24>
- Faizatul Aulia, I., Azizah, I. N., Cahyo Edi, L., & Mubarak, M. N. (2025). DIGITAL MARKETING GENERASI-Z: PERAN MEDIA SOSIAL UNTUK MENINGKATKAN BRAND AWARENESS SEKOLAH. In *Jurnal Mikraf: Jurnal Pendidikan* (Vol. 6, Number 2). www.staimaarifjambi.ac.id
- Gagas, A., Antris, D., & Sakti, S. O. (2025). Design of Concept Art and 2D Frame by Frame Animation in the Animation “Spectrum Rise.” *The Future of Education Journal*, 4, Page. <https://journal.tofedu.or.id/index.php/journal/index>
- Islah Watajdid, N. (2021). *SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW: PERAN MEDIA SOSIAL TERHADAP PERKEMBANGAN DIGITAL MARKETING: XX* (Number 2).
- Jailani, Ms., Jeka, F., & Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, U. (2023). *Populasi dan Sampling (Kuantitatif), Serta Pemilihan Informan Kunci (Kualitatif) dalam Pendekatan Praktis*.
- Kadek, N., Prasetya, N. E., Ayu, I., Laksita, T., Animasi, P., Rupa, S., & Desain, D. (2024). *Anima Rupa: Jurnal Animasi Volume 2 Nomor 1 STRATEGI PEMASARAN PRODUK MENGGUNAKAN MEDIA ANIMASI DI INDONESIA*. <https://doi.org/10.59997/animarupa>

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta

2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Karendra, J., Mutiara,) ;, Dewi, K., Naufal Firdaus,) ;, Amilia, N., Muhammad Daffa,) ;, Sutisna, P., & Ridwan, M. (2025). ANALISIS PENGGUNAAN BAHASA GAUL DALAM IKLAN POP MIE DI TIKTOK TERHADAP MINAT BELI KONSUMEN GENERASI Z. In *JURNAL Administrasi Bisnis Nusantara* (Vol. 4, Number 1).

Koo, M., & Yang, S. W. (2025). Likert-Type Scale. *Encyclopedia*, 5(1). <https://doi.org/10.3390/encyclopedia5010018>

Kuasa, S. H. (2025). *PERAN MEDIA SOSIAL DALAM STRATEGI PEMASARAN UMKM DI ERA DIGITAL*. 13(1), 703–706. <https://doi.org/10.37081/ed.v13i1.6897>

Larasati, D. A., & Siregar, S. (2025). *PENGARUH MEDIA SOSIAL TERHADAP KEPUTUSAN PEMBELIAN KONSUMEN: STUDI PADA GENERASI Z*. <https://jurnal.iuqibogor.ac.id/index.php/annuqud>

Nikulina, O., van Riel, A. C. R., Lemmink, J. G. A. M., Grewal, D., & Wetzels, M. (2024). Narrate, Act, and Resonate to Tell a Visual Story: A Systematic Review of How Images Transport Viewers. In *Journal of Advertising* (Vol. 53, Number 4, pp. 605–625). Routledge. <https://doi.org/10.1080/00913367.2024.2309921>

Ningrum, C. A., Pramutoko, B., & Evasari, A. D. (2023). *JCM (Jurnal Cendekia Manajemen) Pengaruh Keragaman Produk, Merek, dan Harga Terhadap Keputusan Pembelian Jersey di Nadin Sportwear*. <https://doi.org/10.32503/jcm>

Nugraha, B. R., & Sudrajat, A. (2025). Pemanfaatan Animasi 2D Sebagai Media Promosi Politeknik TEDC Bandung Dengan Pendekatan Intellectual Property Ronda Man. *Citizen : Jurnal Ilmiah Multidisiplin Indonesia*, 5(4), 1130–1137. <https://doi.org/10.53866/jimi.v5i4.972>

Nurdian, Makhdalena, & Mujiono. (2025). *Analisis Penggunaan Strategi Pemasaran dan Promosi melalui Media Sosial pada UMKM Tenun Wan Fitri*. <http://jiip.stkipyapisdompou.ac.id>



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang menggunakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

- Nurhasani, S., & Luthfi, A. F. (2024). Implementasi CapCut sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. In *Ainara Journal* (Vol. 5, Number 4). journal.ainarapress.org/index.php/ainj
- Rofiq, M. S., Negara, J. S., Satu, B., & Selatan, S. (2022). Implementasi Teknik The By Frame Pada Pembuatan Gerak Animasi 2D Dengan Studi Kasus Animasi Seri 4M-PERA Dalam Media Pembelajaran. In *Jurnal Laporan Teknik Komputer* (Vol. 2, Number 1).
- Suherman, N. A., Zaki, A., Sitepu, A., Andrea, K., & Ikhwan, A. (2023). Penerapan Prinsip Animasi Dan Motion Graphics Dalam Multimedia. *Jurnal Sains Teknologi (JSIT)*, 3(1), 6–11. <https://doi.org/10.47233/jsit.v3i1.446>
- Syaiful, A., Triadi, & Alfathoni Mursid Muhammad Ali. (2025). Penciptaan Animasi The by Frame Sebagai Media Promosi Universitas Potensi Utama. *SOSMANIORA: Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 4(2), 381–394. <https://doi.org/10.55123/sosmaniora.v4i2.5209>
- Syaiful, A. (2023). KLIK: Kajian Ilmiah Informatika dan Komputer Penerapan Metode MDLC (Multimedia Development Life Cycle) Dalam Rancangan Animasi 3 Dimensi Short Animation “Dampak Kekerasan Fisik Pada Anak.” *Media Online*, 99, 1–12. <https://doi.org/10.30865/klik.v3i5.665>
- Waruwu, M., Pu`at, S. N., Utami, P. R., Yanti, E., & Rusydiana, M. (2025). Metode Penelitian Kuantitatif: Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(1), 917–932. <https://doi.org/10.29303/jipp.v10i1.3057>
- Yulio, S. (2025). *Penggunaan Aplikasi Procreate untuk Membantu Desainer Membuat Graffiti dalam Format Digital*.
- Jati, P.C.W. and Surjono, H.D. (2024) ‘Perancangan kartu nama digital berbasis RFID bagi pebisnis muda’, *Journal of Information Engineering and Technology*, 2(2), pp. 66–74. Available at: <https://doi.org/10.21831/jiety.v2i2.746> (Accessed: 13 July 2026).



