

**PERANCANGAN VIDEO ANIMASI 2D INFOGRAFIS SIMULASI
PENDAFTARAN MAHASISWA BARU PADA UNIVERSITAS
AMIKOM YOGYAKARTA**

SKRIPSI



disusun oleh

Darmawan Setiawan Syamsi

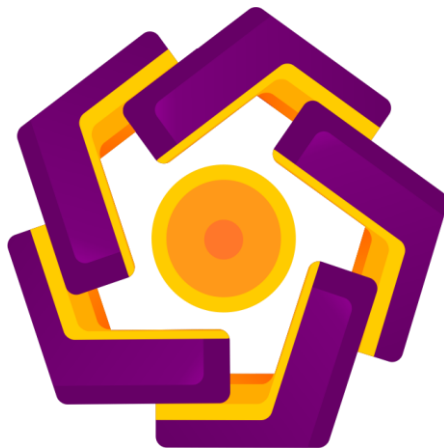
15.21.0896

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2018**

**PERANCANGAN VIDEO ANIMASI 2D INFOGRAFIS SIMULASI
PENDAFTARAN MAHASISWA BARU PADA UNIVERSITAS
AMIKOM YOGYAKARTA**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

Darmawan Setiawan Syamsi

15.21.0896

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2018**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN VIDEO ANIMASI 2D INFOGRAFIS SIMULASI
PENDAFTARAN MAHASISWA BARU PADA UNIVERSITAS
AMIKOM YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Darmawan Setiawan Syamsi

15.21.0896

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 07 april 2017

Dosen Pembimbing,

Sri Ngudi Wahyuni, S.T.,M.Kom

NIK. 190302060

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN VIDEO ANIMASI 2D INFOGRAFIS SIMULASI
PENDAFTARAN MAHASISWA BARU PADA UNIVERSITAS
AMIKOM YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Darmawan Setiawan Syamsi

15.21.0896

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 17 Januari 2018

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Krisnawati, S.Si., M.T.
NIK. 190302038

Denni Prabowo, M.Kom.
NIK. 190302253

Seti Ngudi Wahyuni, S.T., M.Kom
NIK. 190302060

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 13 Februari 2018

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Krisnawati, S.Si., M.T.
NIK. 190302038

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah 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 tinggi manapun, 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.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 13 Februari 2018



