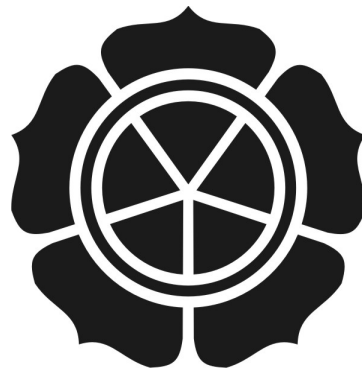


**ANALISIS DAN PERANCANGAN VIDEO ANIMASI 2D SEBAGAI  
MEDIA SOSIALISASI PROSEDUR PENDAFTARAN MAHASISWA  
BARU DI STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Siska Windwiyani**

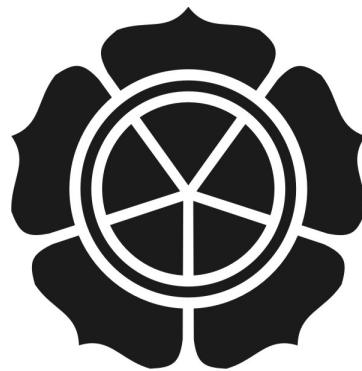
**10.11.4247**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2014**

**ANALISIS DAN PERANCANGAN VIDEO ANIMASI 2D SEBAGAI  
MEDIA SOSIALISASI PROSEDUR PENDAFTARAN MAHASISWA  
BARU DI STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai derajat sarjana S1  
pada jurusan teknik informatika



disusun oleh

**Siska Windwiyani**

**10.11.4247**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2014**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**ANALISIS DAN PERANCANGAN VIDEO ANIMASI 2D SEBAGAI  
MEDIA SOSIALISASI PROSEDUR PENDAFTARAN MAHASISWA  
BARU DI STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Siska Windwiyani**

**10.11.4247**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

pada tanggal 19 April 2013

**Dosen Pembimbing**



**Tonny Hidayat, M.Kom**

**NIK. 190302182**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI  
ANALISIS DAN PERANCANGAN VIDEO ANIMASI 2D SEBAGAI  
MEDIA SOSIALISASI PROSEDUR PENDAFTARAN MAHASISWA  
BARU DI STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh  
**Siska Windwiyani**  
10.11.4247  
telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 5 Maret 2014

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Tonny Hidayat, M.Kom**  
NIK. 190302182



**Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom**  
NIK. 190302047



**Dhani Ariatmanto M.kom**  
NIK. 190302197

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar sarjana Komputer

Tanggal 9 Maret 2014

**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**



**Prof. Dr. M. Suyanto, MM**

NIK. 190302001

## PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 7 Maret 2014

Siska Windwiyani  
10.11.4247

## HALAMAN MOTTO

“Sesungguhnya Allah tidak mengubah keadaan sesuatu kaum sehingga mereka merubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri. Dan apabila Allah menghendaki keburukan terhadap sesuatu kaum, maka tak ada yang dapat menolaknya; dan sekali-kali tak ada pelindung bagi mereka selain Dia.”

(Qs. Ar Ra'd 13 : 11)

Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan. Maka apabila kamu Telah selesai (dari sesuatu urusan), kerjakanlah dengan sungguh-sungguh (urusan) yang lain. Dan Hanya kepada Tuhanmulah hendaknya kamu berharap.”

(Qs. Al-Insyirah 94 : 6-8)

Kamu harus jadi kebanggan keluarga.

(Retno Winarni - My mom)

Jangan pernah memberi dispensasi pada diri sendiri, karena hanya akan menambah kemalasan.

Stop thinking too much, do it now !

(Siska Windwiyani)



## HALAMAN PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmannirrahim.. dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang. Segala puji bagi Allah, Rabb semesta alam Yang Maha Mengetahui. Sholawat dan salam kepada Rasulullah Muhammad SAW. Penulis mempersembahkan skripsi ini kepada orang-orang yang senantiasa mencintai Allah SWT dan Allah pun mencintainya pula. InsyaAllah. Terima kasih kepada :