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Maharani, A., Budiyanto, A. and Diana, L.M. (2025) ‘Pengembangan media berbasis Android pada mata pelajaran desain grafis di SMPN 1 Bangkalan’, *Journal of Education and Informatics Research*, 6(1), pp. 26–39. Available at: <https://journal.trunojoyo.ac.id/jedumatic/article/view/28718> (Accessed: 13 July 2026).

Navelina and Syahputra, B. (2025) ‘Development of a 2D educational animation on the adverse health and mental effects of excessive gaming’, *Conference on Business, Social Sciences and Technology*, 5(1), pp. 89–104. Available at: <https://doi.org/10.37253/conescintech.v5i1.10529> (Accessed: 13 July 2026).



DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Harsya Fakhrezy

Lahir di Depok, 14 April 2004. Lulus dari SD Islam Al-Fauzien pada tahun 2016, SMP IF Al-Fikri pada tahun 2019, dan SMA IT Nurul Fikri pada tahun 2022. Menjadi mahasiswa Program Sarjana Terapan Politeknik Negeri Jakarta, Jurusan Teknik Informatika dan Komputer, Program Studi D4 Teknik Multimedia Digital pada tahun 2022.



**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**

© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

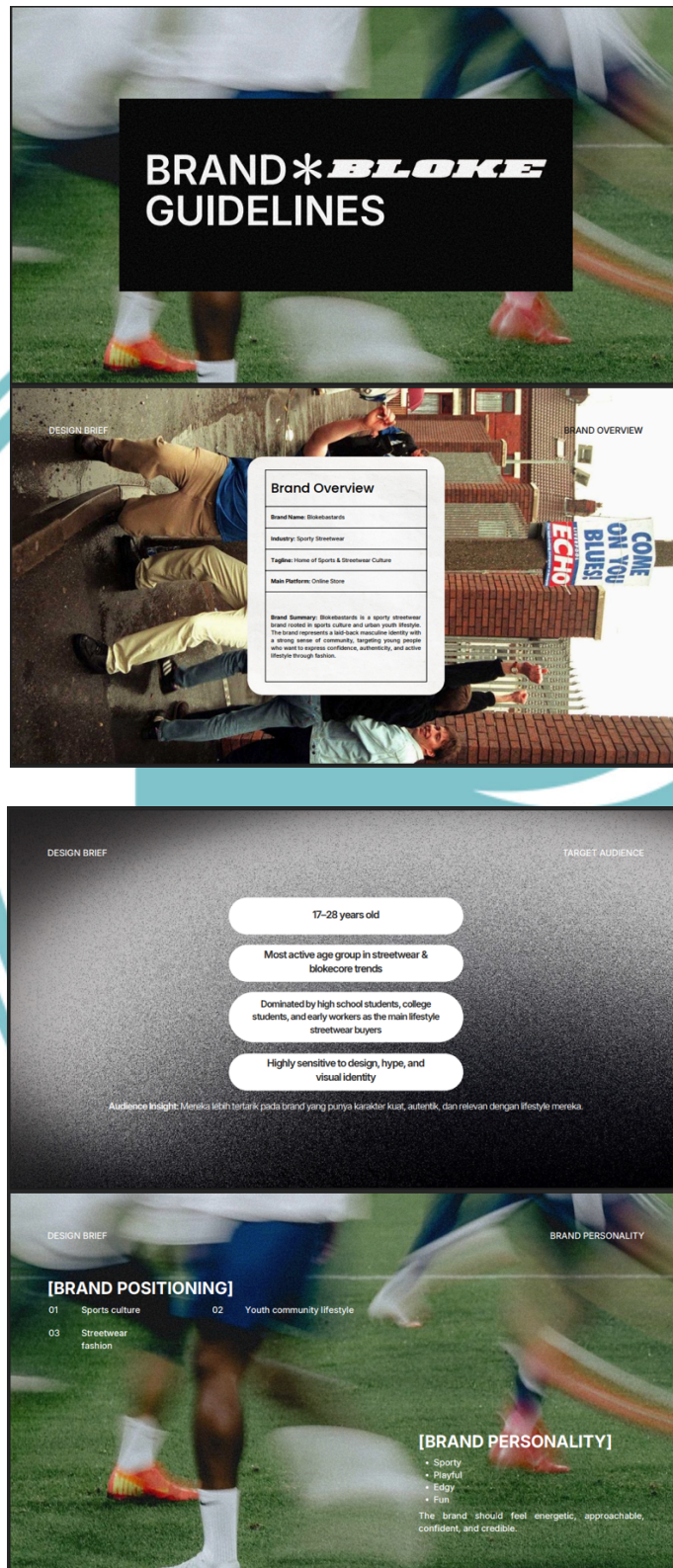
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

© Hak C



a mencantumkan dan menyebutkan sumber :
penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
Politeknik Negeri Jakarta
seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun

