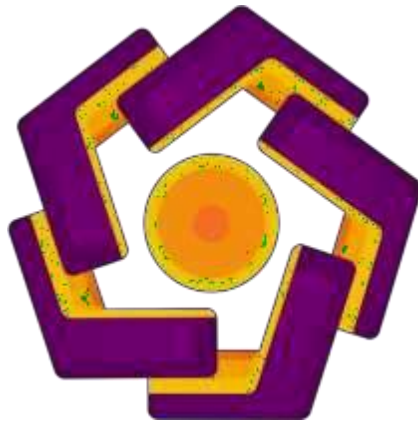


**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN *WHITEBOARD ANIMATION*
SEBAGAI MEDIA PROMOSI PROFIL PRODI MANAJEMEN
INFORMATIKA**

TUGAS AKHIR



Disusun oleh:

Dimas Ferdinan Ryanda (19.02.0451)

Selfiana Bagi Herin (19.02.0452)

Nur Isnaini (19.02.0456)

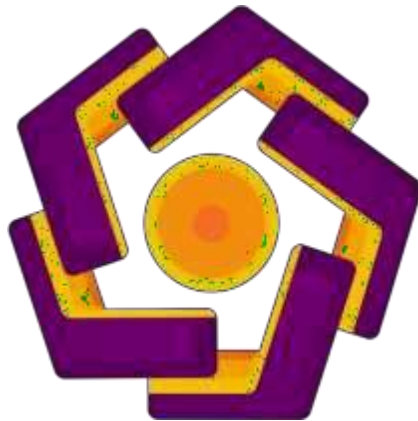
**PROGRAM DIPLOMA
PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER UNIVERSITAS
AMIKOM YOGYAKARTA YOGYAKARTA**

2023

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN *WHITEBOARD ANIMATION*
SEBAGAI MEDIA PROMOSI PROFIL PRODI MANAJEMEN
INFORMATIKA**

TUGAS AKHIR

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Ahli Madya Komputer pada jenjang Program Diploma – Program Studi Manajemen Informatika



Disusun oleh:

Dimas Ferdinan Ryanda	(19.02.0451)
Selfiana Bagi Herin	(19.02.0452)
Nur Isnaini	(19.02.0456)

**PROGRAM DIPLOMA
PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER UNIVERSITAS
AMIKOM YOGYAKARTA YOGYAKARTA**

2023

HALAMAN PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN *WHITEBOARD ANIMATION* SEBAGAI MEDIA PROMOSI PROFIL PRODI MANAJEMEN INFORMATIKA

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Dimas Ferdinan Ryanda (19.02.0451)

Selfiana Bagi Herin (19.02.0452)

Nur Isnaini (19.02.0456)

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 02 Juli 2023

Dosen Pembimbing,



M. Nuraminudin, M.Kom.

NIK. 190302408

HALAMAN PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN *WHITEBOARD ANIMATION* SEBAGAI MEDIA PROMOSI PROFIL PRODI MANAJEMEN INFORMATIKA

yang disusun dan diajukan oleh

Dimas Ferdinan Ryanda (19.02.0451)

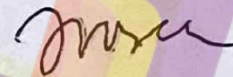
Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 18 Agustus 2023

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Dewi Anisa Istiqomah, S.Pd., M.Cs
NIK : 190302483



Lilis Dwi Farida, S.Kom, M.Eng
NIK : 190302288



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 18 Agustus 2023

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302096

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertandatangan di bawah ini,

NAMA MAHASISWA : Dimas Ferdinan Ryanda
NIM : 19.02.0451

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul berikut:

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN *WHITEBOARD ANIMATION* SEBAGAI MEDIA PROMOSI PROFIL PRODI MANAJEMEN INFORMATIKA

Dosen Pembimbing : M. Nuraminudin, M.Kom.

