

	<b>Jurnal Informatika dan Komputer</b> <b>(JIK)</b>	
	Vol. 12 No. 2 (2021)	ISSN Media Cetak : 2089 – 4384

## VIDEO ANIMASI PROMOSI KAMPUS UNIVERSITAS MAHAKARYA ASIA BATURAJA MENGUNAKAN ADOBE ANIMATE 2021

Agung Trilaksono<sup>1</sup>, Suryanto<sup>2</sup>

Program Studi Manajemen Informatika, Universitas Mahakarya Asia, Baturaja  
Jl. Jendral Ahmad Yani No. 267-A, Tanjung Baru, Kec. Baturaja Timur,  
Kab. Ogan Komering Ulu, Sumatra Selatan, 32112

Telp: (0735)326169

e-mail : trilaksonoagung74@gmail.com<sup>1</sup>, sur72nto@gmail.com<sup>2</sup>

*Abstract – An animated video was a series of images taken of a moving object. The image was then projected onto a screen, and loaded it at a certain speed to produce a live image. With the existence of Mahakarya Asia Baturaja University, which was arguably a new university, and information about Mahakarya Asia Baturaja University has not been widely spread, it was necessary to have an attractive promotion method for Mahakarya Asia Baturaja University. Therefore, the author tried to make a promotional animation video for the Mahakarya Asia Baturaja University Campus using Adobe Animated 2021 which was made in the form of a film entitled "Make Dreams Come True" with the aim of introducing the Mahakarya Asia Baturaja University more, and attracting prospective new students.*

*The data collection method used in making the Campus Promotion Video Of Mahakarya Asia Baturaja University Using Adobe Animated 2021 was the Interview method, the Reference method, and the Observation method.*

*The result of this final project was the creation of an animated video entitled Campus Promotion Video Of Mahakarya Asia Baturaja University Using Adobe Animated 2021 .*

**Keywords:** *Video Animation, Make Dreams come true, Mahakarya Asia Baturaja University.*

**Intisari – Video Animasi** adalah serangkaian gambar yang diambil dari objek yang bergerak. Gambar tersebut kemudian diproyeksikan ke sebuah layar, dan memuatnya dalam kecepatan tertentu sehingga menghasilkan gambar hidup. Dengan adanya Universitas Mahakarya Asia Baturaja ini yang bisa dibilang sebuah Universitas baru, dan belum tersebarnya secara luas informasi mengenai Universitas Mahakarya Asia Baturaja, Maka perlu adanya sebuah metode promosi yang menarik untuk Universitas Mahakarya Asia Baturaja. Oleh karena itu penulis mencoba membuat Video Animasi Promosi Kampus Universitas Mahakarya Asia Baturaja Menggunakan Adobe Animate 2021 yang dibuat dalam bentuk karya Film yang berjudul “Wujudkan Mimpi” dengan tujuan untuk lebih memperkenalkan Universitas Mahakarya Asia Baturaja, dan menarik minat calon mahasiswa baru.

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam pembuatan Video Animasi Promosi Kampus Universitas Mahakarya Asia Baturaja Menggunakan Adobe Animate 2021 adalah metode *Interview*, metode *Referensi*, dan metode *Observasi*.

Hasil dari penelitian tugas akhir ini adalah terciptanya sebuah video animasi yang berjudul Video Animasi Promosi Kampus Universitas Mahakarya Asia Baturaja Menggunakan Adobe Animate 2021.

**Kata Kunci : Video Animasi, Wujudkan Mimpi, Universitas Mahakarya Asia Baturaja.**

## I. PENDAHULUAN

Perkembangan kemajuan teknologi informasi saat ini telah berkembang pesat, baik dalam dunia pendidikan maupun dunia kerja. Seiring dengan perkembangan teknologi informasi, maka semakin banyak pilihan aplikasi-aplikasi yang digunakan untuk membantu menyelesaikan pekerjaan manusia. Penggunaan teknologi informasi tidak hanya untuk mempercepat penyelesaian pekerjaan namun penggunaan teknologi informasi juga dapat digunakan sebagai sarana berkreasi dan menuangkan ide-ide serta gagasan untuk dapat dikembangkan lagi.

Dalam upaya untuk meningkatkan minat calon mahasiswa di Universitas Mahakarya Asia Baturaja, maka dari itu perlu adanya sebuah promosi yang menarik supaya calon mahasiswa yang ingin mendaftar lebih meningkat. Dalam hal ini membuat sebuah video animasi promosi kampus untuk Universitas Mahakarya Asia Baturaja merupakan upaya yang tepat supaya menarik dan meningkatkan minat calon Mahasiswa yang hendak mendaftar dan bergabung di Universitas Mahakarya Asia Baturaja.

Indonesia adalah negara yang sangat kaya dan penuh dengan optimisme. Kita tahu bersama, bahwa negara tercinta ini memiliki bonus demografi yang sangat besar. Mereka adalah anak muda. Namun, tantangan nya adalah bagaimana menciptakan anak muda yang mampu mengambil peluang dan menghadapi tantangan.