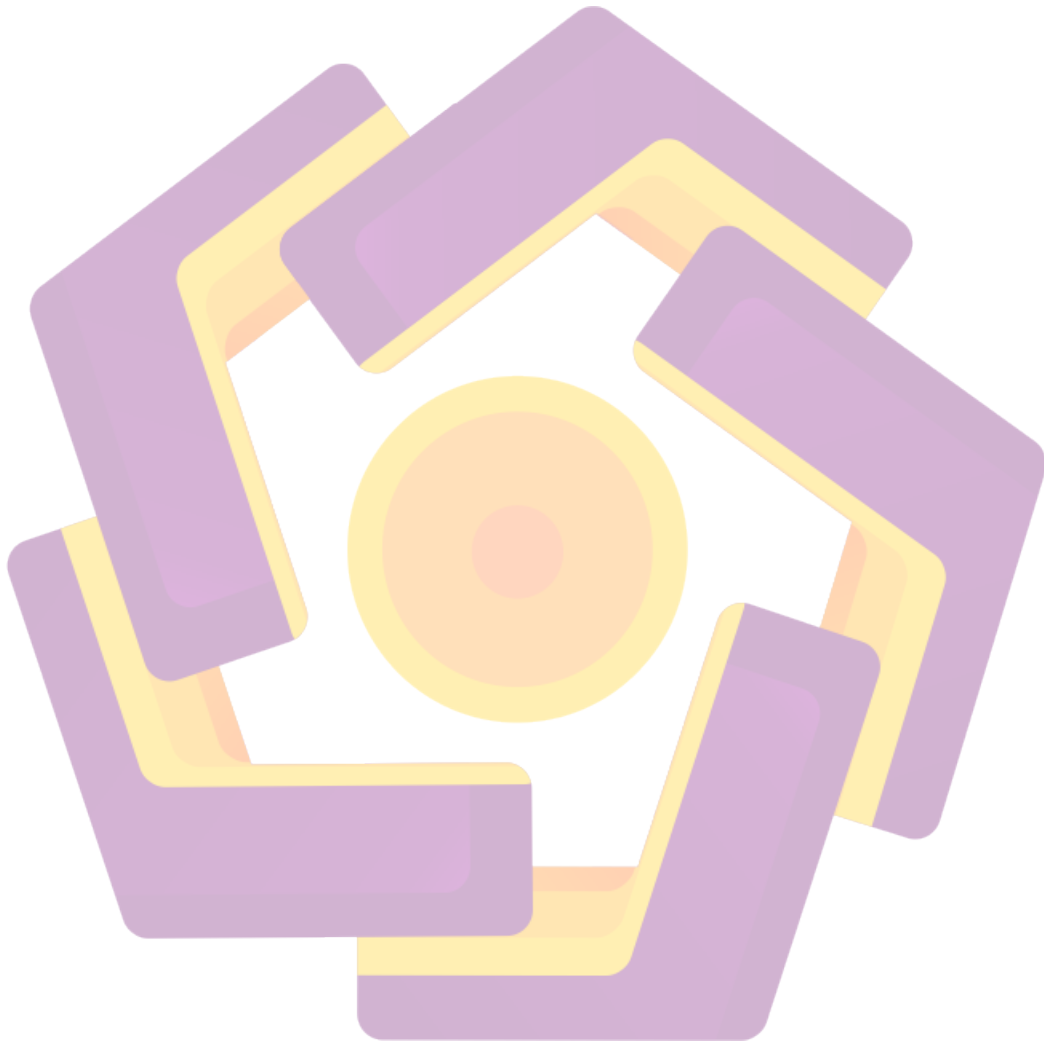
Darmawan Setiawan Syamsi

NIM. 15.21.0896

MOTTO

BEKERJALAH AGAR ADA YANG DIBANGGAKAN.