Lampiran 1 Hasil Observasi



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta





© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

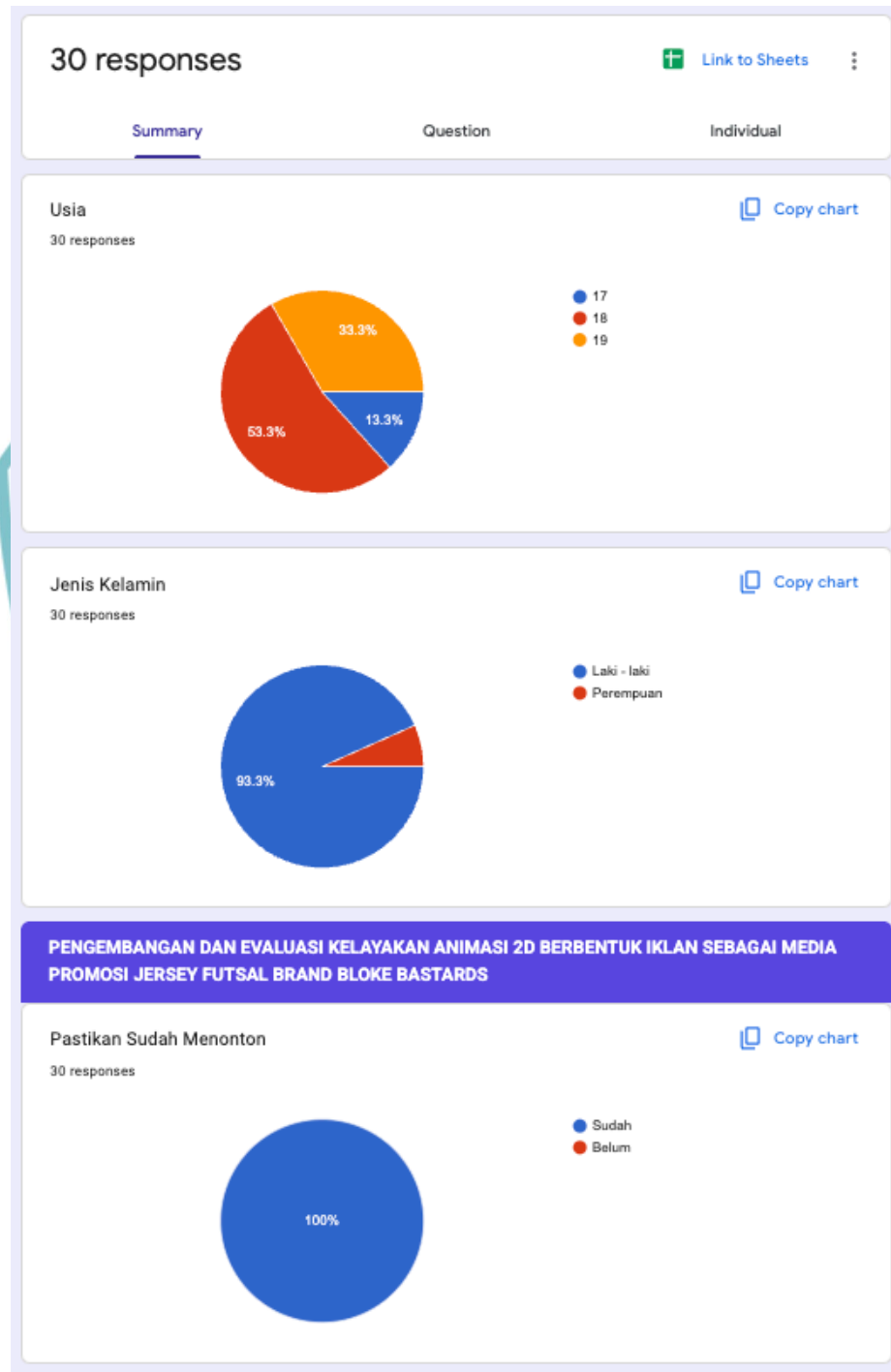
© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran 2 Kuesioner Pengumpulan Data





© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



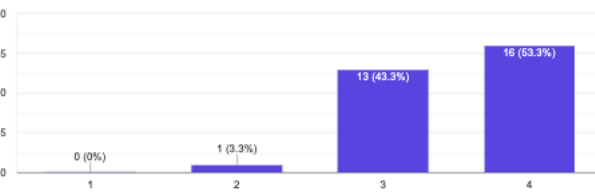
Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Musik latar (background) sesuai dengan suasana dan tema iklan.

[Copy chart](#)

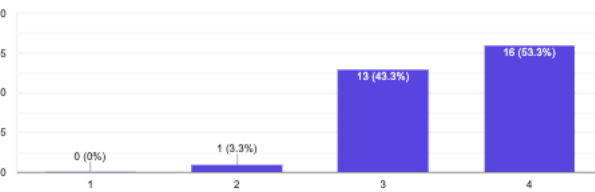
30 responses



Efek suara (sound effect) mendukung dan memperkuat adegan animasi.

[Copy chart](#)

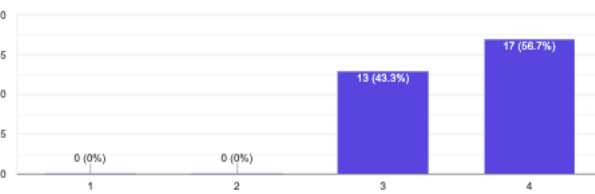
30 responses



Narasi/dialog terdengar jelas dan mudah dimengerti.

[Copy chart](#)

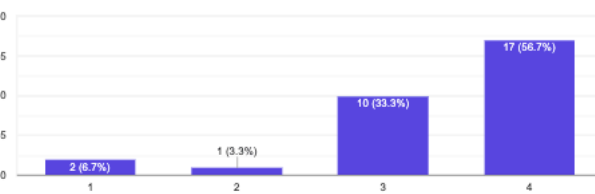
30 responses



Perpaduan antara audio dan visual terasa selaras (sinkron).

