

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN PROSEDUR PENGAJUAN TUGAS
AKHIR DAN SKRIPSI BERBASIS ANIMASI 2D PADA STMIK AMIKOM
YOGYAKARTA**

Studi Kasus : Bagian Jurusan STMIK AMIKOM Yogyakarta

TUGAS AKHIR



disusun oleh

Fahmi Halif Majid	14.02.8793
Rifsilhana Yunratika	14.02.8796
Pradana Puspa Wijaya	14.02.8828
Resi Ajie Nugraha	14.02.8833

**PROGRAM DIPLOMA
PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2017**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN PROSEDUR PENGAJUAN TUGAS
AKHIR DAN SKRIPSI BERBASIS ANIMASI 2D PADA STMIK AMIKOM
YOGYAKARTA**

Studi Kasus : Bagian Jurusan STMIK AMIKOM Yogyakarta

TUGAS AKHIR

untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar Ahli Madya
pada jenjang Program Diploma – Program Studi Manajemen Informatika



disusun oleh

Fahmi Halif Majid	14.02.8793
Rifsilhana Yunratika	14.02.8796
Pradana Puspa Wijaya	14.02.8828
Resi Ajie Nugraha	14.02.8833

**PROGRAM DIPLOMA
PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2017**

PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN PROSEDUR PENGAJUAN TUGAS AKHIR DAN SKRIPSI BERBASIS ANIMASI 2D PADA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

Studi Kasus : Bagian Jurusan STMIK AMIKOM Yogyakarta

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Fahmi Halif Majid	14.02.8793
Rifsilhana Yunratika	14.02.8796
Pradana Puspa Wijaya	14.02.8828
Resi Ajie Nugraha	14.02.8833

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 29 September 2016

Dosen Pembimbing,



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

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN PROSEDUR PENGAJUAN
TUGAS AKHIR DAN SKRIPSI BERBASIS ANIMASI 2D PADA STMIK
AMIKOM YOGYAKARTA**

Studi Kasus : Bagian Jurusan STMIK AMIKOM Yogyakarta

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Fahmi Halif Majid

14.02.8793

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 14 Februari 2017

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Joko Dwi Santoso, M.Kom.
NIK. 190302181

Mei P Kurniawan, M.Kom.
NIK. 190302187

Tanda Tangan



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 8 Maret 2017



PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN PROSEDUR PENGAJUAN
TUGAS AKHIR DAN SKRIPSI BERBASIS ANIMASI 2D PADA STMIK
AMIKOM YOGYAKARTA**

Studi Kasus : Bagian Jurusan STMIK AMIKOM Yogyakarta

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Rifsilhana Yunratika

14.02.8796

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 14 Februari 2017

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Ahlihi Masruro, S.Kom.

NIK. 190302148

Mei P Kurniawan, M.Kom.

NIK. 190302187

Tanda Tangan



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 8 Maret 2017



Krisnawati, S.Si., M.T.

NIK. 190302038

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN PROSEDUR PENGAJUAN
TUGAS AKHIR DAN SKRIPSI BERBASIS ANIMASI 2D PADA STMIK
AMIKOM YOGYAKARTA**

Studi Kasus : Bagian Jurusan STMIK AMIKOM Yogyakarta

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Pradana Puspa Wijaya

14.02.8828

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 14 Februari 2017

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Arif Dwi Laksito, M.Kom.

NIK. 190302150

Melwin Syafrizal, S.Kom., M.Eng.

NIK. 190302105

Tanda Tangan



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 8 Maret 2017



DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Kusnawati, S.Si., M.T.