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

Yogyakarta, 18 Agustus 2023

Yang Menyatakan,



Dimas Ferdinan Ryanda

HALAMAN MOTTO

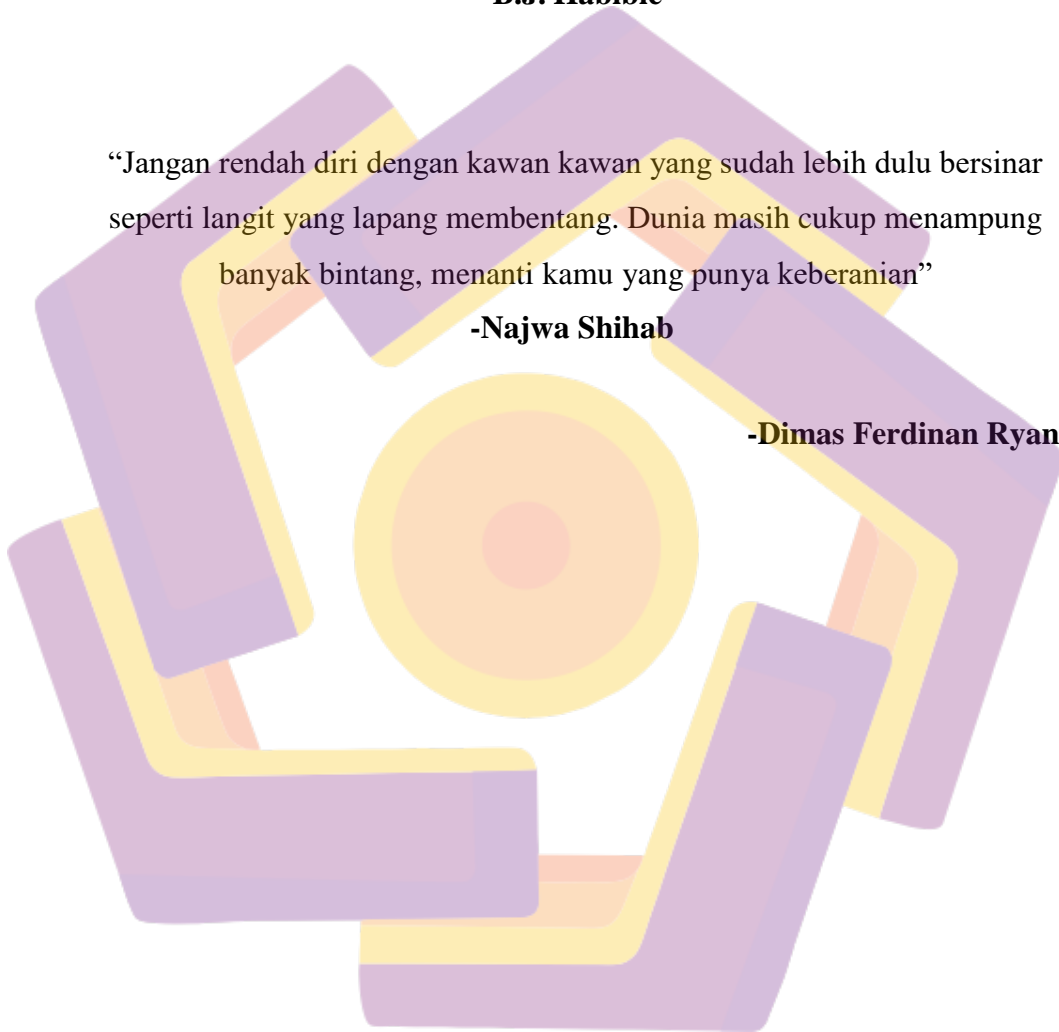
“Semua ada waktunya. Jangan membandingkan hidupmu dengan orang lain. Tidak ada perbandingan antara matahari dan bulan, mereka bersinar saat waktunya tiba”

-B.J. Habibie

“Jangan rendah diri dengan kawan kawan yang sudah lebih dulu bersinar seperti langit yang lapang membentang. Dunia masih cukup menampung banyak bintang, menanti kamu yang punya keberanian”

-Najwa Shihab

-Dimas Ferdinan Ryanda-



HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, segala puji syukur saya panjatkan atas kehadiran Allah SWT karena senantiasa memberikan pertolongan dan petunjuk sehingga saya dapat sampai menyelesaikan tugas akhir ini dengan lancar. Dan juga saya berterima kasih dengan kedua orang tua saya yang telah mensupport dan selalu mendoakan saya dalam menyelesaikan tugas akhir ini

Dengan penuh rasa hormat dan bersyukur, Tugas Akhir ini saya persembahkan kepada :