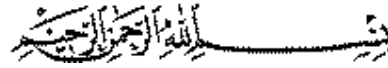
- Bapak (Sukiran) dan Ibuku (Retno Winarni), serta Mas Asep Permana dan Adikku Evita Pusparani, terima kasih... kalian adalah semangatku dan hidupku. Serta seluruh keluarga besar, terimakasih, Siska sayang kalian.
- Handoko Agung Prasetya, gumawo oppa. Serta seluruh keluarga besar, terima kasih.
- Bapak Agus Purwanto M.Kom atas sumbangan ide dan ilmu, saya jadi mengerti apa yang harus saya perbuat, my best teach-lah. Gumawo pak..
- Bapak Tonny Hidayat M.Kom atas bimbingan sampai skripsi ini saya perjuangkan sampai akhir. Terimakasih pak.
- Tutor skripsiku Fitri Rachmawati, Ardian, dan Syaiful Anam, maafkan aku karena waktu kalian tersita buat ngajarin aku, matur nuwun sanget..
- Teman-teman asisten multimedia termasuk alumni, kalian yang saya repotkan, terimakasih ilmu&waktunya, maaf atas kelakuan saya.
- Teman - teman seperjuangan ku, 10 S1-TI-J dan 10 S1-TI-O8, terimakasih sudah menjadi sahabatku, guruku, hingga keluargaku, terimakasih dukungannya, kalian yang tak bisa kusebut satu per satu

percayalah kalian selalu ada di ingatanku, Be my friends now and forever. aku akan merindukan kebersamaan bersama kalian.

- Teman - teman Kos Puritel, maaf apabila ada kesalahan, terimakasih doa dan dukungannya segera menyusul ya. (Hanifa, Ela, Milka, Dias, Olif, Nely, Ditya,Devi, Luluk).
- Teman-teman Kos Dero28, mak Titin, Kak Candra, Kaka Tasya, Dedek Mia, Nurji, terimakasih sudah membantu &menemani mengerjakan skripsi ini.
- Teman - temanTK Mardisiwi, SDN Sukowingun 3, SMPN 3 dan SMAN 3 Magetan, terimakasih...kalian yang tak bisa kusebut satu per satu percayalah kalian selalu ada di ingatanku,Be my friends now and forever... aku akan merindukan kebersamaan bersama kalian.
- Teman - teman dari berbagai penjuru perkenalan, terimakasih atas segalanya. Mohon maaf atas segala ketidaknyamanan,dan kelakuan saya yg tidak berkenan sejauh kita bertemu.. Semoga segera bisa bertemu dengan kalian lagi.. dengan kesuksesan masing-masing, amin.. ♡
- Selain itu, seluruh isi skripsi ini saya persembahkan untuk masyarakat luas beserta dan dunia pendidikan pada umumnya. Dipersilakan untuk mempelajari, memodifikasi, mendistribusikan dan memanfaatkan untuk kebaikan bersama.Semoga bermanfaat :)
- Two pages of paper can't express my thankfull, it needs a lot of paper. This is just a little words i can say for people surround me who always take care of me and give me spirit. **Thanks Allah SWT, because of You I can met them.**



## KATA PENGANTAR



Assalamualaikum Warahmatullah Wabarakatuh Alhamdulillah,

Puji Syukur kehadiran Allah Subhanahu wa ta'ala yang telah melimpahkan rahmat, hidayah dan karunia-Nya,serta junjungan Nabi Muhammad SAW yang akan kita tunggu syafaatnya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi ini yang diberi judul "ANALISIS DAN PERANCANGAN VIDEO ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA SOSIALISASI PROSEDUR PENDAFTARAN MAHASISWA BARU DI STMIK AMIKOM YOGYAKARTA".

Penyusunan laporan ini dimaksudkan untuk memenuhi persyaratan kelulusan program strata 1 Jurusan Teknik Informatika pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.

Proses penyusunan hingga selesainya skripsi ini tidak terlepas dari bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak secara langsung maupun tidak langsung telah memberikan motivasi kepada penulis. Maka dari itu, sebagai rasa hormat penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Tonny Hidayat, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan, kritik dan masukan serta motivasi selama proses penyusunan laporan skripsi ini hingga selesai.
2. Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.

3. Bapak Sudarmawan, MT selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
4. Tim penguji, segenap dosen dan karyawan STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan banyak ilmu pengetahuan dan dukungan moralnya.
5. Serta semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian penyusunan laporan skripsi ini.