NIK. 190302038

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN PROSEDUR PENGAJUAN
TUGAS AKHIR DAN SKRIPSI BERBASIS ANIMASI 2D PADA STMIK
AMIKOM YOGYAKARTA**

Studi Kasus : Bagian Jurusan STMIK AMIKOM Yogyakarta

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Resi Ajie Nugraha

14.02.8833

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 14 Februari 2017

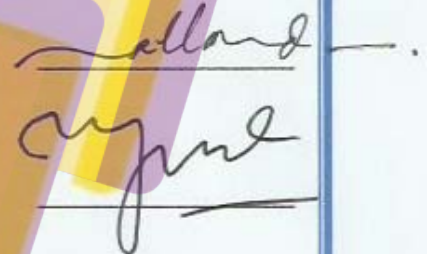
Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Akhmad Dahlan, M.Kom.
NIK. 190302174

Yudi Sutanto, M.Kom.
NIK. 190302039

Tanda Tangan



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 8 Maret 2017



PERNYATAAN

Kami yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, Tugas Akhir ini merupakan karya kami berempat (ASLI), dan isi dalam Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan kami 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 kami pribadi.

Yogyakarta, 1 Maret 2017

METERAI TEMPEL
6000
ENAM RIBU RUPIAH

Fahmi Halif Majid

14.02.8793

METERAI TEMPEL
6000
ENAM RIBU RUPIAH

Pradana Puspa Wijaya

14.02.8828

METERAI TEMPEL
6000
ENAM RIBU RUPIAH

Rifsilhana Yunratika

14.02.8796

METERAI TEMPEL
6000
ENAM RIBU RUPIAH

Resi Ajie Nugraha

14.02.8833

MOTTO

"Kesopanan adalah pengaman yang baik bagi keburukan lainnya." (Cherterfield)

“Menunggu kesuksesan adalah tindakan sia-sia yang bodoh”

“*Man Jadda Wajada.* Barangsiapa bersungguh-sungguh, pasti berhasil”

“*Man Sara Ala Darbi Washala.* Siapa menapaki jalan-Nya akan sampai ke tujuan”

“Janganlah takut untuk melangkah, karna jarak 1000 mil dimulai dengan langkah pertama”

“*Keep thinking the out of the box. Keep executing the inside of the box*”

“Belajar tidak akan berarti tanpa budi pekerti”

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Alhamdulillah kami panjatkan kepada Allah SWT yang Maha Pengasih Lagi Maha Penyayang.

Kami persembahkan karya yang sederhana ini kepada Orang Tua tercinta yang telah mendoakan sehingga dapat selesai.

Kepada Dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu untuk membimbing kami dan kepada dosen amikom yang telah memberikan ilmu yang banyak.

Kepada teman-teman yang sudah membantu dan memberi semangat, dengan dukungan dan semangat dari kalian sehingga dapat terselesaikan tepat waktu.

Terimakasih yang sebesar-besarnya untuk kalian semua, akhir kata saya persembahkan tugas akhir ini untuk kalian semua, orang-orang yang saya sayangi.

Dan semoga tugas akhir ini dapat bermanfaat dan berguna untuk kemajuan ilmu pengetahuan di masa yang akan datang, Aamiinnn.

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah. Dalam penyusunan Tugas Akhir ini tentunya saya mendapatkan berbagai dorongan dan dukungan dari berbagai pihak, maka pada kesempatan ini saya ingin mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Allah SWT dan junjungan besar kita Nabi Muhammad SAW.
2. Kedua Orangtua yang tidak pernah berhenti mendoakan anak-anaknya dan selalu memberi dukungan.
3. Abang, Mbak Onet, Mbak Menik, dan Mas Kris.
4. Dosen Pembimbing tercinta bapak Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom.
5. My Super Team. Fahmi tentunya, serta Ambon dan Nanang. Terimakasih atas kerjasamanya yang luar biasa.
6. Tutik Mar dan Ipeh. Cie kita wisuda bareng ya.
7. Keluarga Besar 14-D3MI-03. Love you all..
8. Seseorang yang tidak bisa disebutkan namanya. Salah satu sumber semangat. Semoga sukses selalu.
9. Dan pihak lain yang pernah membantu saya yang tidak bisa saya sebutkan satu-persatu. Semoga kebaikan kalian segera dibalas oleh Allah SWT. Aamiin.