Oleh karena itu, Universitas Mahakarya Asia hadir menjadi solusi untuk membangun anak muda Indonesia yang mampu bersaing di era digital, berani dan mandiri. Mahakarya Asia adalah penggabungan tiga kampus yaitu AMIK AKMI Baturaja, STIEBBANK Yogyakarta dan AKPAR Buana Wisata Yogyakarta.

Mahakarya Asia memberikan kesempatan bagi anak muda dari berbagai penjuru tanah air untuk meraih impian dan berjejaring secara Nasional hingga Global. Siapapun dan dimanapun kalian, tak memandang perbedaan, kita akan maju bersama menuju kesuksesan.

Karena kami yakin, setiap anak bangsa punya hak yang sama untuk mendapatkan pendidikan terbaik.

Dengan adanya Universitas Mahakarya Asia Baturaja ini yang bisa dibilang sebuah Universitas baru, dan belum tersebarnya secara luas informasi mengenai Universitas Mahakarya Asia Baturaja

ini, Maka perlu adanya sebuah metode promosi yang menarik untuk Universitas Mahakarya Asia Baturaja.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka penulis mengangkat judul **“Video Animasi Promosi Kampus Universitas Mahakarya Asia Baturaja Menggunakan Adobe Animate 2021”** Yang dibuat dalam bentuk Film bertajuk **“Wujudkan Mimpi”**.

## II. KAJIAN TEORI

### A. Video

Menurut Arif Yudianto (2017:234) Video merupakan media elektronik yang mampu menggabungkan teknologi audio dan visual secara bersama sehingga menghasilkan suatu tayangan yang dinamis dan menarik. Video dapat dikemas dalam bentuk VCD dan DVD sehingga mudah dibawa kemana-mana, mudah digunakan, dapat menjangkau audiens yang luas dan menarik untuk ditayangkan.

### B. Animasi

Menurut Andi (2012:3) Animasi merupakan bagian dari sebuah desain objek yang kerap kali digunakan untuk menciptakan sebuah karya yang menarik dan interaktif. Animasi bisa diartikan sebagai perpindahan sebuah objek, bisa berupa bentuk, posisi, dan lainnya secara cepat sehingga akan menimbulkan pergerakan terhadap objek tersebut.

### C. Promosi

Menurut Tjiptono (2001:219), promosi pada hakekatnya adalah suatu komunikasi pemasaran, artinya aktifitas pemasaran yang berusaha menyebarkan informasi, mempengaruhi/membujuk, dan atau mengingatkan pasar sasaran atas perusahaan dan produknya agar bersedia menerima, membeli dan loyal pada produk yang ditawarkan perusahaan yang bersangkutan.

### D. Universitas Mahakarya Asia Baturaja

#### 1. Sejarah

Indonesia adalah negara yang sangat kaya dan penuh dengan optimisme. Kita tahu bersama, bahwa negara tercinta ini memiliki bonus demografi yang sangat besar. Mereka adalah anak muda. Namun, tantangan nya adalah bagaimana menciptakan anak muda yang mampu

mengambil peluang dan menghadapi tantangan.

Oleh karena itu, Universitas Mahakarya Asia hadir menjadi solusi untuk membangun anak muda Indonesia yang mampu bersaing di era digital, berani dan mandiri. Mahakarya Asia adalah penggabungan tiga kampus yaitu AMIK AKMI Baturaja, STIEBBANK Yogyakarta dan AKPAR Buana Wisata Yogyakarta.

Mahakarya Asia memberikan kesempatan bagi anak muda dari berbagai penjuru tanah air untuk meraih impian dan berjejaring secara Nasional hingga Global. Siapapun dan dimanapun kalian, tak memandang perbedaan, kita akan maju bersama menuju kesuksesan.

Karena kami yakin, setiap anak bangsa punya hak yang sama untuk mendapatkan pendidikan terbaik.

Berawal dari sebuah perusahaan yang bernama C.V. Mitragama yang berdomisili di daerah Istimewa Yogyakarta, dan didirikan pada tahun 1998 oleh Putu Putrayasa dan Made Sumiarta yang bergerak di bidang penjualan komputer dan distribusi komputer, lahirlah sebuah yayasan dengan nama Yayasan Pendidikan Mitragama. Adapun tujuan didirikannya yayasan Pendidikan Mitragama adalah untuk mengembangkan dan menyebarkan teknologi komputer secara sistematis dan ilmiah melalui penyelenggaraan pendidikan yang berkualitas. Dari yayasan tersebut lahirlah sebuah Perguruan Tinggi dengan nama Akademi Manajemen Informatika dan Komputer AKMI Baturaja, dengan para pendiri Putu Putrayasa, Made Sumiarta, SE, Sugiri M.Eng, Eni Munarsih M.Si, dan Naproni S.T, M.Kom.