Penulis menyadari masih ada kekurangan dari penyusunan laoran skripsi ini karena keterbatasan penulis dalam hal pengetahuan. Kritik dan saran yang bersifat membangun guna mencapai kesempurnaan skripsi ini selalu penulis harapkan sehingga dapat bermanfaat bagi penulis serta pihak-pihak yang membutuhkan.

Akhirnya dengan doa kepada Allah *Subhanahu Wa Ta'ala* semoga laporan skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak.

Wassalamualaikum Warahmatullah Wabarakatuh.

Yogyakarta, 7 Maret 2014

Penulis

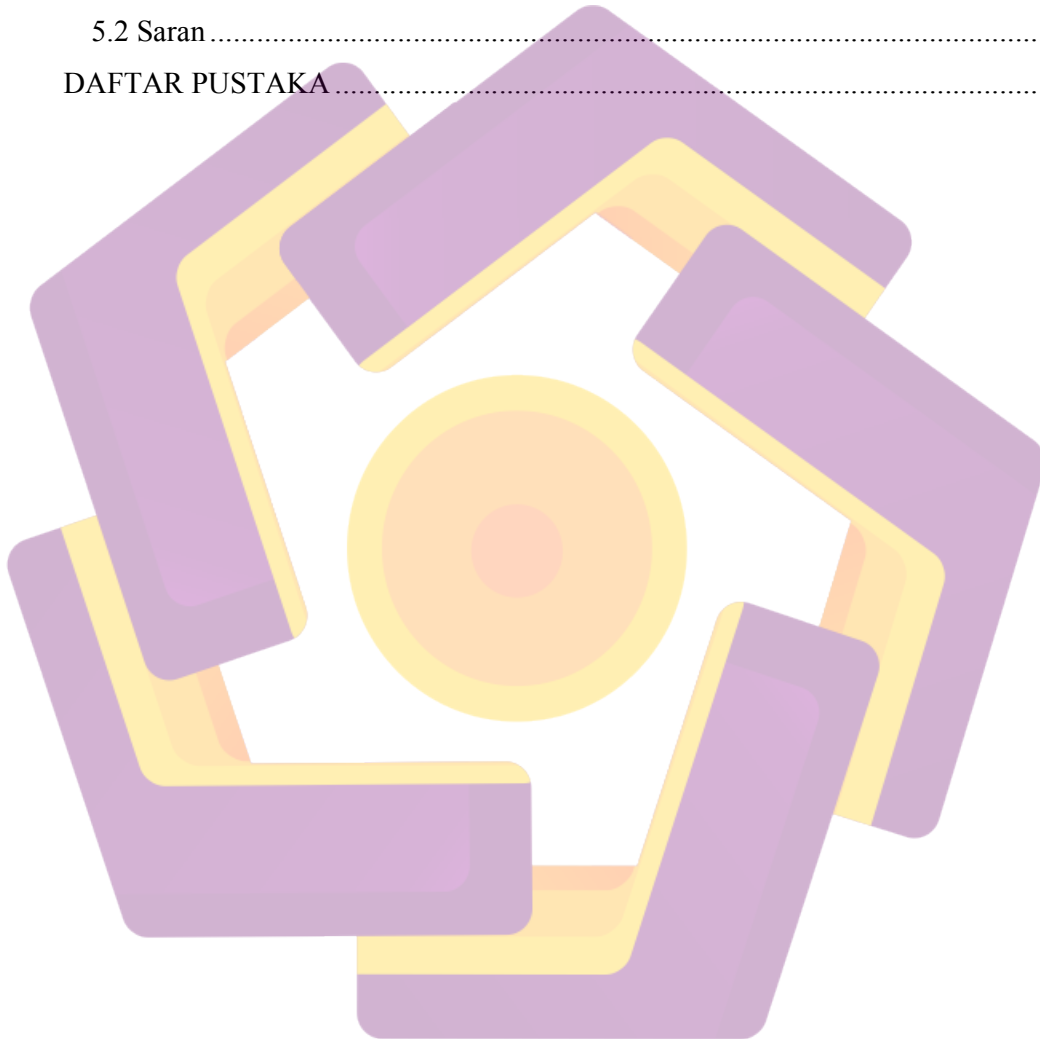
## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN .....	iv
HALAMAN MOTTO .....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI .....	x
DAFTAR TABEL .....	xiv
DAFTAR GAMBAR .....	xv
DAFTAR DIAGRAM .....	xvii
INTISARI .....	xviii
ABSTRACT .....	xix
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Batasan Masalah .....	3
1.4 Tujuan Penelitian .....	4
1.5 Manfaat Penelitian .....	4
1.6 Metode Penelitian .....	5
1.7 Sistematika Penulisan .....	6
1.8 Laporan Kegiatan .....	8
BAB II LANDASAN TEORI .....	9
2.1 Pengertian Analisis dan Perancangan .....	9
2.1.1 Pengertian Analisis .....	9
2.1.2 Pengertian Perancangan .....	9
2.2 Konsep Dasar Multimedia .....	10
2.2.1 Pengertian Multimedia .....	10