PERSEMBAHAN

Dengan segala puja dan puji syukur kepada Tuhan yang Maha Esa dan atas dukungan dan do'a dari orang-orang tercinta, akhirnya tugas akhir ini dapat dirampungkan dengan baik dan tepat pada waktunya. Oleh karena itu, dengan rasa bangga dan bahagia saya khaturkan rasa syukur dan terimakasih saya kepada :

1. Allah SWT, karena hanya atas izin dan karuniaNya lah maka tugas akhir ini dapat dibuat dan selesai pada waktunya. Puji syukur yang tak terhingga pada Allah penguasa alam yang meridhoi dan mengabulkan segala do'a.
2. Bapak dan Ibu saya, yang telah memberikan dukungan moril maupun materi serta do'a yang tiada henti untuk kesuksesan saya, karena tiada kata seindah lantunan do'a dan tiada do'a yang paling khusuk selain do'a yang terucap dari orang tua. Ucapan terimakasih saja tak kan pernah cukup untuk membalas kebaikan kalian, karena itu terimalah persembahan bakti dan cintaku untuk kalian bapak ibuku.
3. Sahabat dan Teman Tersayang, tanpa semangat, dukungan dan bantuan kalian semua takkan mungkin aku sampai disini, terimakasih untuk candatawa, tangis, dan perjuangan yang kita lewati bersama dan terimakasih untuk kenangan manis yang telah mengukir selama ini. Dengan perjuangan dan kebersamaan kita pasti bisa! Semangat!!

Terimakasih yang sebesar-besarnya untuk kalian semua, akhir kata saya persembahkan tugas akhir ini untuk kalian semua, orang-orang yang saya sayangi. Dan semoga tugas akhir ini dapat bermanfaat dan berguna untuk kemajuan ilmu pengetahuan di masa yang akan datang, Aamiinnn.

PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmanirrohim

Dengan Rahmat Allah yang Maha Pengasih Lagi Maha Penyayang...

Dengan ini saya persembahkan karya ini untuk :

1. Ayahanda terimakasih atas limpahan kasih sayang serta nasehat-nasehat dan pelajaran hidup yang sangat berarti.
2. Bunda terimakasih atas limpahan doa dan kasih sayang yang tak terhingga dan selalu memberikan yang terbaik.
3. Teman-teman yang telah membantu saya melewati masa kuliah ini yang tidak bisa saya sebutkan satu per satu, nama per nama, dan peran per peran.
4. Dan untuk Tyo, Nuzli, Rasta, Nanang, Nadia, Alfian, Fahmi, Zakka, Ivan, Citra, Hana, Yusuf, Wafi, Siwi, Rafifa, Mia, Vidya, Dessy, Dimas yang memang harus saya sebutkan karena mereka yang terbaik, terimakasih untuk canda tawa, suka cita, dan semuanya.
5. Mungkin anda melihat saya bersusah payah, tetapi anda tidak akan melihat saya berhenti.
6. Semoga Allah SWT membalas jasa budi kalian dikemudian hari dan memberikan kemudahan dalam segala hal, aaminn.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kami panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan kasih-Nya, sehingga kami dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan dan Pembuatan Prosedur Pengajuan Tugas Akhir dan Skripsi Berbasis Animasi 2D pada STMIK AMIKOM Yogyakarta” tepat sesuai waktu yang telah ditentukan.

Tujuan penulisan Tugas Akhir ini adalah sebagai prasyarat kelulusan untuk mendapatkan gelar Ahli Madya Komputer jurusan Manajemen Informatika fakultas Ilmu Komputer di Universitas AMIKOM Yogyakarta.

Kami mengucapkan terimakasih kepada dosen yang telah membimbing kami selama penyusunan Tugas Akhir ini, serta teman-teman yang telah mendukung dan menyisihkan waktunya sehingga Tugas Akhir ini bisa terselesaikan.