## 2. Visi dan Misi

### Visi

Menjadi Role Model Kampus Yang Mampu Menyiapkan Mahasiswa Untuk Menghadapi Tantangan Abad 21 dan Era Disrupsi

### Misi

- 1) Menunjukkan kepada Indonesia dan dunia, bagaimana memadukan pendidikan dengan teknologi
- 2) Menunjukkan kepada Indonesia dan dunia, kampus bisa berintegrasi dengan dunia usaha dan industri
- 3) Menunjukkan kepada Indonesia dan dunia, bagaimana universitas lokal bisa mampu bekerjasama dengan entitas global dan dunia
- 4) Menunjukkan kepada Indonesia dan dunia, bagaimana pendidikan bisa menjadi sarana naik kelas sosial secara masif, terstruktur, dan sistematis
- 5) Menunjukkan kepada Indonesia dan dunia, bahwa kampus masa depan bukan masalah fasilitas, aset dan gedung, tapi seberapa besar visi dan kemampuan eksekusi

## E. Adobe Animate 2021

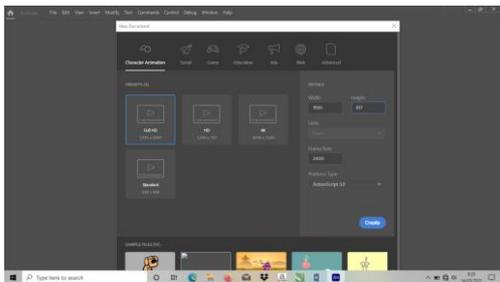
Menurut Asrif Fajar Hidayat. dkk. (2019:2) *Adobe Animate* merupakan salah satu perangkat lunak komputeryang merupakan produk unggulan *Adobe Systems*. *Adobe Animate* merupakan sebuah program yang didesain khusus untuk membuat animasi dan bitmap yang sangat menarik untuk keperluan pembangunan situs web yang interaktif dan dinamis. *Animate* didesain untuk membuat animasi 2D yang handal dan ringan sehingga banyak digunakan untuk membuat efek animasi untuk website, game dan lainnya. Keunggulan yang dimiliki *Adobe Animate* adalah mampu diberikan sedikit kode pemrograman, baik yang berjalan sendiri untuk mengatur animasi yang ada didalamnya atau berkomunikasi dengan program lain seperti HTML, PHP, dan Database dengan pendekatan XML, dapat dikolaborasikan dengan web, karena mempunyai keunggulan yaitu kecil dalam ukuran fileoutput-nya. Sebelum diluncurkan, versi sebelumnya dari software ini bernama *Adobe Flash*.

*Adobe Animate 2021* (21.0) dirilis pada Oktober 2020, menampilkan opsi publikasi cepat (format canvas video, GIF animasi dan HTML5), panel aset yang ditingkatkan (tab default dan kustom), penyempurnaan garis waktu dan simbol (alat garis waktu yang dapat disesuaikan, simbol pecah dan konversi lapisan menjadi opsi simbol melalui menu

konteks, putar balik dan dukungan loop untuk simbol grafik dan opsi copy-paste tween baru), rigging lanjutan (Beta), dukungan Windows Ink, peningkatan alat tulang (batasan simpul daun dan angker split / gabung Spans), Flash Player terbaru (versi 32), AIR SDK (versi 32).

Lingkungan Kerja *Adobe Animate 2021*.

Mengenal *Interface Adobe Animate 2021*.



Gambar 1. Tampilan Awal *Adobe Animate 2021*

Komponen-komponen dalam *Adobe Animate 2021* adalah sebagai berikut :

#### 1. *Menu Bar*

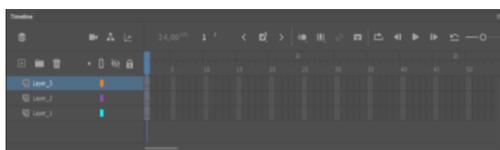
Baris menu yang berisikan perintah-perintah umum yang sering digunakan untuk mengoperasikan *Adobe Animate 2021*.



Gambar 2. Tampilan *Menu Bar*

#### 2. *Time Line*

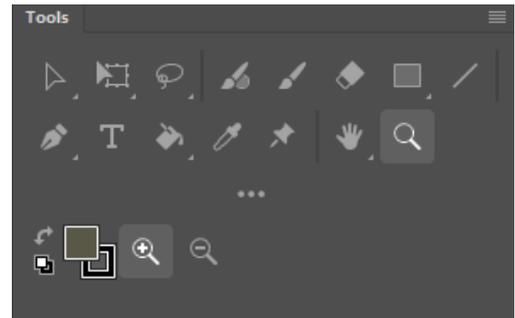
Berisi atau layer tempat suatu objek dijalankan juga berfungsi untuk menentukan kapan suatu objek akan muncul dan hilang. *Time Line* ini terdiri dari : *frame*, *layer* dan *playhead*.



Gambar 3. Tampilan *Time Line*

#### 3. *Tool Box*

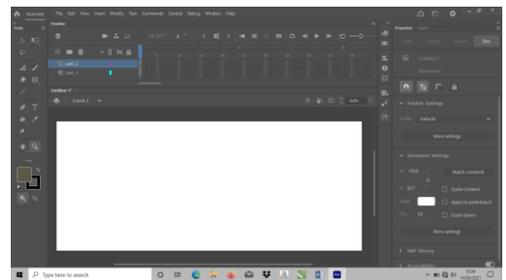
Berisi *tool-tool* untuk membuat gambar atau teks, mengatur ukuran, memberi warna dan memodifikasi objek.