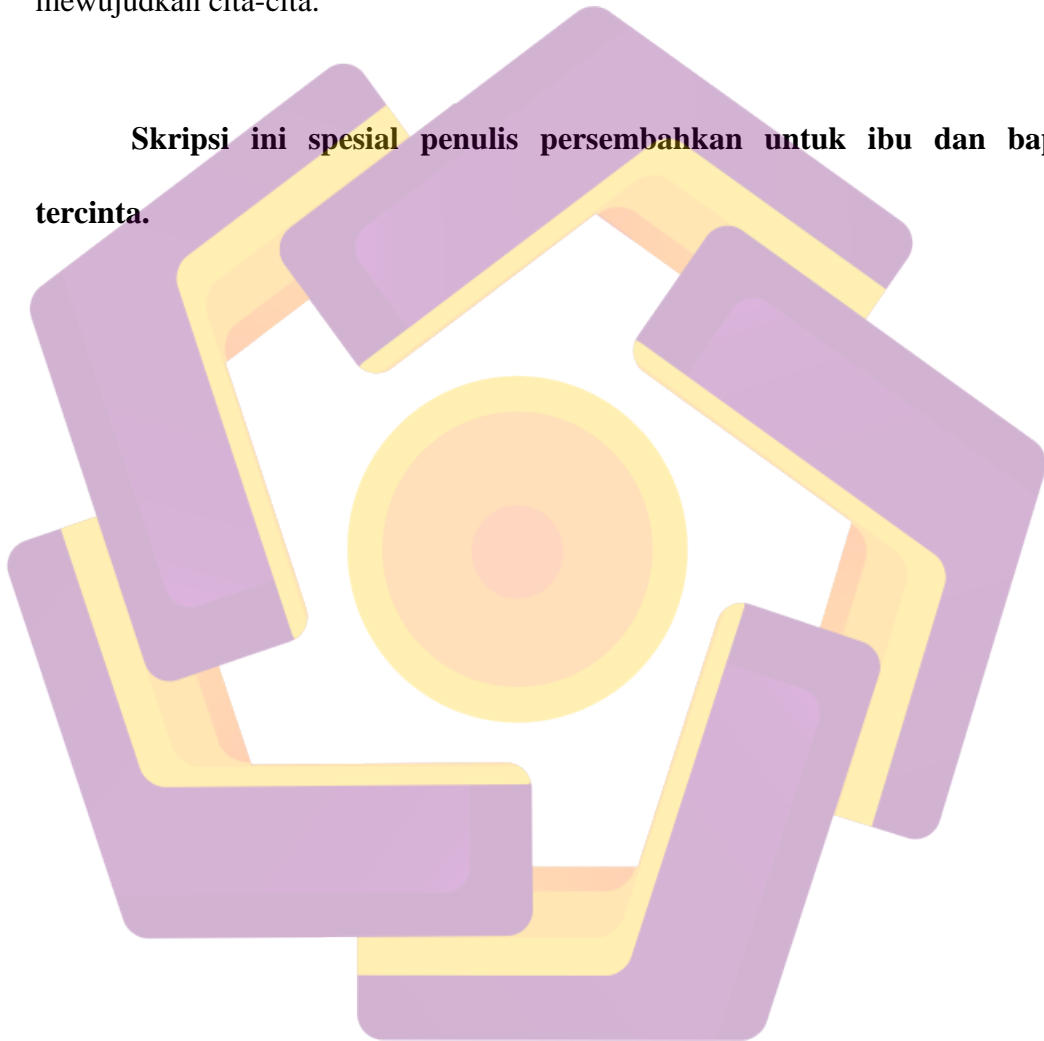
KARENA BEKERJA ITU MULIA.



PERSEMBAHAN

Alhamdulillah puji syukur kehadiran Allah SWT, penulis telah menyelesaikan skripsi ini. Pencapaian ini akan menjadi pijakan baru dalam mewujudkan cita-cita.

Skripsi ini spesial penulis persembahkan untuk ibu dan bapak tercinta.



KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT penulis panjatkan dengan rahmat, hidayah dan kebesarannya. Sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Perancangan Video Animasi 2D infografis simulasi pendaftaran Mahasiswa Baru Pada Universitas Amikom Yogyakarta”**.

Dalam menyelesaikan skripsi ini, adapun pihak yang membantu berupa doa, semangat dan dukungan kepada penulis selama pembuatan skripsi sampai selesai. Maka penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu dan bapak yang memberi dukungan dan doa.
2. Ibu Sri Ngudi Wahyuni selaku Dosen Pembimbing.
3. Muhammad Abdul Iradat selaku fasilitator.
4. Fitria Nurulaeni selaku pengisi suara.
5. Ikatan Keluarga Pelajar Mahasiswa Takalar selaku teman diskusi.
6. Rekan – rekan SRW yang selalu memberi semangat dan informasi.

Terima kasih kepada semua pihak yang mendoakan yang tidak bisa disebutkan satu persatu. Semoga Allah SWT memberi kebahagiaan dan kesuksesan bagi kita semua.

