

INTISARI

Pembuatan Video Animasi 2D Dengan Judul “Apa yang Sebaiknya Dilakukan Sebagai Mahasiswa Baru”

Oleh

Eldi Andreanov

15/384467/SV/08824

Mahasiswa adalah seorang agen pembawa perubahan, menjadi seorang yang dapat memberikan solusi bagi permasalahan yang dihadapi oleh suatu masyarakat bangsa dan negara-nya. Setiap mahasiswa UGM melewati tahap pelatihan pembelajaran sukses bagi mahasiswa baru (PPSMB) yang memiliki tujuan untuk mewujudkan kegiatan orientasi dan pengenalan kampus yang berorientasi pada nilai-nilai luhur dan jati diri Universitas, membentuk karakter mahasiswa yang mengedepankan sikap sebagai intelektual yang mengandalkan kecerdasan berpikir, kedewasaan dalam bertutur kata dan bertindak, anti kekerasan, berbudaya, bermartabat, inspiratif, serta menjunjung tinggi nilai dasar Pancasila. PPSMB biasa dilaksanakan selama 6 hari, waktu yang singkat tersebut dirasa kurang bisa memenuhi tujuan PPSMB, selain itu, tidak semua mahasiswa melalui PPSMB karena terkendala sesuatu hal dan harus melalui Dharma Bakti Kampus untuk memenuhi tujuan PPSMB pada semester berikutnya.

Untuk membantu tercapainya tujuan PPSMB, maka dibuat media penyampaianya. media yang digunakan dalam proyek ini berupa animasi 2D. Pembuatan animasi 2D ini melalui berbagai macam tahapan pra produksi yang berupa pengumpulan data, pengembangan ide dan Storyboard, tahap produksi yang berupa pembuatan objek, animating objek. Animasi 2D dibuat menggunakan perangkat lunak Adobe Illustrator dan Adobe After Effect dan di edit menggunakan aplikasi Adobe Premiere Pro.

Dalam penulisan ini telah berhasil dibuat video Animasi 2D cara menjadi mahasiswa yang baik dengan data yang sudah dikumpulkan. Selain itu dalam video ini telah berhasil menggabungkan animasi motion graphic yang sesuai dengan penyampaian informasi pada setiap scenenya.

Kata Kunci: Mahasiswa baru, Animasi 2D, *Motion graphic*, PPSMB, Ospek, Multimedia.

ABSTRACT

Making Graphic Motion Video "What Should To Do As A New Student At University"

By

Eldi Andreanov

15/384467/SV/08824

College student are agent of change, becoming a person who can provide a solution for problems faced by a society of the nation. The college student of UGM goes through the *pelatihan pembelajaran sukses bagi mahasiswa baru (PPSMB)* which has a goals for orientation, introduction campus and the identity of the campus make a college student have a characteristic of being intellectual, maturity in real life, non-violent, cultured, dignified, inspiration and the basic value of Pancasila. *PPSMB* is usually held in 6 days and it's not able to get a goals of *PPSMB*, because that not every college student can go through *PPSMB* because some problems and the college student must take Dharma Bakti for fulfil a goals of *PPSMB* in the next semester.

To help achievement goals of *PPSMB*, the media used 2D Animation in this project. The 2D Animation can through various pre production stages of data collection, development idea and storyboard, in this production stages as a make a object, animating object. 2D animation created using adobe illustrator software and adobe after effects and edited using the adobe premier pro.

In this paper has be created 2D animation how to be a good college student with a collected data. Other than that, in this video has been successful to combining motion graphic animation in accordance with information in each scene.

Keywords: new college students, 2D Animation, motion graphics, *PPSMB*, Orientation for new college students, Multimedia.