Gambar 4. Tampilan *Tool Box*

#### 4. *Stage*

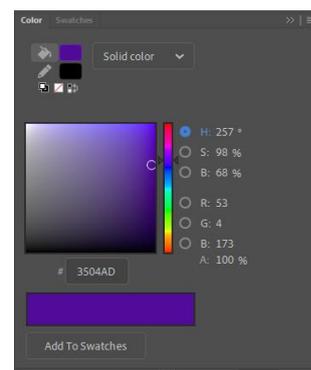
Area Kerja dimana membuat gambar, menambahkan teks dan suara, dan menempatkan tombol *navigasi* serta beberapa komponen yang diperlukan untuk membuat tampilan aplikasi (*interface*).



Gambar 5. Tampilan *Stage*

#### 5. *Color Mixer*

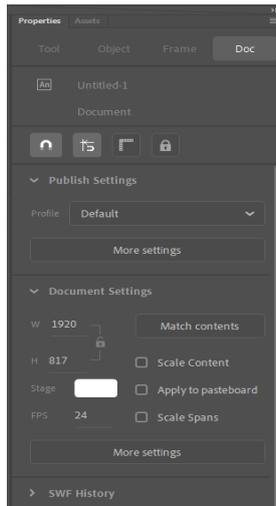
Digunakan untuk memilih dan memberi warna pada objek, serta dapat digunakan untuk pengaturan *Alpha* (efek transparan).



Gambar 6. Tampilan *Color Mixer*

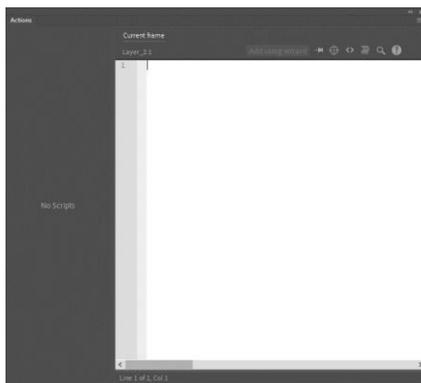
#### 6. *Property Inspector*

Menampilkan setting yang dapat dimodifikasi untuk keperluan pengaturan objek dan *Movie*.

Gambar 7. Tampilan *Property Inspector*

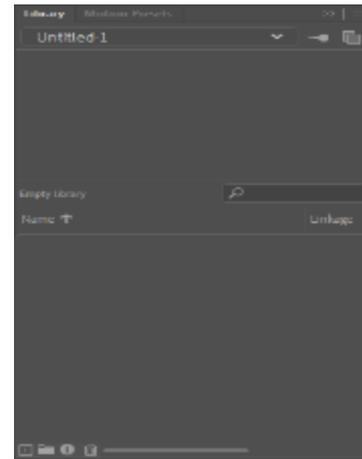
### 7. *Action – Frame Panel*

Berisi perintah-perintah action script atau bahasa pemrograman yang digunakan untuk membuat animasi atau aplikasi web interaktif.

Gambar 8. Tampilan *Action – Frame Panel*

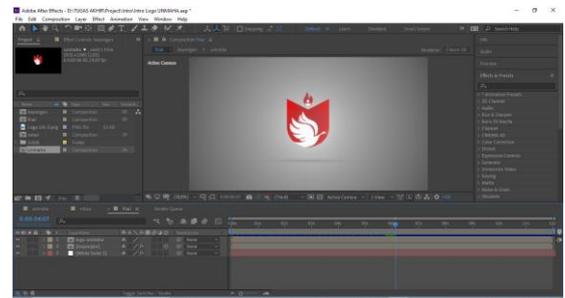
### 8. *Panel Library*

Panel yang digunakan untuk tempat penyimpanan objek yang telah dibuat pada *stage* atau sebagai tempat mengorganisasikan objek (tombol, gambar, dan *movie clips*).

Gambar 9. Tampilan *Library*

## F. *Adobe After Effects 2019*

Menurut Jubilee Enterprise (2018:3) *Adobe After Effects* adalah *software* yang digunakan untuk mengubah video biasa menjadi luar biasa. *Adobe After Effects* merupakan *software* untuk mengedit dan membuat efek khusus untuk video. Setiap editor film dan ahli efek khusus wajib menguasai *software* buatan Adobe ini.

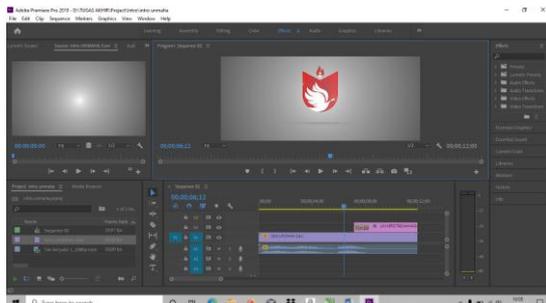
Gambar 10. Tampilan *Adobe After Effects 2019*

## G. *Adobe Premiere Pro 2019*

Menurut Utopicomputers, *Adobe Premiere Pro* merupakan sebuah aplikasi editing video komersial yang dikembangkan oleh perusahaan terkenal *Adobe Systems*, aplikasi ini banyak dipilih oleh para profesional untuk membuat *Broadcasting*, *Pertelevisian*, film atau sinetron. Selain memiliki fitur – fitur yang cukup lengkap *Adobe Premiere Pro* juga memiliki tampilan yang cukup mudah untuk dipelajari dan digunakan.