1. Kedua orang tua saya bapak Mulyana dan ibu Siti Fathonah, yang telah memberikan dukungan serta doa-doa agar saya dapat menyelesaikan kuliah saya dengan lancar serta pengorbanan serta motivasi yang tiada henti.
2. Dosen pembimbing saya M. Nuraminudin, M.Kom. Terimakasih atas bimbingan dan arahan serta masukan sehingga saya dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
3. Untuk saudara saya Gustria Tungga Hidayat, S. Gz telah membantu dan telah memberi masukan untuk tugas akhir saya
4. Dosen pembimbing magang saya bapak Imam Ainudin telah membantu saya pada saat magang dan telah banyak memberi saran
5. Rekan tugas akhir saya, Nur Isnaini, Selfiana Bagi Herin selaku rekan kelompok yang telah sabar dan berjuang dalam menyelesaikan tugas akhir ini bersama-sama

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan ke hadirat Allah SAW, karena atas rahmat, hidayah, dan ridho-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan judul Perancangan dan Pembuatan *Whiteboard Animation* sebagai media promosi profil prodi manajemen informatika (Studi kasus: Prodi manajemen Informatika AMIKOM).

Penyusunan tugas akhir ini merupakan salah satu persyaratan yang harus dipenuhi untuk menyelesaikan pendidikan tingkat Diploma tiga, fakultas ilmu komputer, jurusan manajemen informatika Universitas AMIKOM Yogyakarta. Dengan disusunnya tugas akhir diharapkan mampu memberikan wawasan serta gambaran tentang bagaimana proses pembuatan sebuah *Whiteboard Animation* dari proses perancangan hingga video jadi.

Tugas akhir ini dapat terselesaikan karena bukan hanya karena usaha penulis seorang tetapi juga tidak terlepas dari doa, bimbingan dan dukungan dari pihak lain. Maka dari itu, penulis ingin menyampaikan terima kasih yang begitu dalam dan tak terkira kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al-fatta, S.Kom., M.Kom. selaku dekan fakultas ilmu komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Akhmad Dahlan, S.Kom., M.Kom., selaku ketua jurusan manajemen informatika Universitas AMIKOM Yogyakarta
4. Ibu Lilis Dwi Farida, S.Kom., M.Eng., selaku sekretaris jurusan manajemen informatika Universitas AMIKOM Yogyakarta
5. Bapak Muhammad Nuraminudin, M.Kom., selaku dosen pembimbing, yang dengan sabar telah membimbing dan memberi masukan serta saran selama ini.
6. Nur isnaini dan Selfiana Bagi Herin rekan satu kelompok yang telah berjuang bersama dalam penyelesaian tugas akhir ini.

7. Kedua orang tua yang selalu mendukung baik secara moril maupun materil selama penyusunan tugas akhir ini.
8. Teman maupun sahabat penulis serta pihak-pihak lain yang mungkin tidak dapat saya sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan tugas akhir ini masih banyak kekurangan dan jauh dari kata sempurna, maka dari itu penulis sangat terbuka dengan kritik dan saran yang bersifat membangun dari pembaca, sehingga nantinya dapat dijadikan sebagai bahan evaluasi agar menjadi lebih baik untuk kedepannya.