Yogyakarta, 13 februari 2018

Penulis

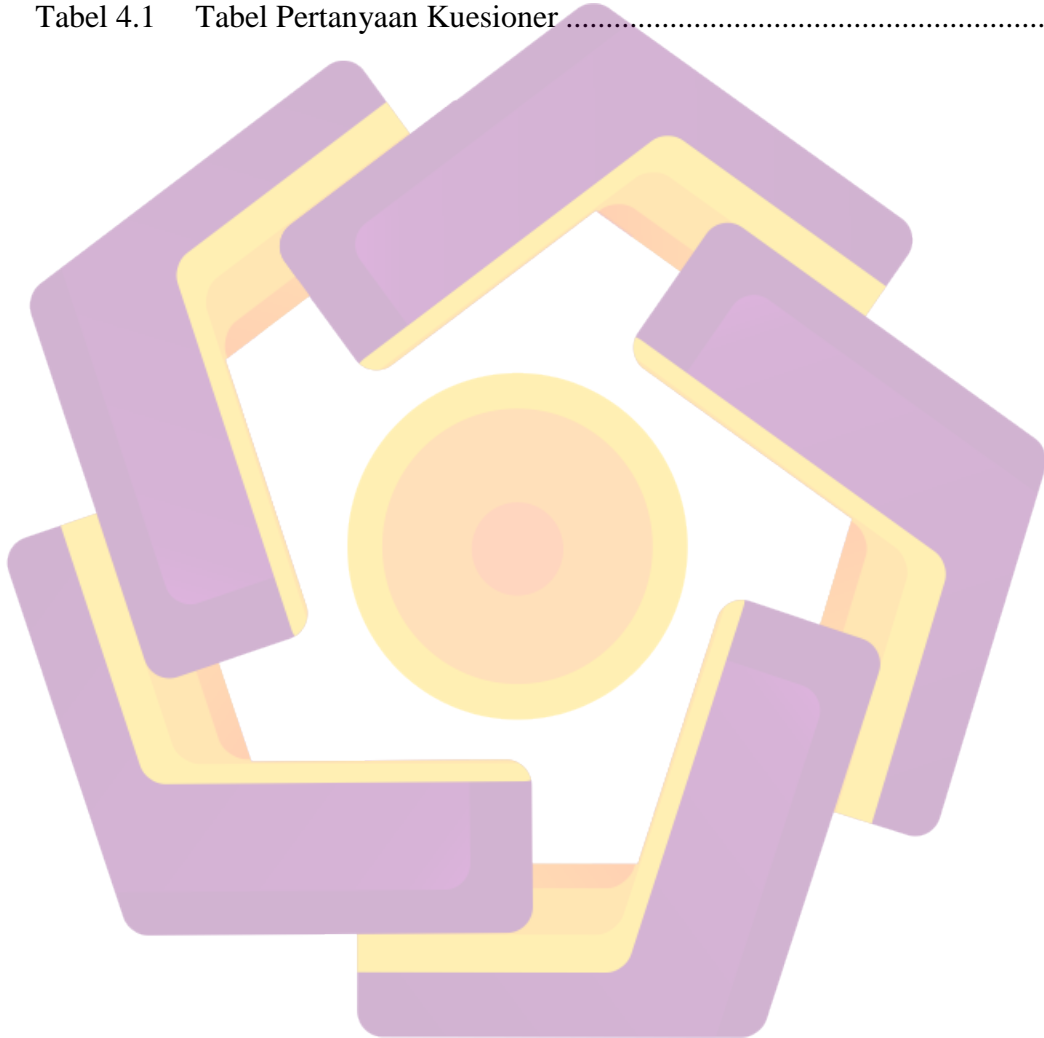
DAFTAR ISI

JUDUL.....	I
PERSETUJUAN	II
PENGESAHAN	III
PERNYATAAN.....	IV
MOTTO	V
PERSEMBAHAN.....	VI
KATA PENGANTAR	VII
DAFTAR ISI.....	VIII
DAFTAR TABEL.....	IX
DAFTAR GAMBAR	X
DAFTAR ISTILAH	XI
ABSTRACT.....	XII
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 LATAR BELAKANG.....	1
1.2 RUMUSAN MASALAH	1
1.3 BATASAN MASALAH.....	2
1.4 MAKSUD DAN TUJUAN PENELITIAN	2
1.5 METODE PENELITIAN	3
1.6 SISTEMATIKA PENULISAN	3
BAB II LANDASAN TEORI.....	5
2.1 TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.2 DASAR TEORI.....	6
2.2.1 Pengertian Multimedia.....	6
2.2.2 Element Multimedia.....	7
2.3 INFORGRAFIS.....	19
2.3.1 Jenis Infografis	19
2.3.2 Tujuan Infografis.....	20
BAB III METODE PENELITIAN.....	22
3.1 TINJAUAN UMUM.....	22