[Copy chart](#)

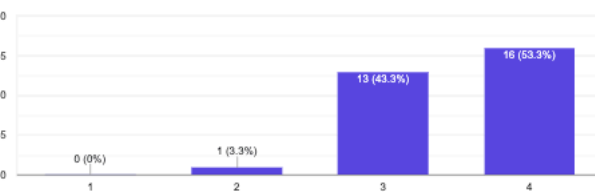
30 responses



Animasi ini efektif digunakan sebagai media promosi produk jersey futsal.

[Copy chart](#)

30 responses





© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

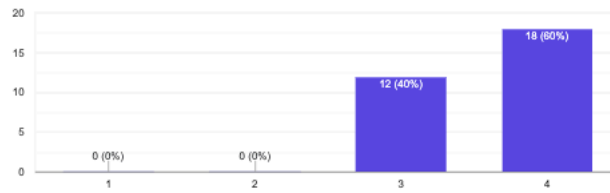
Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Alur cerita dalam animasi 2D ini mudah dipahami.

[Copy chart](#)

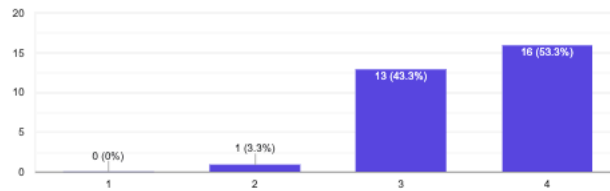
30 responses



Pesan promosi mengenai jersey futsal Bloke Bastards tersampaikan dengan jelas.

[Copy chart](#)

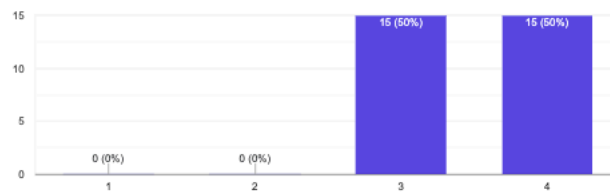
30 responses



Informasi produk (bahan, keunggulan, desain) ditampilkan secara memadai dalam animasi.

[Copy chart](#)

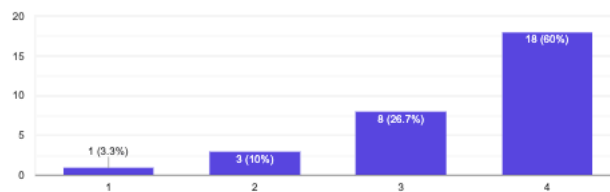
30 responses



Durasi animasi terasa pas, tidak terlalu panjang atau terlalu singkat.

[Copy chart](#)

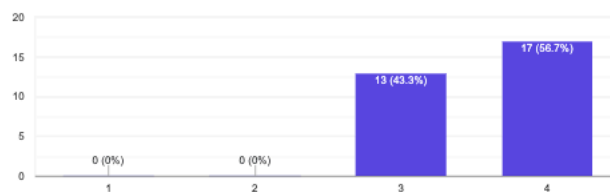
30 responses



Alur cerita dalam iklan animasi ini menarik untuk diikuti dari awal hingga akhir.

[Copy chart](#)

30 responses





© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



Hak Cipta :

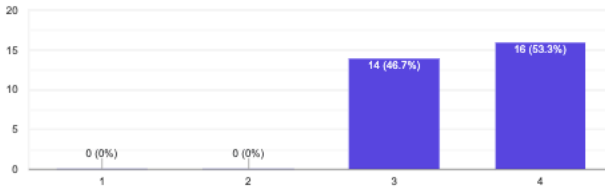
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Karakter animasi digambarkan secara menarik dan sesuai dengan tema futsal.

[Copy chart](#)

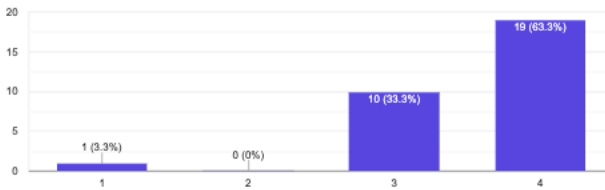
30 responses



Warna dan tampilan visual animasi enak dilihat (nyaman secara estetika).

[Copy chart](#)

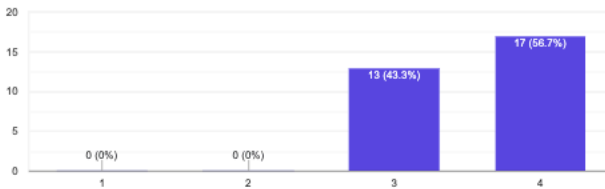
30 responses



Detail desain jersey pada animasi terlihat jelas dan realistis.

[Copy chart](#)

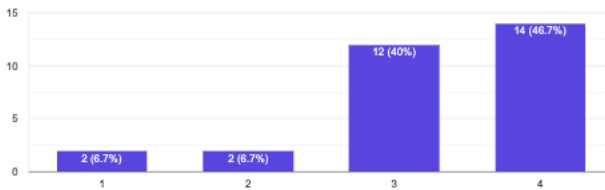
30 responses



Kualitas gambar/animasi terlihat halus dan tidak patah-patah (smooth).

[Copy chart](#)

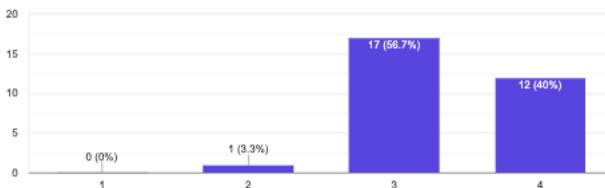
30 responses



Logo dan identitas brand Bloke Bastards tampil jelas dan mudah dikenali dalam animasi.