Yogyakarta, 18 Agustus 2023



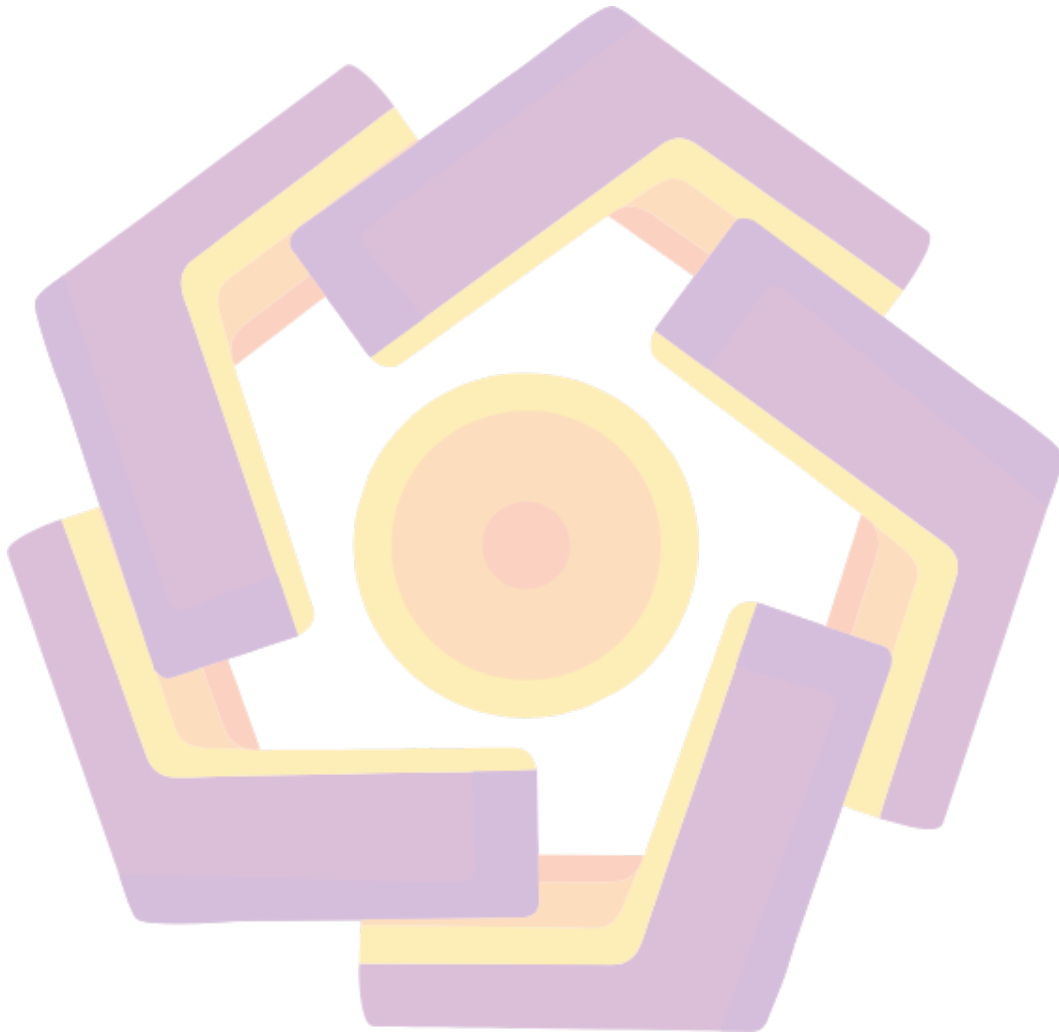
Dimas Ferdinan Ryanda

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR	vii
HALAMAN MOTTO	viii
HALAMAN PERSEMBAHAN	xi
KATA PENGANTAR	xiv
DAFTAR ISI	xvi
DAFTAR TABEL	xix
DAFTAR GAMBAR	xx
INTISARI	xxi
ABSTRACT	xxii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	1
1.3 Tujuan Tugas Akhir	2
1.4 Batasan Masalah	2
1.5 Manfaat Tugas Akhir	2
1.6 Sistematika Penulisan	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	4