Beberapa fitur-fitur yang terdapat dalam aplikasi *Adobe Premiere Pro* antara lain fitur *capture video*, *Trim*, *Title*, *Import* dan *Export*

Video. Selain itu software *Adobe Premiere Pro* juga dilengkapi dengan *Video Effect* dan *Sound Effect* yang cukup lengkap, lebih dari 45 effect video, 30 macam transisi dan juga 12 effect audio ditawarkan oleh aplikasi *Adobe Premiere Pro* ini, selain itu sobat juga dapat menambahkan *effect-effect* pihak ke 3 untuk melengkapi kecanggihannya aplikasi *Adobe Premiere Pro* ini.



Gambar 11. Tampilan *Adobe Premiere Pro 2019*

### III. METODE PENELITIAN

#### A. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah pembuatan Video Animasi Promosi Kampus Universitas Mahakarya Asia Baturaja, Yang kami kemas dalam bentuk Film bertajuk “Wujudkan Mimpi”.

#### B. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian dilakukan pada bulan Maret 2021 sampai dengan selesai. Penelitian bertempat di Universitas Mahakarya Asia Baturaja, Jl. Jenderal Ahmad Yani No.267-A, Tj. Baru, Kec. Baturaja Timur, Kabupaten Ogan Komering Ulu, Sumatera Selatan 32112 Kec. Baturaja Timur Kab. OKU.

#### C. Alat Penelitian

Adapun alat yang dipakai untuk penelitian yaitu :

1. Hardware :
  - a. Satu unit laptop ACER ASPIRE 5 (A514-53) dengan spesifikasi sebagai berikut:
    - 1) Prosesor Intel Core i3-1005G1
    - 2) Memory 4 GB, DDR4 SDRAM
    - 3) Storage 512 GB Optane SSD
    - 4) Grafis Intel<sup>R</sup> UHD Graphics
    - 5) Layar 14” HD 1366 x 768 resolution Acer ComfyView
  - b. Pen Tablet HUION H430P
  - c. Mouse Wireless ROBOT M310
  - d. Headset Robot G20

- e. Smartphone Oppo A92
2. Software :
  - a. Sistem Operasi Windows 10 Home 64-bit.
  - b. Adobe Animate 2021
  - c. Adobe After Effects 2019
  - d. Adobe Premiere Pro 2019

#### D. Metode Pengumpulan Data

Adapun metode pengumpulan data dalam melakukan penelitian yaitu :

##### 1. Metode *interview*

*Interview* adalah pengumpulan data dengan cara melakukan tanya jawab langsung kepada pihak yang bersangkutan, dalam hal ini yaitu Tim Penerimaan Mahasiswa Baru Universitas Mahakarya Asia Baturaja.

##### 2. Metode *Referensi*

Metode *Referensi* dilakukan dengan pengumpulan referensi-referensi yang berhubungan dengan permasalahan yang ada, berupa video-video di Youtube, dan artikel.

##### 3. Metode *Observasi*

*Observasi* adalah pengumpulan data yang dilakukan melalui pengamatan langsung kepada subjek penelitian, dalam hal ini pengamatan pada Video Animasi yang akan dibuat.

#### E. Rancangan Pembuatan Video Animasi

1. Ide Cerita
 

Dalam ide cerita ini penulis menentukan judul Wujudkan Mimpi.
2. Tema Cerita
 

Penulis mengambil tema tentang Promosi atau ajakan untuk Kuliah di sebuah Kampus yang tepat dan hebat, yaitu Kampus Universitas Mahakarya Asia Baturaja.
3. Desain Karakter
 

Adapun beberapa tokoh dalam Film Wujudkan Mimpi adalah sebagai berikut :

  - a. Agung
 

Usia	: 18 Tahun
Warna Kulit	: Putih
Warna Rambut	: Hitam
Warna Mata	: Hitam
Sifat	: Kritis, berjiwa seni, suka terhadap hal baru.

Keterangan: Pemeran Utama



Gambar 12. Karakter Agung

- b. Kak Eko  
 Usia : 22 Tahun  
 Warna Kulit : Putih  
 Warna Rambut : Hitam  
 Warna Mata : Hitam  
 Sifat : Penyayang,  
 sabar, cerdas.  
 Keterangan: Kakaknya Agung



Gambar 13. Karakter Kak Eko

- c. Pak Surya  
 Usia : 39 Tahun  
 Warna Kulit : Putih  
 Warna Rambut : Hitam  
 Warna Mata : Hitam  
 Sifat : Sabar,  
 Berwibawa, ahli  
 IT, ahli  
 Marketing,  
 berjiwa  
 Pembimbing,  
 Seniman.  
 Keterangan : Dosen  
 UNMAHA  
 Baturaja



Gambar 14. Karakter Pak Surya

- d. Pipit  
 Usia : 18 Tahun  
 Warna Kulit : Putih  
 Warna Rambut : Hitam  
 Warna Mata : Hitam  
 Sifat : Rajin,  
 penyayang, cerdas.  
 Keterangan: Sahabat Agung.