Kami sadar bahwa menyusun Tugas Akhir ini masih banyak kekurangan, untuk itu dengan segala kerendahan hati kami mengharapkan kritik dan saran. Semoga Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat untuk semua pihak.

Yogyakarta, 28 Februari 2017

Penyusun

DAFTAR ISI

JUDUL	i
SUB JUDUL	ii
PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN	viii
MOTTO	ix
PERSEMBAHAN	x
KATA PENGANTAR	xiv
DAFTAR ISI	xv
DAFTAR TABEL	xviii
DAFTAR GAMBAR	xix
INTISARI	xxi
<i>ABSTRACT</i>	xxii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Metode Pengumpulan Data	4
1.7 Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Tinjauan Pustaka	7
2.2 Dasar Teori	8
2.2.1 Pengertian Multimedia	8
2.2.2 Objek-Objek Multimedia	8
2.2.2.1 Teks (<i>Text</i>)	8
2.2.2.2 Gambar (<i>Image</i>)	8

2.2.2.3	Suara (<i>Audio</i>)	9
2.2.2.4	Video	9
2.2.2.5	Animasi	9
2.2.3	Definisi Animasi	9
2.2.4	Sejarah Animasi	10
2.2.5	Teknik Dasar Animasi.....	11
2.2.6	Fungsi Animasi	13
2.2.7	Prinsip Dasar Animasi	14
2.2.8	Konsep Dasar Infografis	17
2.2.8.1	Sejarah Infografis	17
2.2.8.2	Pengertian Infografis.....	18
2.2.8.3	Penerapan Infografis	18
2.2.9	Tahapan Pembuatan Media Informasi Animasi 2D	20
2.2.9.1	Tahap Pra Produksi	20
2.2.9.2	Tahap Produksi	22
2.2.9.3	Tahap Pasca Produksi	22
2.2.10	<i>Software</i> yang digunakan	24
2.2.11	<i>Hardware</i> yang digunakan.....	32
BAB III	TINJAUAN UMUM.....	33
3.1	Sejarah Singkat AMIKOM Yogyakarta.....	33
3.2	Fasilitas	34
3.3	Visi Misi dan Tujuan.....	34
3.3.1	Visi	34
3.3.2	Misi	35
3.3.3	Tujuan	35
3.4	Struktur Organisasi AMIKOM Yogyakarta.....	36
3.5	Proses Alur Kerja Sistem Lama	37
3.6	Tampilan Web Bimbingan Amikom.....	39
BAB IV	PEMBAHASAN.....	40
4.1.	Definisi Masalah	40
4.2.	Pra Produksi	40

4.2.1	Merancang Konsep.....	40
4.2.2	<i>Storyboard</i>	41
4.2.3	Rancangan Karakter Utama	48
4.3.	Produksi	49
4.3.1.	Membuat Gambar di Adobe Illustrator CS6	50
4.3.2.	Merekam Suara di Adobe Audition CS6	54
4.3.3.	Pengolahan Video di Adobe After Effect CS6	58
4.3.4.	Penggabungan Elemen di Adobe Premiere Pro CS6	63
4.4.	Pasca Produksi	66
4.4.1.	<i>Rendering</i>	66
4.5.	Menggunakan Sistem.....	70
4.5.1.	Spesifikasi Komputer Yang Digunakan.....	70
4.5.2.	Cara Menggunakan Sistem	70
4.5.3.	Memelihara Sistem	71
BAB V PENUTUP.....		72
5.1	Kesimpulan	72
5.2	Saran.....	72
DAFTAR PUSTAKA		74

DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Tabel <i>Storyboard</i>	48
--	----