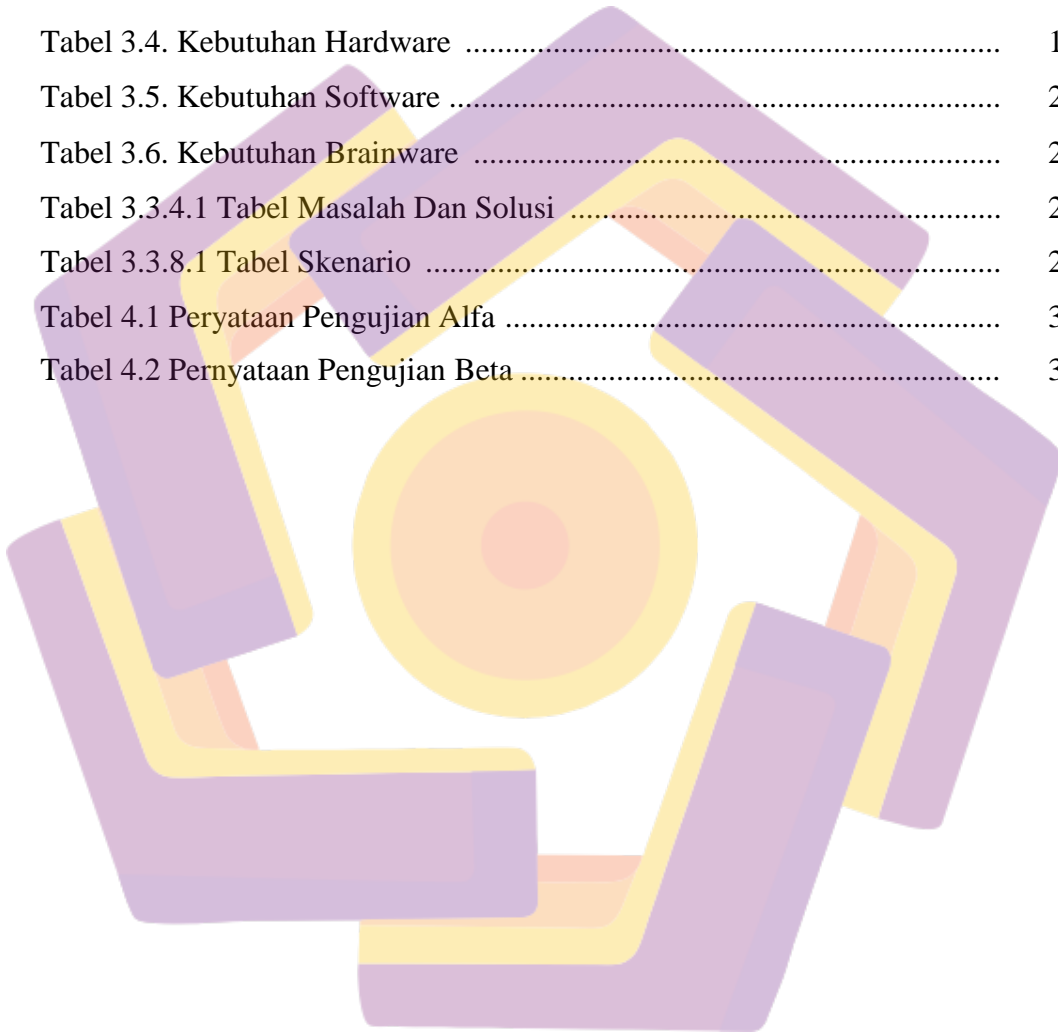
2.1 Penelitian Terdahulu	4
2.2 Landasan Teori	9
2.2.1 Pengertian Multimedia	9
2.2.2 Pengertian Teks	10
2.2.3 Pengertian Image	11
2.2.4 Pengertian Animasi	12
2.2.5 Pengertian Audio	12
2.2.6 Pengertian Video	13
2.2.7 <i>Whiteboard Animation</i>	14
BAB III METOLOGI PENELITIAN	16
3.1 Pendefinisian Permasalahan	16
3.1.1. Tinjauan Umum	17
3.1.2. Deskripsi Masalah	18
3.1.3. Solusi Yang Diusulkan	18
3.2 Analisis Kebutuhan	18
3.2.1. Kebutuhan Fungsional	19
3.2.2. Kebutuhan Non Fungsional.....	19
3.3 3.3. Perancangan	21
3.3.1. Tahap Pra Produksi	21
3.3.2. Pengenalan	21
3.3.3. Briefing	22
3.3.4. Menentukan Ide.....	22
3.3.5. Pendataan Kebutuhan Hardware	23
3.3.7. Referensi Storyboard	26
3.3.8. Skenario	27
3.3.9. Revisi	29
3.3.10. Design	29
3.3.11. Background Design	29
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	30
4.1 Implementasi	30

4.1.1 Produksi	30
4.1.2. Pasca Produksi	39
BAB V PENUTUP	41
5.1 Kesimpulan	41
5.2 Saran	41
DAFTAR PUSTAKA	43



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbandingan Studi Literatur	6
Tabel 3.1. Wawancara	16
Tabel 3.2. Deskripsi Masalah	18
Tabel 3.3. Rumusan Masalah	18
Tabel 3.4. Kebutuhan Hardware	19
Tabel 3.5. Kebutuhan Software	20
Tabel 3.6. Kebutuhan Brainware	20
Tabel 3.3.4.1 Tabel Masalah Dan Solusi	22
Tabel 3.3.8.1 Tabel Skenario	29
Tabel 4.1 Pernyataan Pengujian Alfa	36
Tabel 4.2 Pernyataan Pengujian Beta	36