2.2.2	Elemen Multimedia .....	11
2.3	Animasi 2D .....	16
2.3.1	Animasi Sel (Cell Animation).....	16
2.3.2	Animasi Frame .....	17
2.3.3	Animasi Sprite.....	17
2.3.4	Animasi Lintasan (Path Animation).....	17
2.3.5	Animasi Spline .....	17
2.3.6	Animasi Vektor .....	18
2.3.7	Animasi Karakter.....	18
2.3.8	Computational .....	18
2.3.9	Morphing.....	18
2.4	Teori Pengembangan Multimedia .....	19
2.4.1	Tahap pra-Produksi.....	19
2.4.2	Tahap Produksi.....	22
2.4.3	Tahap Pasca Produksi .....	25
2.5	Prinsip Animasi .....	26
2.5.1	Squash and Stretch.....	26
2.5.2	Anticipation.....	27
2.5.3	Staging .....	27
2.5.4	Straight-Ahead Action and Pose-to-Pose.....	27
2.5.5	Follow-Throught and Overlapping Action .....	27
2.5.6	Slow in - Slow out .....	27
2.5.7	Arcs.....	28
2.5.8	Secondary Action .....	28
2.5.9	Timing.....	28
2.5.10	Exaggeration.....	28
2.5.11	Solid Drawing .....	29
2.5.12	Appeal.....	29
2.6	Sosialisasi.....	29
2.7	Flowchart .....	30
2.8	Metode Penelitian Kualitatif .....	30

2.9	Perangkat Lunak Yang Digunakan.....	32
2.9.1	Adobe Flash CS3.....	32
2.9.2	Adobe Soundbooth CS3.....	33
2.9.3	Adobe After Effect CS3.....	34
2.9.4	Adobe Premier Pro CS3.....	35
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....</b>		<b>36</b>
3.1	Tinjauan Umum STMIK AMIKOM Yogyakarta.....	36
3.1.1	Misi dan Visi STMIK AMIKOM Yogyakarta.....	37
3.2	Analisis.....	40
3.2.1	Definisi Analisis.....	40
3.2.2	Analisis Pieces.....	40
3.2.3	Analisis Kebutuhan Informasi.....	42
3.3	Pra Produksi.....	46
3.3.1	Diagram Scene.....	46
3.3.2	Alur Pendaftaran Mahasiswa Baru (Flowchart).....	47
3.3.3	Perancangan Karakter.....	48
3.3.4	Calon Mahasiswa 2 (Baju Biru).....	48
3.3.5	Calon Mahasiswa 3 (Baju Merah).....	49
3.3.6	Rancangan Storyboard.....	51
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....</b>		<b>57</b>
4.1	Produksi.....	57
4.1.1	Penggambilan Gambar.....	57
4.1.2	Karakter.....	59
4.1.3	Tracing dan Coloring.....	62
4.1.4	Animasi.....	64
4.1.5	Background.....	66
4.1.6	Pembuatan Efek.....	68
4.1.7	Backsound.....	71
4.1.8	Merekam Suara.....	73
4.2	Pasca Produksi.....	77
4.2.1	Editing.....	77