[Copy chart](#)

30 responses





© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

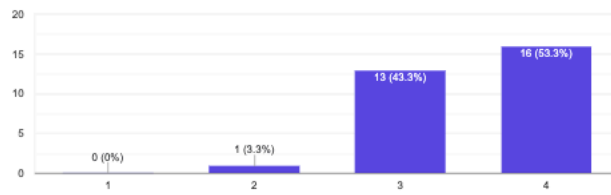
Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Animasi ini lebih menarik dibandingkan iklan konvensional (foto/teks statis).

[Copy chart](#)

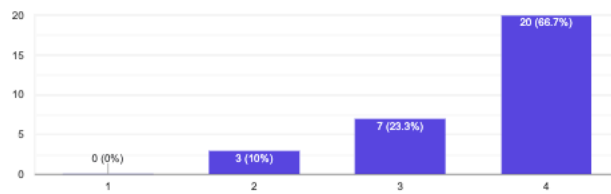
30 responses



Animasi ini cocok untuk disebarluaskan melalui media sosial.

[Copy chart](#)

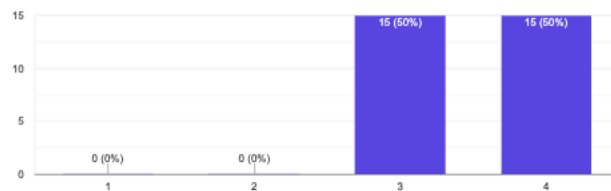
30 responses



Setelah menonton animasi ini, saya menjadi lebih mengenal brand Bloke Bastards.

[Copy chart](#)

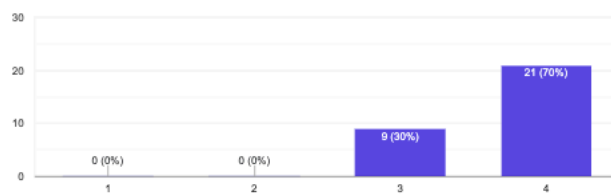
30 responses



Setelah menonton animasi ini, saya tertarik untuk mengetahui/membeli produk jersey futsal Bloke Bastards.

[Copy chart](#)

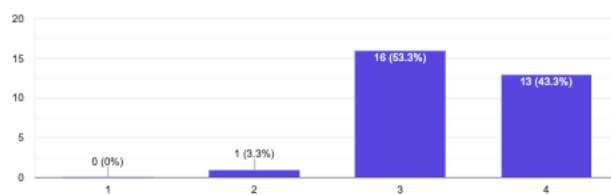
30 responses



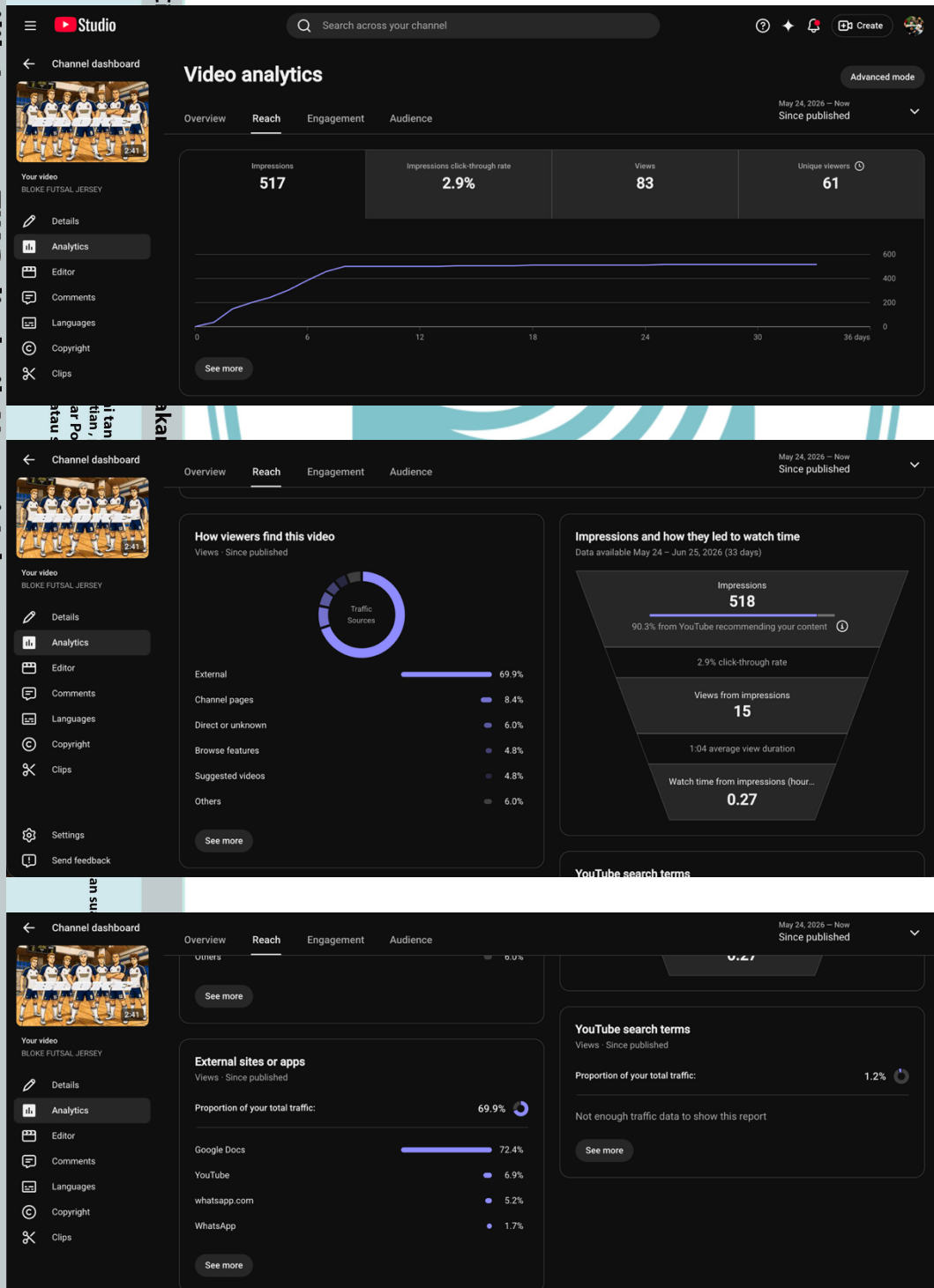
Secara keseluruhan, saya puas dengan kualitas animasi 2D ini sebagai media promosi.