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.3 Flowchart Alur Pengerjaan	21
Gambar 3.3.5.1 Videoscribe	24
Gambar 3.3.5.2 Adobe Premiere Pro	25
Gambar 3.3.5.3 Audacity	25
Gambar 3.3.6.1 Tampilan Storyboard	26
Gambar 3.3.7.1 Referensi Design	27
Gambar 3.3.12.1 Background	29
Gambar 3.3.17.1 Voice Over	31
Gambar 4. 1 Scene Pertama	32
Gambar 4. 2 Scene Kedua	32
Gambar 4. 1 Scene Pertama	33
Gambar 4. 2 Scene Kedua	33
Gambar 4. 5 Scene Kelima	34
Gambar 4. 6 Scene Keenam	34
Gambar 4. 7 Scene Ketujuh	35
Gambar 4.1 Diagram Jenis Kelamin	37
Gambar 4.2 Diagram Umur	38
Gambar 4.3 Diagram Pekerjaan	38
Gambar 4.1 Keterangan Selesai Magang Dan Serah Terima Produk	39
Gambar 4.1 Keterangan Selesai Magang Dan Serah Terima Produk	40

INTISARI

D3 Manajemen Informatika merupakan salah satu program studi yang berada di Universitas Amikom Yogyakarta. D3 Manajemen Informatika juga melakukan promosi seperti program studi lainnya. Tahapan promosi yang dilakukan sebelumnya menggunakan *video company profile*. Media yang dilakukan saat ini dirasa sudah cukup, akan tetapi masih kurang efektif dengan *whiteboard animation* dapat memperkuat informasi dan membuat sebuah informasi menjadi berkesan. Dalam proses pembuatan *whiteboard animation* ini alur cerita dan karakternya dibuat sederhana dan latarnya dibuat sederhana agar informasi yang ada didalam *whiteboard animation* mudah tersampaikan kepada penonton dan agar iklan tepat sasaran kepada konsumen yaitu peran tua. Pembuatan iklan menggunakan properti yang sederhana lebih sedikit dalam pembiayaan, penelitian ini juga mendapatkan respon *positive* dari beberapa responden 50% atau 170 responden memberikan nilai Baik, 41 % atau 141 responden memberikan nilai Sangat Baik, 4% atau 12 responden memberikan nilai Cukup, 4% atau 15 responden memberikan nilai kurang dan terakhir 1% atau 4 responden memberikan nilai sangat kurang. Sehingga video dari hasil penelitian ini layak untuk mempromosikan atau memperkenalkan profil prodi Manajemen Informatika kepada masyarakat luas lewat social media, lebih tepatnya *youtube*, serta menstabilkan jumlah penonton di dalam video *whiteboard animation*.

Kata Kunci: *Whiteboard Animation*, Media Iklan, Animasi, Teknologi, Profil Prodi Manajemen Informatika.

ABSTRACT

D3 Informatics Management is one of the study programs at Amikom University Yogyakarta. D3 Informatics Management also promotes like other study programs. The previous stage of promotion used company profile videos. Media that is done now is considered sufficient, but still less effective with whiteboard animation can strengthen information and make information memorable. In the process of making whiteboard animation, the storyline and characters are made simple and the setting is made simple so that the information in the whiteboard animation is easily conveyed to the audience and so that the advertisement is right on target to consumers, namely the old role. Making advertisements using simple properties is less in financing, this study also received a positive response from some respondents 50% or 170 respondents gave a Good grade, 41% or 141 respondents gave a Very Good grade, 4% or 12 respondents gave a Sufficient score, 4% or 15 respondents gave a score less and finally 1% or 4 respondents gave a very less score. So that the video from the results of this study is worthy to promote or introduce the profile of the Informatics Management study program to the wider community through social media, more precisely YouTube, and stabilize the number of viewers in the whiteboard animation video.

Keyword: *Whiteboard Animation, Advertising Media, Animation, Technology, Informatics Management Study Program Profile.*

