

INTISARI

Kurangnya kesadaran pengunjung Café Ungu Universitas Amikom Purwokerto dalam menjaga kebersihan setelah makan, seperti membiarkan sisa makanan dan peralatan makan tertinggal di meja, menunjukkan perlunya pendekatan edukatif yang lebih komunikatif dan menarik. Salah satu media yang potensial untuk menyampaikan pesan tersebut adalah animasi dua dimensi. Penelitian ini berfokus pada penerapan teknik Puppet Position Pin Tool dalam proses perancangan animasi dua dimensi sebagai media kampanye sosial dengan tema beres-beres mandiri setelah makan di Café Ungu Universitas Amikom Purwokerto. Teknik Puppet Position digunakan untuk menciptakan gerakan karakter yang fleksibel, ekspresif, dan efisien, sehingga dapat menghasilkan animasi yang menarik secara visual tanpa memerlukan proses penggambaran ulang seperti pada teknik frame-by-frame. Metode pengembangan yang digunakan adalah Multimedia Development Life Cycle (MDLC) yang terdiri dari enam tahap: concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribution. Uji coba dilakukan melalui alpha test dan beta test untuk memastikan kesesuaian antara hasil visual dengan rancangan awal, serta menilai kualitas teknis animasi dari sisi visual, pergerakan karakter, dan penyampaian pesan. Hasil uji beta dengan 44 responden menunjukkan bahwa kualitas animasi dinilai baik dengan tingkat kepuasan sebesar 79,27%. Hasil ini menunjukkan bahwa teknik Puppet Position Pin Tool efektif digunakan dalam produksi animasi 2D untuk kampanye sosial yang memerlukan produksi cepat namun tetap menarik secara visual.

Kata kunci: Animasi 2D, Kampanye Sosial, Puppet Position Pin Tool, Kebersihan.

ABSTRACT

The lack of awareness among visitors at Café Ungu, Universitas Amikom Purwokerto, in maintaining cleanliness after meals—such as leaving food residues and used tableware on the table—indicates the need for a more communicative and engaging educational approach. One potential medium to deliver such a message is two-dimensional animation. This study focuses on the application of the Puppet Position Pin Tool technique in the design process of 2D animation as a medium for a social campaign themed “cleaning up after eating” at Café Ungu, Universitas Amikom Purwokerto. The Puppet Position technique is used to create flexible, expressive, and efficient character movements, allowing for visually appealing animations without the need for redrawing, as required in frame-by-frame techniques. The development method used is the Multimedia Development Life Cycle (MDLC), consisting of six stages: concept, design, material collecting, assembly, testing, and distribution. Testing was conducted through alpha and beta testing to ensure consistency between the final visuals and initial designs, and to assess the technical quality of the animation in terms of visuals, character movement, and message delivery. The beta test, involving 44 respondents, showed a satisfaction level of 79.27%, indicating that the Puppet Position Pin Tool technique is effective for producing 2D animations for social campaigns that require fast production while maintaining visual appeal.

Keywords: 2D Animation, Social Campaign, Puppet Position Pin Tool, Cleanliness.