[Copy chart](#)

30 responses



Lampiran 3 Distribusi Platform Youtube dan Analisis Video



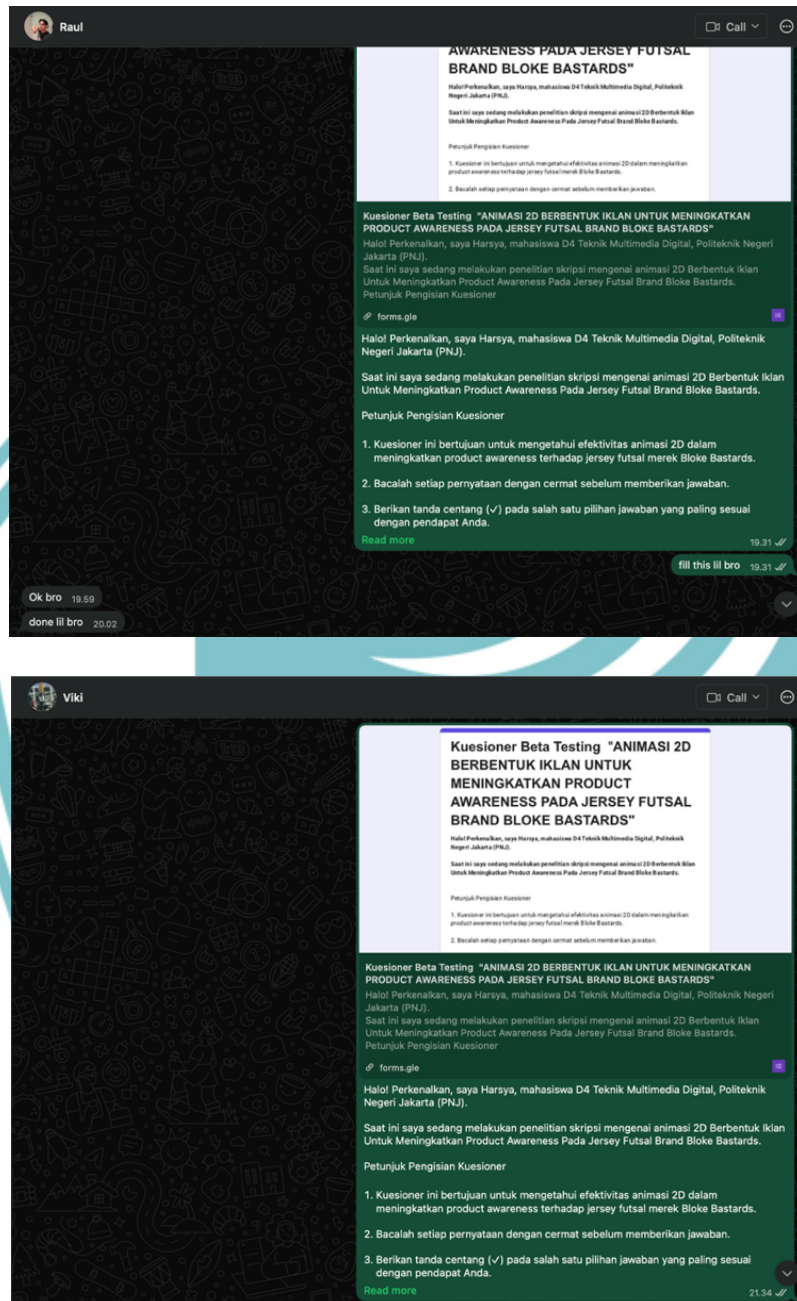
© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



Lampiran 4 Penyebaran Kuesioner



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta





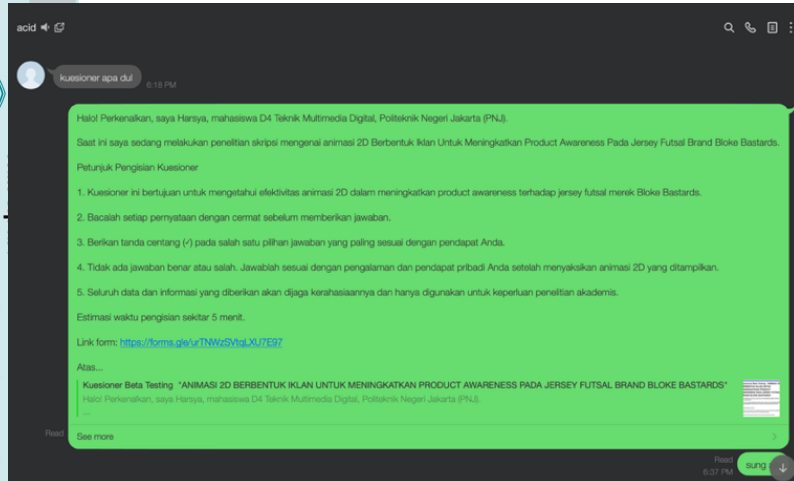
© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



CALL FOR RESPONDENTS!

