

**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**

|                             |                   |
|-----------------------------|-------------------|
| <b>Fahmi Halif Majid</b>    | <b>14.02.8793</b> |
| <b>Rifsilhana Yunratika</b> | <b>14.02.8796</b> |
| <b>Pradana Puspa Wijaya</b> | <b>14.02.8828</b> |
| <b>Resi Ajie Nugraha</b>    | <b>14.02.8833</b> |

**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**

|                             |                   |
|-----------------------------|-------------------|
| <b>Fahmi Halif Majid</b>    | <b>14.02.8793</b> |
| <b>Rifsilhana Yunratika</b> | <b>14.02.8796</b> |
| <b>Pradana Puspa Wijaya</b> | <b>14.02.8828</b> |
| <b>Resi Ajie Nugraha</b>    | <b>14.02.8833</b> |

**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

|                             |                   |
|-----------------------------|-------------------|
| <b>Fahmi Halif Majid</b>    | <b>14.02.8793</b> |
| <b>Rifsilhana Yunratika</b> | <b>14.02.8796</b> |
| <b>Pradana Puspa Wijaya</b> | <b>14.02.8828</b> |
| <b>Resi Ajie Nugraha</b>    | <b>14.02.8833</b> |

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



**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

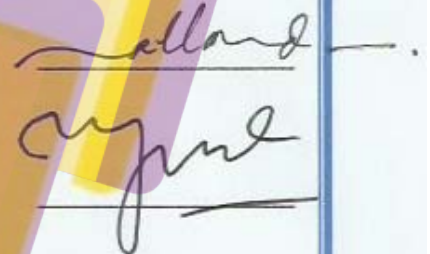
**Susunan Dewan Penguji**

**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



Fahmi Halif Majid

14.02.8793



Pradana Puspa Wijaya

14.02.8828



Rifsilhana Yunratika

14.02.8796



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> <a href="http://www.bimbingan.amikom.ac.id">www.bimbingan.amikom.ac.id</a> ..... | 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<br>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<br>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<br>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](http://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](http://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.