3.1.1	Program Diploma	22
3.1.2	Program Sarjana	22
3.1.3	Program Pasca Sarjana	23
3.2	ANALISIS SISTEM	23
3.2.1	Identifikasi Masalah	23
3.2.2	Analisis SWOT	24
3.3	ANALISIS KEBUTUHAN.....	25
3.3.1	Analisis Kebutuhan Fungsional	25
3.3.2	Analisis Kebutuhan Non Fungsional	26
3.4	TAHAP PRA PRODUKSI	27
3.4.1	Ide Cerita.....	27
3.4.2	Tema Cerita.....	28
3.4.3	Storyboard.....	28
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		32
4.1	TAHAPAN PRODUKSI	32
4.1.1	Pembuatan Vektor Grafis	32
4.1.2	Pembuatan Background	37
4.1.3	Proses Rigging	42
4.1.4	Proses Animasi.....	43
4.1.5	Backsound Musik.....	45
4.2	PASCA PRODUKSI.....	46
4.2.1	Compositing	46
4.2.2	Editing.....	54
4.2.3	Rendering	55
4.3	TESTING	56
BAB V PENUTUP.....		61
5.1	KESIMPULAN.....	61
5.2	SARAN.....	61
DAFTAR PUSTAKA		62
LAMPIRAN		

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Analisis SWOT	24
Tabel 3.2	Storyboard	28
Tabel 4.1	Tabel Pertanyaan Kuesioner	57



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Definisi Multimedia	7
Gambar 2.2	Anticipation.....	10
Gambar 2.3	Squash dan Strech	10
Gambar 2.4	Staging	11
Gambar 2.5	Secondary Action	12
Gambar 2.6	Timing	13
Gambar 2.7	Solid Drawing	13
Gambar 2.8	Appeal	14
Gambar 2.9	Storyboard	17
Gambar 4.1	Pengaturan Kanvas	32
Gambar 4.2	Karakter Calon Mahasiswa	33
Gambar 4.3	Karakter Dosen.....	33
Gambar 4.4	Customer Service	34
Gambar 4.5	Teller Muamalat	34
Gambar 4.6	Petugas DAAK.....	35
Gambar 4.7	Pewarnaan Rambut.....	35
Gambar 4.8	Pewarnaan Mata	36
Gambar 4.9	Pewarnaan Muka	36
Gambar 4.10	Hasil Pewarnaan Karakter Calon Mahasiswa	35
Gambar 4.11	Background Registrasi Online dan Cek Kelulusan.....	37
Gambar 4.12	Background Bank Muamalat.....	38
Gambar 4.13	Background Customer Service	38
Gambar 4.14	Background Ruangan Tes Tertulis.....	39
Gambar 4.15	Background Ruangan Tes Wawancara	39
Gambar 4.16	Background DAAK.....	40
Gambar 4.17	Export File CorelDraw ke Adobe Photoshop.....	40
Gambar 4.18	Import Adobe Photoshop ke Adobe After Effect.....	41
Gambar 4.19	Pengaturan Composition	41
Gambar 4.20	Hasil Penggabungan Background dan Karakter	42
Gambar 4.21	Mengatur Anchor Point.....	43