PENGEMBANGAN DAN EVALUASI KELAYAKAN ANIMASI 2D BERBENTUK IKLAN SEBAGAI MEDIA PROMOSI JERSEY FUTSAL BRAND BLOKE BASTARDS

If you...

- Berusia 17–19 tahun (termasuk dalam kategori Gen - Z).
- Telah menyaksikan animasi 2D promosi jersey futsal Bloke Bastards yang ditampilkan dalam penelitian.
- Bersedia mengisi kuesioner secara sukarela dan memberikan jawaban yang jujur sesuai pendapat pribadi.
- Mengisi seluruh pertanyaan yang tersedia hingga selesai.

then you are qualified to participate in the study!

<https://forms.gle/k5rACS5VjvYwLXVz5>

Lampiran 5 Perhitungan Beta Testing

© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang menggunakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

No	Pertanyaan	STS	TS	S	SS
1.	Alur cerita dalam animasi 2D ini mudah dipahami.	(1)	(2)	(3)	(4)
	Jawaban				
	Jumlah Responden			12	18
	Hasil = Skala x Jumlah Responden			36	72
	Indeks (%) $= \frac{\text{Total Skor Didapat}}{\text{Total Skor Maks}} \times 100\%$	Indeks (%) $\frac{108}{120} \times 100\% = 90\%$			
2.	Pesan promosi mengenai jersey futsal Bloke Bastards tersampaikan dengan jelas.	(1)	(2)	(3)	(4)
	Jawaban				
	Jumlah Responden		1	13	16
	Hasil = Skala x Jumlah Responden		2	39	64
	Indeks (%) $= \frac{\text{Total Skor Didapat}}{\text{Total Skor Maks}} \times 100\%$	Indeks (%) $\frac{105}{120} \times 100\% = 87\%$			
3.	Informasi produk (bahan, keunggulan, desain) ditampilkan secara memadai dalam animasi.	(1)	(2)	(3)	(4)
	Jawaban				
	Jumlah Responden			15	15
	Hasil = Skala x Jumlah Responden			45	60
	Indeks (%) $= \frac{\text{Total Skor Didapat}}{\text{Total Skor Maks}} \times 100\%$	Indeks (%) $\frac{105}{120} \times 100\% = 87\%$			
4.	Durasi animasi terasa pas, tidak terlalu panjang atau terlalu singkat.	(1)	(2)	(3)	(4)
	Jawaban				
	Jumlah Responden	1	3	8	18
	Hasil = Skala x Jumlah Responden	1	6	24	72

© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang menggunakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

	Indeks (%)	Indeks (%)			
	$\frac{\text{Total Skor Didapat}}{\text{Total Skor Maks}} \times 100\%$	$\frac{103}{120} \times 100\% = 86\%$			
No	Pertanyaan				
2.	Cipta cerita dalam iklan animasi ini menarik untuk diikuti dari awal hingga akhir.				
Jawaban	STS (1)	TS (2)	S (3)	SS (4)	
Jumlah Responden			13	17	
Hasil = Skala x Jumlah Responden			39	68	
Indeks (%)	Indeks (%)				
$\frac{\text{Total Skor Didapat}}{\text{Total Skor Maks}} \times 100\%$	$\frac{107}{120} \times 100\% = 89\%$				
No	Pertanyaan				
6.	Karakter animasi digambarkan secara menarik dan sesuai dengan tema futsal.				
Jawaban	STS (1)	TS (2)	S (3)	SS (4)	
Jumlah Responden			14	16	
Hasil = Skala x Jumlah Responden			42	64	
Indeks (%)	Indeks (%)				
$\frac{\text{Total Skor Didapat}}{\text{Total Skor Maks}} \times 100\%$	$\frac{106}{120} \times 100\% = 88\%$				
No	Pertanyaan				
7.	Warna dan tampilan visual animasi enak dilihat (nyaman secara estetika).				
Jawaban	STS (1)	TS (2)	S (3)	SS (4)	
Jumlah Responden	1		10	19	
Hasil = Skala x Jumlah Responden	1		30	76	
Indeks (%)	Indeks (%)				
$\frac{\text{Total Skor Didapat}}{\text{Total Skor Maks}} \times 100\%$	$\frac{107}{120} \times 100\% = 89\%$				
No	Pertanyaan				
8.	Detail desain jersey pada animasi terlihat jelas dan realistis.				
Jawaban	STS (1)	TS (2)	S (3)	SS (4)	
Jumlah Responden			13	17	
Hasil = Skala x Jumlah Responden			39	68	

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang menggunakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