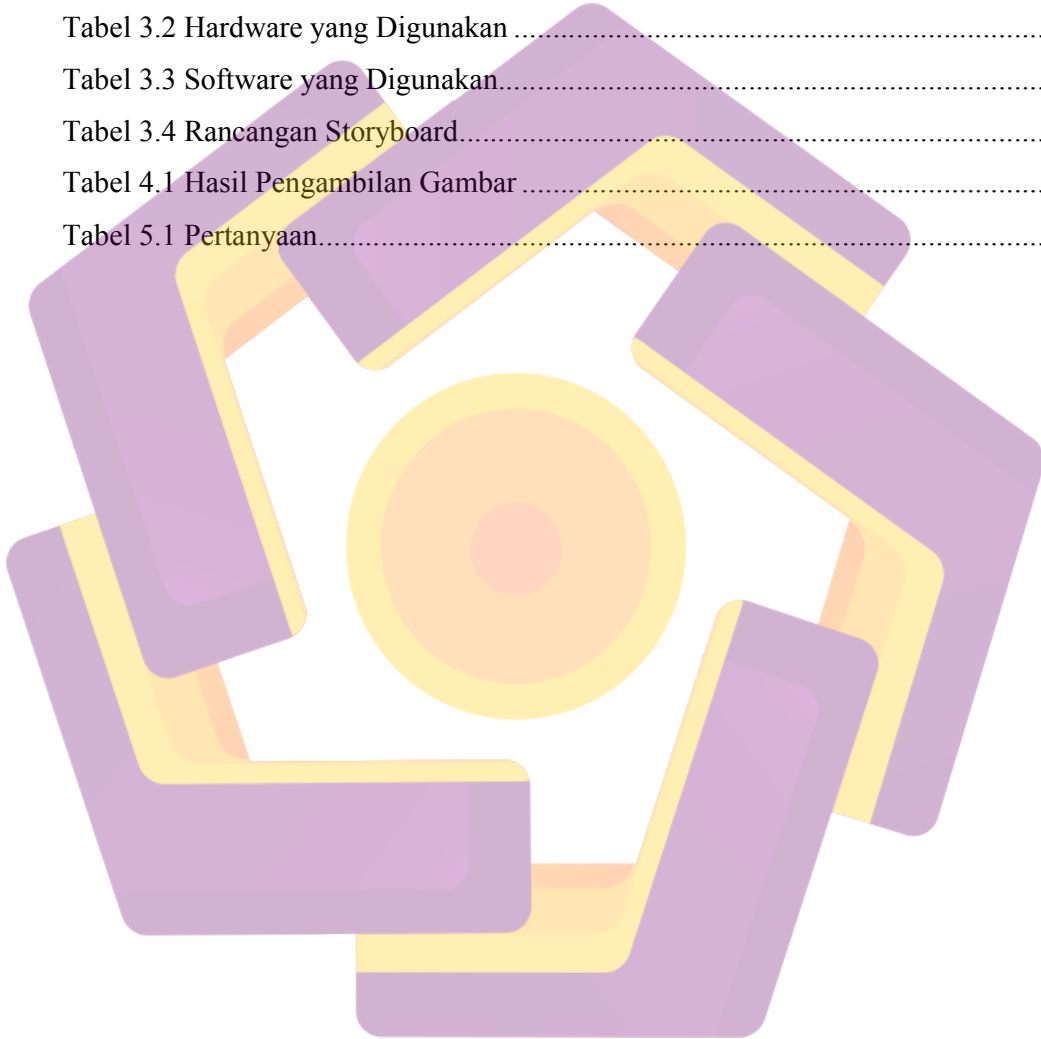
4.2.2	Rendering.....	81
4.2.3	Testing .....	82
4.2.4	Uji Coba Kuesioner .....	82
BAB V PENUTUP .....		87
5.1	Kesimpulan .....	87
5.2	Saran .....	87
DAFTAR PUSTAKA.....		89





## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Rencana Kegiatan.....	8
Tabel 3.1 Analisis PIECES .....	32
Tabel 3.2 Hardware yang Digunakan .....	45
Tabel 3.3 Software yang Digunakan.....	45
Tabel 3.4 Rancangan Storyboard.....	52
Tabel 4.1 Hasil Pengambilan Gambar .....	58
Tabel 5.1 Pertanyaan.....	86