Gambar 15. Karakter Pipit

### 5. *Storyboard*

*Storyboard* merupakan cerita bergambar yang menceritakan sebuah kisah sebenarnya dalam video/film. Berikut ini adalah beberapa tampilan adegan yang dimuat dalam satu rancangan yang merupakan satu kesatuan gambaran Video Animasi Promosi Kampus Universitas Mahakarya Asia Baturaja, bertajuk “Wujudkan Mimpi” Sebagai ajang Promosi untuk mengenalkan Universitas Mahakarya Asia Baturaja ke Masyarakat Luas.

## IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Hasil Penelitian

Hasil yang didapatkan dari penelitian Tugas Akhir yang dilakukan oleh penulis adalah sebuah video Animasi Promosi Kampus Universitas Mahakarya Asia Baturaja yang kami kemas dalam bentuk *film*

bertajuk “Wujudkan Mimpi” sebagai media promosi untuk Universitas Mahakarya Asia Baturaja. Didalam *film* ini terdiri dari beberapa tampilan yang saling berhubungan antara satu dengan yang lainnya. Adapun beberapa tampilan dari *film* animasi “Wujudkan Mimpi” adalah sebagai berikut :

1. Tampilan *Intro*

Pada saat pertama kali *film* animasi “Wujudkan Mimpi” dimulai, maka yang pertama kali akan ditampilkan adalah tampilan *intro* berikut ini :



Gambar 16. Tampilan *Intro*

2. Tampilan 1

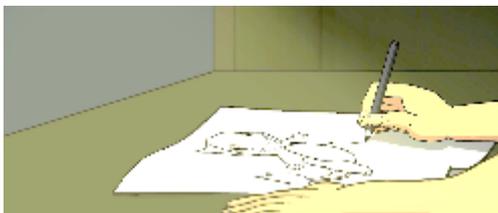
Dalam bagian ini menampilkan Agung sedang berada di meja belajar dalam kamar.



Gambar 17. Tampilan 1

3. Tampilan 2

Dalam bagian ini menampilkan Agung sedang menggambar.



Gambar 18. Tampilan 2

4. Tampilan 3

Dalam bagian ini menampilkan terdapat cahaya yang keluar dari kertas yang digambar oleh Agung.



Gambar 19. Tampilan 3

5. Tampilan 4

Dalam bagian ini menampilkan karakter yang digambar Agung keluar dari kertas dan terlihat hidup.



Gambar 20. Tampilan 4

6. Tampilan 5

Dalam bagian ini menampilkan karakter hewan itu menyemburkan api ke arah Agung.



Gambar 21. Tampilan 5

7. Tampilan 6

Dalam bagian ini Menampilkan Agung yang terkaget dan terjungkal dari kursinya.



Gambar 22. Tampilan 6

8. Tampilan 7

Dalam bagian ini menampilkan Agung yang terbangun dari mimpinya.



Gambar 23. Tampilan 7

## 9. Tampilan 8

Dalam bagian ini menampilkan Agung yang bangun dari tidurnya. Waktu menunjukkan waktu subuh dan terdengar adzan subuh.



Gambar 24. Tampilan 8

## 10. Tampilan 9

Dalam bagian ini menampilkan Agung sedang mengambil air wudhu di kamar mandi.



Gambar 25. Tampilan 9

## 11. Tampilan 10

Dalam bagian ini menampilkan Agung sedang menjalankan ibadah sholat subuh.



Gambar 26. Tampilan 10

## 12. Tampilan 11

Dalam bagian ini menampilkan Agung sedang membaca Al-Qur'an.



Gambar 27. Tampilan 11

## 13. Tampilan 12

Dalam bagian ini menampilkan Agung sedang membantu kakaknya menyiapkan Sarapan.



Gambar 28. Tampilan 12

## 14. Tampilan 13

Dalam bagian ini Menampilkan Agung dan Kak Eko sedang sarapan pagi bersama dan berbincang-bincang soal kuliah.



Gambar 29. Tampilan 13

## 15. Tampilan 14

Dalam bagian ini menampilkan Agung dan Kak Eko yang akan berangkat menggunakan motor.



Gambar 30. Tampilan 14

## 16. Tampilan 15

Dalam bagian ini menampilkan Agung dan Kak Eko sampai ke Kampus Universitas Mahakarya Asia Baturaja.



Gambar 31. Tampilan 15

## 17. Tampilan 16

Dalam bagian ini menampilkan Agung dan Kak Eko di parkir kampus.



Gambar 32. Tampilan 16

## 18. Tampilan 17

Dalam bagian ini menampilkan Agung dan Kak Eko berjalan memasuki Kampus.