Gambar 4.22	Membuat Gerakan Karakter.....	43
Gambar 4.23	Penambahan Keyframe	44
Gambar 4.24	Pengaturan Output.....	44
Gambar 4.25	Proses Render.....	45
Gambar 4.26	Audio Library Youtube	45
Gambar 4.27	Pengaturan Sequence Composition.....	46
Gambar 4.28	Import File Video	47
Gambar 4.29	Tampilan Opening.....	47
Gambar 4.30	Tampilan Subtitle	48
Gambar 4.31	Tampilan Form Registrasi Mahasiswa Baru	49
Gambar 4.32	Tampilan Speed/Duration	49
Gambar 4.33	Tampilan Transfer Biaya Pendaftaran	50
Gambar 4.34	Tampilan Pengumpulan Berkas Pendaftaran	50
Gambar 4.35	Tampilan Tes Tertulis (CBT).....	51
Gambar 4.36	Tampilan Ujian Wawancara.....	51
Gambar 4.37	Tampilan Cek Kelulusan.....	52
Gambar 4.38	Tampilan Form Hasil Ujian	52
Gambar 4.39	Tampilan Surat Keterangan Lulus	53
Gambar 4.40	Tampilan Transfer Biaya Herregistrasi.....	53
Gambar 4.41	Tampilan Pendaftaran Ulang.....	54
Gambar 4.42	Import Backsound	54
Gambar 4.43	Menampilkan Backsound Audio 1.....	55
Gambar 4.44	Tampilan Export Setting	56
Gambar 4.45	Tampilan Render	56
Gambar 4.46	Tabel Frekuensi Pertanyaan pertama	58
Gambar 4.47	Tabel Frekuensi Pertanyaan kedua.....	58
Gambar 4.48	Tabel Frekuensi pertanyaan ketiga.....	58
Gambar 4.49	Tabel Frekuensi Pertanyaan Keempat.....	59
Gambar 4.50	Tabel Frekuensi Pertanyaan Kelima	59
Gambar 4.51	Tabel Frekuensi Pertanyaan Keenam.....	59
Gambar 4.52	Tabel Frekuensi Pertanyaan Ketujuh	60

INTISARI

Universitas AMIKOM adalah salah satu perguruan tinggi yang memiliki lebih dari 11.000 mahasiswa, unggul dalam bidang beasiswa, penelitian dan pelayanan. Universitas AMIKOM Yogyakarta juga menjadi perguruan tinggi kelas dunia dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi yang berbasis *entrepreneurship* (*private entrepreneur university*). Banyaknya calon mahasiswa yang mendaftar di Universitas AMIKOM Yogyakarta menjadi tujuan perancangan animasi berbasis 2D ini, guna menjelaskan alur pendaftaran mahasiswa baru, sehingga calon mahasiswa tidak kesulitan dalam melakukan proses pendaftaran.

Hasil dari metode pengembangan ini berbentuk video animasi 2 dimensi dengan tambahan *subtitle*, alur pendaftaran yang mudah dimengerti dan dapat diakses secara berulang. perancangan animasi menggunakan software Coreldraw yang digunakan untuk membuat vektor dan pewarnaan, photoshop untuk layering, after effect untuk membuat gerakan animasi menggunakan teknik penulangan dan adobe premiere untuk proses rendering.

Video Animasi 2 dimensi ini mampu menjadi solusi informasi dalam menjelaskan alur pendaftaran mahasiswa baru pada Universitas Amikom Yogyakarta.

Kata Kunci: Universitas Amikom, Alur PMB, Media Informasi, Animasi 2D.

ABSTRACT

AMIKOM University is one of the universities that has more than 11,000 students, excelling in scholarship, research and service. University of AMIKOM Yogyakarta is also a world-class university in the field of information and communication technology based entrepreneurship (private entrepreneur university). The number of prospective students who enroll in the University of AMIKOM Yogyakarta became the purpose of designing this 2D based animation. to explain the flow of new student enrollment, so that prospective students have no difficulty in conducting the registration process.

The result of this development method is 2D animated video with additional subtitle, easy to understand and accessible registration flow. animation design using Coreldraw software used to create vector and coloring, photoshop for layering, after effect to make animation movement using reinforcement technique and adobe premiere for rendering process.

2D Animation Video is able to be an information solution in explaining the flow of new student enrollment at Amikom University Yogyakarta.

Keyword: *Amikom University, PMB Flow, Information Media, 2D Animation.*