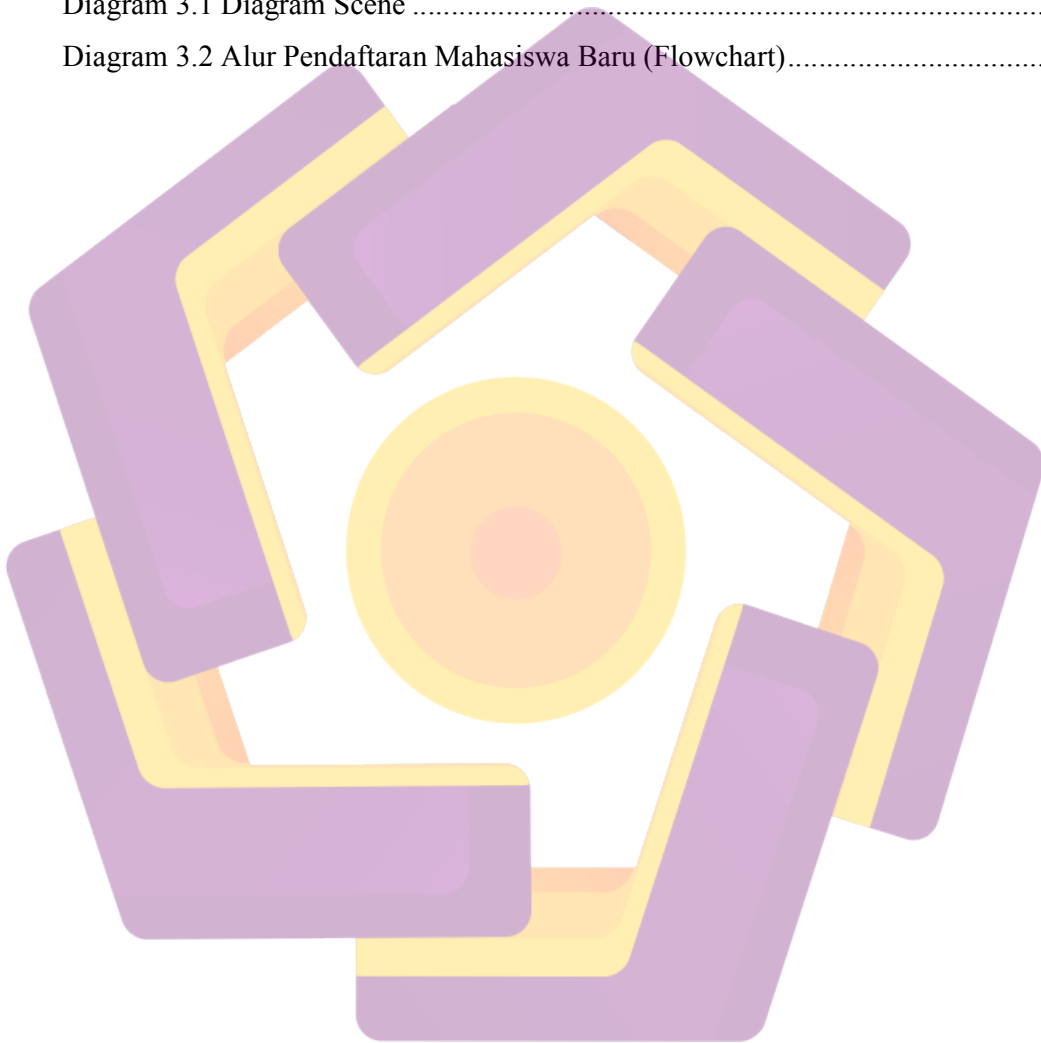
## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Elemen Multimedia .....	11
Gambar 2.2 Naskah Petualangan Abdan.....	22
Gambar 2.3 Storyboard Petualangan Abdan.....	23
Gambar 2.4 Foreground dan Background.....	25
Gambar 2.5 Jendela Adobe Flash CS3 .....	35
Gambar 2.6 Jendela Adobe Soundbooth CS3 .....	35
Gambar 2.7 Jendela Adobe After Effect CS3 .....	36
Gambar 2.8 Jendela Adobe Premier Pro CS3 .....	36
Gambar 3.1 Logo AMIKOM.....	40
Gambar 3.2 UNIT I STMIK AMIKOM Yogyakarta .....	40
Gambar 3.3 Customer Service STMIK AMIKOM Yogyakarta .....	41
Gambar 3.4 Laboratorium.....	42
Gambar 3.5 Calon Mahasiswa Pertama .....	49
Gambar 3.6 Calon Mahasiswa Kedua.....	49
Gambar 3.7 Calon Mahasiswa Ketiga .....	50
Gambar 3.8 Customer Service.....	51
Gambar 3.9 Dosen/Pewawancara .....	51
Gambar 4.1 Jendela Adobe Flash CS3 .....	60
Gambar 4.2 Pengaturan Properties CS3.....	61
Gambar 4.3 Penggunaan Subselection Tool .....	62
Gambar 4.4 Keseluruhan Karakter .....	62
Gambar 4.5 Import File Gambar untuk Tracing.....	64
Gambar 4.6 Tracing .....	64
Gambar 4.7 Karakter Berjalan.....	66
Gambar 4.8 Export Movie.....	66
Gambar 4.9 Background Belakang.....	67