Gambar 33. Tampilan 17

## 19. Tampilan 18

Dalam bagian ini menampilkan mereka bertemu dengan salah satu dosen Universitas Mahakarya Asia Baturaja, yaitu Pak Surya.



Gambar 34. Tampilan 18

## 20. Tampilan 19

Dalam bagian ini menampilkan Kak Eko yang pergi untuk menemui Pak Defi untuk menyerahkan laporan.



Gambar 35. Tampilan 19

## 21. Tampilan 20

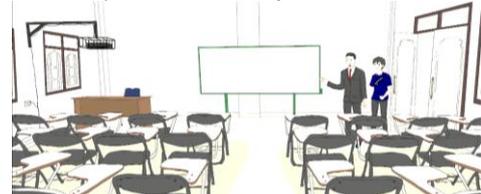
Dalam bagian ini menampilkan Pak Surya mengajak Agung berkeliling kampus.



Gambar 36. Tampilan 20

## 22. Tampilan 21

Dalam bagian ini menampilkan Pak Surya menunjukkan seluruh ruangan belajar yang ada di Universitas Mahakarya Asia Baturaja.



Gambar 37. Tampilan 21

## 23. Tampilan 22

Dalam bagian ini menampilkan Pak Surya menunjukkan seluruh Lab Komputer, dan program apa saja yang dijalankan di Universitas Mahakarya Asia Baturaja.



Gambar 38. Tampilan 22

## 24. Tampilan 23

Dalam bagian ini menampilkan saat Agung ditawarkan kuliah oleh Pak Surya, tiba-tiba Kak Eko datang dan menjelaskan ke Pak Surya, kalau Agung tidak minat untuk kuliah. Lokasi di depan ruang PMB Universitas Mahakarya Asia Baturaja.



Gambar 39. Tampilan 23

## 25. Tampilan 24

Dalam bagian ini menampilkan Agung sedang menjelaskan kepada kakaknya kalau dia berubah pikiran dan ingin kuliah di kampus Universitas Mahakarya Asia Baturaja.



Gambar 40. Tampilan 24

## 26. Tampilan 25

Dalam bagian ini menampilkan Agung sedang mendaftar di ruang PMB (Penerimaan Mahasiswa Baru) Universitas Mahakarya Asia Baturaja.



Gambar 41. Tampilan 25

## 27. Tampilan 26

Dalam bagian ini menampilkan Agung bertemu dengan calon mahasiswa lain juga yang mendaftar, yaitu Pipit, mereka pun berkenalan.



Gambar 42. Tampilan 26

## 28. Tampilan 27

Dalam bagian ini menampilkan proses perkuliahan mereka di ruang teori Universitas Mahakarya Asia Baturaja.



Gambar 43. Tampilan 27

## 29. Tampilan 28

Dalam bagian ini menampilkan proses perkuliahan mereka di lab komputer Universitas Mahakarya Asia Baturaja.



Gambar 44. Tampilan 28

## 30. Tampilan 29

Dalam bagian ini menampilkan momen saat mereka lulus Wisuda.



Gambar 45. Tampilan 29

## 31. Tampilan 30

Dalam bagian ini menampilkan mereka bertiga setelah beberapa tahun kemudian setelah lulus kuliah.



Gambar 46. Tampilan 30

## 32. Tampilan 31

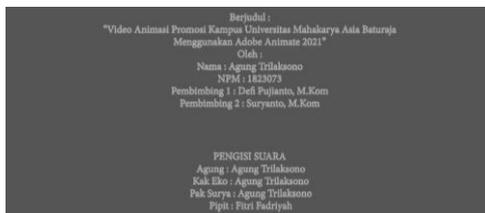
Dalam bagian ini menampilkan Agung dan Kakaknya berhasil membangun sebuah perusahaan besar dan bersama Pipit untuk bekerjasama. Mereka pun hidup bahagia dengan kehidupan yang Sukses.



Gambar 47. Tampilan 31

33. Tampilan *Outro*

Dalam bagian ini menampilkan nama-nama yang terlibat dalam pembuatan Animasi.

Gambar 48. Tampilan *Outro*

## B. Pembahasan

Langkah-langkah dalam pembuatan sebuah *film* animasi adalah sebagai berikut :

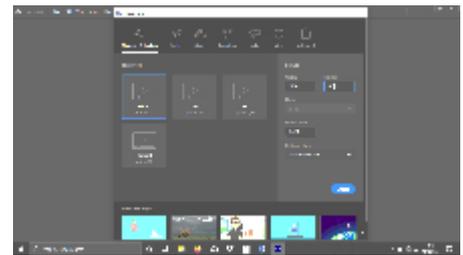
## 34. Pembuatan Animasi

Langkah-langkah dalam pembuatan animasi pada *Adobe Animate 2021* adalah sebagai berikut :

- a. Langkah pertama yang perlu dilakukan adalah menjalankan aplikasi *Adobe Animate 2021*, dengan cara klik menu start, ketikan kata kunci *animate* pada kolom cari, lalu pilih *Adobe Animate 2021*, atau *double click icon Adobe Animate 2021* pada *desktop*.