	Indeks (%) $= \frac{\text{Total Skor Didapat}}{\text{Total Skor Maks}} \times 100\%$	Indeks (%) $\frac{107}{120} \times 100\% = 89\%$			
No	Pertanyaan				
9.	Kualitas gambar/animasi terlihat halus dan tidak patah-patah (smooth).				
	Jawaban	STS (1)	TS (2)	S (3)	SS (4)
	Jumlah Responden	2	2	12	14
	Hasil = Skala x Jumlah Responden	2	4	36	56
	Indeks (%) $= \frac{\text{Total Skor Didapat}}{\text{Total Skor Maks}} \times 100\%$	Indeks (%) $\frac{98}{120} \times 100\% = 82\%$			
No	Pertanyaan				
10.	Logo dan identitas Brand Bloke Bastards tampil jelas dan mudah dikenali dalam animasi.				
	Jawaban	STS (1)	TS (2)	S (3)	SS (4)
	Jumlah Responden		1	17	12
	Hasil = Skala x Jumlah Responden		2	51	48
	Indeks (%) $= \frac{\text{Total Skor Didapat}}{\text{Total Skor Maks}} \times 100\%$	Indeks (%) $\frac{101}{120} \times 100\% = 84\%$			
No	Pertanyaan				
11.	Musik latar (backsound) sesuai dengan suasana dan tema iklan.				
	Jawaban	STS (1)	TS (2)	S (3)	SS (4)
	Jumlah Responden		1	13	16
	Hasil = Skala x Jumlah Responden		2	39	64
	Indeks (%) $= \frac{\text{Total Skor Didapat}}{\text{Total Skor Maks}} \times 100\%$	Indeks (%) $\frac{105}{120} \times 100\% = 85\%$			
No	Pertanyaan				
12.	Efek suara (sound effect) mendukung dan memperkuat adegan animasi.				
	Jawaban	STS (1)	TS (2)	S (3)	SS (4)
	Jumlah Responden		1	13	16
	Hasil = Skala x Jumlah Responden		2	39	64

© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang menggunakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

	Indeks (%)	Indeks (%)			
	$\frac{\text{Total Skor Didapat}}{\text{Total Skor Maks}} \times 100\%$	$\frac{105}{120} \times 100\% = 85\%$			
No	Pertanyaan				
13.	Dialog terdengar jelas dan mudah dimengerti.				
Jawaban	STS (1)	TS (2)	S (3)	SS (4)	
Jumlah Responden			13	17	
Hasil = Skala x Jumlah Responden			39	68	
Indeks (%)	Indeks (%)				
$\frac{\text{Total Skor Didapat}}{\text{Total Skor Maks}} \times 100\%$	$\frac{107}{120} \times 100\% = 89\%$				
No	Pertanyaan				
14.	Terdapat antara audio dan visual terasa selaras (sinkron).				
Jawaban	STS (1)	TS (2)	S (3)	SS (4)	
Jumlah Responden	2	1	10	17	
Hasil = Skala x Jumlah Responden	2	2	30	68	
Indeks (%)	Indeks (%)				
$\frac{\text{Total Skor Didapat}}{\text{Total Skor Maks}} \times 100\%$	$\frac{102}{120} \times 100\% = 85\%$				
No	Pertanyaan				
15.	Animasi ini efektif digunakan sebagai media promosi produk jersey futsal.				
Jawaban	STS (1)	TS (2)	S (3)	SS (4)	
Jumlah Responden	2	1	10	17	
Hasil = Skala x Jumlah Responden	2	2	30	68	
Indeks (%)	Indeks (%)				
$\frac{\text{Total Skor Didapat}}{\text{Total Skor Maks}} \times 100\%$	$\frac{102}{120} \times 100\% = 85\%$				
No	Pertanyaan				
16.	Animasi ini lebih menarik dibandingkan iklan konvensional (foto/teks statis).				
Jawaban	STS (1)	TS (2)	S (3)	SS (4)	
Jumlah Responden		1	13	16	
Hasil = Skala x Jumlah Responden		2	39	64	

© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang menggunakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

	Indeks (%) $= \frac{\text{Total Skor Didapat}}{\text{Total Skor Maks}} \times 100\%$	Indeks (%) $\frac{105}{120} \times 100\% = 85\%$			
No	Pertanyaan				
17.	Animasi ini cocok untuk disebarakan melalui media sosial.				
	Jawaban	STS (1)	TS (2)	S (3)	SS (4)
	Jumlah Responden		1	13	16
	Hasil = Skala x Jumlah Responden		2	39	64
	Indeks (%) $= \frac{\text{Total Skor Didapat}}{\text{Total Skor Maks}} \times 100\%$	Indeks (%) $\frac{105}{120} \times 100\% = 85\%$			
No	Pertanyaan				
18.	Setelah menonton animasi ini, saya menjadi lebih mengenal Brand Bloke Bastards.				
	Jawaban	STS (1)	TS (2)	S (3)	SS (4)
	Jumlah Responden		1	13	16
	Hasil = Skala x Jumlah Responden		2	39	64
	Indeks (%) $= \frac{\text{Total Skor Didapat}}{\text{Total Skor Maks}} \times 100\%$	Indeks (%) $\frac{105}{120} \times 100\% = 85\%$			
No	Pertanyaan				
19.	Setelah menonton animasi ini, saya tertarik untuk mengetahui/membeli produk jersey futsal Bloke Bastards.				
	Jawaban	STS (1)	TS (2)	S (3)	SS (4)
	Jumlah Responden		1	13	16
	Hasil = Skala x Jumlah Responden		2	39	64
	Indeks (%) $= \frac{\text{Total Skor Didapat}}{\text{Total Skor Maks}} \times 100\%$	Indeks (%) $\frac{105}{120} \times 100\% = 85\%$			
No	Pertanyaan				
20.	Secara keseluruhan, saya puas dengan kualitas animasi 2D ini sebagai media promosi.				
	Jawaban	STS (1)	TS (2)	S (3)	SS (4)



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Jumlah Responden			9	21
Hasil = Skala x Jumlah Responden			27	84
Indeks (%)	Indeks (%)			
$\frac{\text{Total Skor Didapat}}{\text{Total Skor Maks}} \times 100\%$	$\frac{111}{120} \times 100\% = 92\%$			
Indeks keseluruhan (Total skor seluruh responden / skor Maksimum)	$\frac{2097}{2400} \times 100\% = 87,38\%$ (Sangat Layak)			

Hak Cipta :
 1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
 2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



Lampiran 6 Dokumentasi



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