Gambar 4.10 Background Awan Motion Tween .....	68
Gambar 4.11 Background UNIT I.....	68
Gambar 4.12 Jendela Adobe After Effect CS3 .....	69
Gambar 4.13 Pengaturan Composition .....	70
Gambar 4.14 Import File.....	70
Gambar 4.15 Penambahan Shape .....	71
Gambar 4.16 Penambahan Teks.....	71
Gambar 4.17 Tampilan Legality Backsound.....	74
Gambar 4.18 Jendela Adobe Soundbooth CS3 .....	75
Gambar 4.19 Tampilan Open File .....	75
Gambar 4.20 Rekaman Suara yang Sudah Masuk .....	76
Gambar 4.21 Make Louder .....	76
Gambar 4.22 Menghilangkan Noise .....	77
Gambar 4.23 Menghapus Sebagian Audio.....	77
Gambar 4.24 Penyimpanan File.wav .....	78
Gambar 4.25 Tampilan Uama Adobe Premier Pro CS3 .....	79
Gambar 4.26 Tampilan jendela Baru Adobe Premier CS3 .....	80
Gambar 4.27 Import File.....	80
Gambar 4.28 Tampilan Video yang Diimport .....	81
Gambar 4.29 Tampilan Susunan Video .....	81
Gambar 4.30 Pemberian efek Transisi.....	82
Gambar 4.31 Render.....	83

## DAFTAR DIAGRAM

Diagram 3.1 Diagram Scene .....	47
Diagram 3.2 Alur Pendaftaran Mahasiswa Baru (Flowchart).....	48



## INTISARI

Pendidikan merupakan kebutuhan dasar kehidupan manusia untuk melanjutkan . Semakin tinggi pendidikan , semakin tinggi menggambarkan kualitas hidup . Banyak kepentingan peserta didik yang ingin mendapatkan sekolah dengan kualitas yang baik . STMIK AMIKOM Yogyakarta telah membuktikan bahwa perguruan tinggi ini adalah sekolah yang berkualitas .

Meningkatkan kualitas sangat penting dalam dunia yang kompetitif , selain menarik seseorang untuk bergabung juga penting . Salah satu cara untuk menarik calon mahasiswa untuk mendaftar dengan cara sosialisasi . Salah satu sosialisasi AMIKOM adalah untuk merancang sebuah visualisasi 2D video tentang aliran pendaftaran . Tujuannya adalah untuk memberikan pemahaman kepada calon siswa tentang prosedur pendaftaran siswa baru . Animasi ini diharapkan dapat membantu Customer Service dalam menjelaskan prosedur pendaftaran untuk mahasiswa baru .

Video animasi ini tidak mengganggu sistem yang ada di website , melainkan membantu sistem karena kejelasan animasi . Video animasi ini membantu calon mahasiswa untuk mengetahui prosedur pendaftaran mahasiswa baru di STMIK AMIKOM Yogyakarta . CS membantu menjelaskan prosedur pendaftaran siswa baru .

**Kata Kunci :** sosialisasi, 2D, prosedur, mahasiswa baru

## ***ABSTRACT***

*Education is a basic requirement of human life to continue. The higher the education, the higher illustrates the quality of life. The many interests of learners who want to get a school with a good quality. STMIK AMIKOM Yogyakarta has been proved that this college is a quality school.*

*Improving quality is essential in the competitive world, in addition attract someone to join also important. One way to attract candidates to enroll students by way of socialization. One AMIKOM socialization is to design a 2D visualization video about the registration flow. The goal is to provide insight to prospective students about the new student registration procedures. Animation is expected to help Customer Service in explaining the registration procedures for new students.*

*This animated video does not interfere with existing systems in the website, but rather helps the system because of the clarity of the animation. This animated video helps prospective students to know the procedure of registration of new students in STMIK AMIKOM Yogyakarta. CS helps explain the new student registration procedures.*

***Keywords:*** *socialization, 2D, procedures, new student*