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Tampilan Lembar Kerja Adobe Illustrator CS6.....	24
Gambar 2. 2 <i>Toolbox</i> pada Adobe Illustrator CS6.....	25
Gambar 2. 3 Tampilan Utama Adobe After Effects CS6.....	30
Gambar 2. 4 <i>Tools Panel</i> Adobe After Effects CS6.....	30
Gambar 3. 1 Struktur Organisasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.....	36
Gambar 3. 2 Bagan Alur TA/Skripsi STMIK AMIKOM Yogyakarta	38
Gambar 3. 3 <i>Dashboard</i> www.bimbingan.amikom.ac.id	39
Gambar 4. 1 Karakter Tampak Depan dan Samping.....	49
Gambar 4. 2 Diagram Alir Proses Produksi Sistem.....	50
Gambar 4. 3 Tampilan <i>Window New Document</i> Adobe Illustrator CS6.....	51
Gambar 4. 4 Tampilan Lembar Kerja Adobe Illustrator CS6.....	51
Gambar 4. 5 Tampilan Lembar Kerja dan Layer Panel Adobe Illustrator CS6.....	52
Gambar 4. 6 Pembuatan Elemen Tangan pada Adobe Illustrator CS6.....	53
Gambar 4. 7 Pembuatan Elemen Tangan(2) pada Adobe Illustrator CS6	53
Gambar 4. 8 Pembuatan Elemen Mata pada Adobe Illustrator CS6.....	54
Gambar 4. 9 Tampilan <i>Window New Multitrack Session</i> pada Adobe Audition CS6.....	55
Gambar 4. 10 Tampilan <i>Panel Track 1</i> pada Adobe Audition CS6.....	55
Gambar 4. 11 Tampilan Tombol <i>Start Recording</i> pada Adobe Audition CS6.....	55
Gambar 4. 12 Tampilan Tombol <i>Stop Recording</i> pada Adobe Audition CS6.....	56
Gambar 4. 13 Tampilan Pemilihan <i>Panel Waveform</i> pada Adobe Audition CS6.....	56
Gambar 4. 14 Tampilan Menu <i>Export</i> pada Adobe Audition CS6.....	57
Gambar 4. 15 Tampilan Pemilihan Format <i>Export</i> pada Adobe Audition CS6.....	57
Gambar 4. 16 <i>Dashboard</i> Adobe After Effect CS6	58
Gambar 4. 17 Membuat Komposisi Baru pada Adobe After Effect CS6	59
Gambar 4. 18 Mengimport <i>File</i> pada Adobe After Effect CS6.....	59
Gambar 4. 19 Tampilan Lembar Kerja pada Adobe After Effect CS6.....	60
Gambar 4. 20 Tampilan Lembar Kerja(2) pada Adobe After Effect CS6	61

Gambar 4. 21 Tampilan Lembar Kerja(3) pada Adobe After Effect CS6	61
Gambar 4. 22 Tampilan Pemilihan Komposisi <i>Shape Layer</i> pada Adobe After Effect CS6	62
Gambar 4. 23 Tampilan <i>Render Queue</i> pada Adobe After Effect CS6	63
Gambar 4. 24 Tampilan <i>New Project</i> pada Adobe Premiere Pro CS6.....	64
Gambar 4. 25 Tampilan <i>New Sequence</i> pada Adobe Premiere Pro CS6	64
Gambar 4. 26 Tampilan Lembar Kerja pada Adobe Premiere Pro CS6	65
Gambar 4. 27 Tampilan Proses <i>Editing</i> pada Adobe Premiere Pro CS6	66
Gambar 4. 28 Tampilan <i>Project</i> yang akan di <i>render</i> pada Adobe Premiere Pro CS6.....	67
Gambar 4. 29 Tampilan <i>Export Setting</i> pada Adobe Premiere Pro CS6	67
Gambar 4. 30 Tampilan <i>Export Setting(2)</i> pada Adobe Premiere Pro CS6.....	68
Gambar 4. 31 Tampilan <i>Export Setting(3)</i> pada Adobe Premiere Pro CS6.....	68
Gambar 4. 32 Tampilan <i>Save As Export</i> pada Adobe Premiere Pro CS6	69
Gambar 4. 33 Tampilan Proses <i>Export</i> pada Adobe Premiere Pro CS6	69

INTISARI

STMIK AMIKOM YOGYAKARTA dalam penyampaian informasi tentang akademik menggunakan sebuah buku panduan akademik (buku ke-Amikom-an) yang didalamnya informasi tersebut disampaikan melalui teks dan bagan. Selain itu informasi juga disampaikan melalui website resmi www.amikom.ac.id dan melalui bagian kampus yang bersangkutan dengan akademik. Namun ternyata langkah tersebut hanya memberikan sedikit pengaruh kepada mahasiswa tentang informasi yang akan disampaikan, terutama tentang bagaimana prosedur yang harus dilakukan mahasiswa dalam mengajukan Tugas Akhir/Skripsi. Permasalahan tersebut disebabkan oleh beberapa faktor, salah satunya yaitu kurangnya inisiatif pada mahasiswa dalam mencari informasi yang berkaitan dengan akademik. Sehingga menimbulkan beberapa pertanyaan: Apa yang harus dilakukan oleh STMIK AMIKOM YOGYAKARTA supaya mahasiswa lebih tertarik untuk mencari informasi tentang akademik? Bagaimana cara menyampaikan informasi akademik yang lebih menarik dan informatif?

Pada Tugas Akhir ini, peneliti mencoba untuk menganalisis pokok-pokok permasalahan yang ada, dan mencoba berdiskusi dengan bagian jurusan STMIK AMIKOM YOGYAKARTA untuk dapat memulai mengembangkan cara yang lebih informatif dalam penyampaian informasi yang berkaitan dengan akademik. Melakukan perancangan infografis tentang prosedur pengajuan Tugas Akhir/Skripsi berbasis video animasi 2 dimensi melalui 3 tahap produksi yaitu pra produksi, produksi, dan pasca produksi.

Infografis yang dihasilkan berbentuk video animasi 2 dimensi, yang ditujukan untuk memberikan gambaran kepada mahasiswa STMIK AMIKOM YOGYAKARTA tentang bagaimana prosedur dalam melakukan pendaftaran judul Tugas Akhir/Skripsi. Disamping itu, peneliti juga menganjurkan pihak STMIK AMIKOM YOGYAKARTA untuk mengembangkan informasi lain yang ada dan mensosialisasikan informasi tersebut kepada mahasiswa.

Kata-kunci: informasi, akademik, analisis, perancangan, pengembangan, video, infografis, animasi, prosedur, dan mahasiswa.

ABSTRACT

STMIK AMIKOM YOGYAKARTA in disseminating information about academic uses an academic guide book (book-Amikom's) in which the information is communicated through text and charts. In addition information is also conveyed through the official website www.amikom.ac.id and through parts of the campus concerned with the academic. But apparently these measures only a small influence to the students about the information to be presented, especially about how the procedure should be performed by students in filing a Final Project / Thesis. These problems are caused by several factors, one of which is a lack of initiative on students in finding information related to academics. So that raises some questions: What should be done by *STMIK AMIKOM YOGYAKARTA* so that more students are interested in finding information about academic? How to convey academic information more interesting and informative?

In this final project, the researchers tried to analyze the main points of the existing problems, and trying to talk with majors *STMIK AMIKOM YOGYAKARTA* to be able to start developing a more informative way in disseminating information related to academic. Perform the design infographic about the application procedure Final Project / Thesis based on 2-dimensional animation video through the three stages of production: pre production, production and post-production.

The resulting infographic shaped 2-dimensional animation video, which is intended to give an overview to the students *STMIK AMIKOM YOGYAKARTA* on how the procedure of registering title Final Project / Thesis. In addition, researchers also advocated the *STMIK AMIKOM YOGYAKARTA* to develop other existing information and disseminates such information to students.

Keywords: information, academic, analysis, design, development, video, infographics, animations, procedures, and students.