- b. Setelah tampilan *Adobe Animate 2021* muncul, maka atur *stage* atau lembar kerja sesuai dengan ketentuan yang akan kita buat, dalam animasi kali ini dimensinya adalah =  $1920 \text{ px (width)} \times 817 \text{ px (height)}$  dan *frame rate* =  $24 \text{ fps}$  pada *new document* sebelum masuk ke lembar kerja.

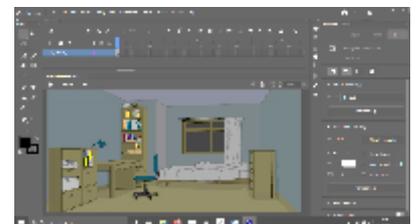
Adapun tampilan dari *New Document Adobe Animate 2021* adalah sebagai berikut :

Gambar 49. Tampilan *New Document Adobe Animate 2021*

- c. Langkah selanjutnya adalah penggambaran, dalam penggambaran animasi ini ada beberapa tahap yaitu :

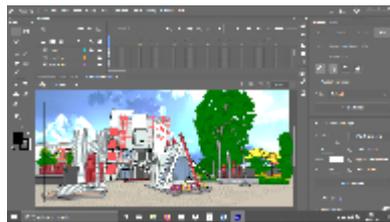
1) Menggambar *Background*.

Dalam tahap ini juga ada dua cara, yang pertama langsung menggambar dengan membuat desain *background* terlebih dahulu, dalam proses menggambar menggunakan *Line Tool* dan *Classic Brush Tool* sesuai dengan kebutuhan. setelah itu masuk tahap pewarnaan. Seperti pada gambar berikut :

Gambar 50. Tampilan Menggambar *Background 1*

Dan cara yang kedua yaitu menggambar *background* sesuai dengan lokasi yang sebenarnya, dalam cara ini menggunakan foto asli dari lokasi yang akan dijadikan *background* lalu di

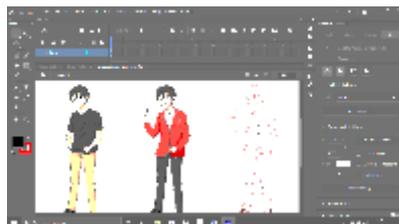
gambar mengikuti gambar asli yang sudah diambil lalu di *import* ke *Adobe Animate 2021*. Cara *import* foto ke *Adobe Animate 2021* yaitu *drag* langsung foto yang akan dijadikan referensi, lalu masukkan ke lembar kerja, selesai di *import* langsung gambar sesuai foto yang dijadikan referensi. Seperti pada gambar berikut :



Gambar 51. Tampilan Menggambar *Background 2*

## 2) Menggambar Karakter

Dalam tahap ini yang pertama dilakukan yaitu menggambar sketsa terlebih dahulu di *layer* pertama, setelah selesai membuat sketsa, buat *layer* kedua untuk desain karakternya. Menggambar sketsa dan karakternya menggunakan *Classic Brush Tool*. Seperti pada gambar berikut :



Gambar 52. Tampilan Menggambar Karakter

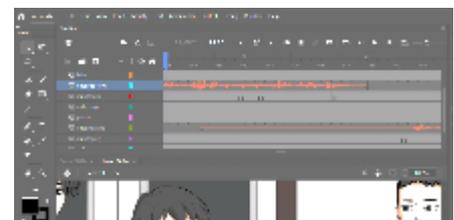
- d. Langkah selanjutnya tahap animasi atau pergerakan objek. Dalam tahap ini penggabungan antara *background* dan karakter yang sudah dibuat. Untuk membuat objek bisa bergerak, dalam animasi kali ini menggunakan teknik *frame by frame*. Jadi membuat *storyboard* terlebih dahulu didepan *layer background*, setelah itu buat *layer* objek atau karakter didepan *layer storyboard* sesuaikan pergerakan di

setiap *frame*, di setiap *frame* terdapat gambar yang berbeda untuk menghasilkan gambar yang bergerak. Seperti pada gambar berikut :



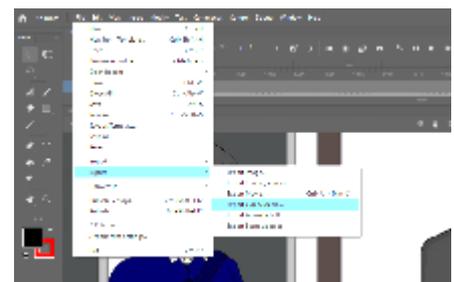
Gambar 53. Tampilan *Frame by frame*

- e. Langkah selanjutnya pengisian suara atau *Dubbing*. Dalam tahap ini memasukkan atau *import* suara yang sudah direkam sebelumnya, dengan cara membuat *layer* untuk suara terlebih dahulu, setelah itu pergi ke folder dimana tempat penyimpanan suara, setelah itu *drag* suara yang akan dipilih ke lembar kerja *Adobe Animate 2021*, pastikan *layer* sudah tertuju ke *layer* yang dibuat untuk suara, misalkan nama *layernya* *dubbing*. Seperti pada gambar berikut :



Gambar 54. Tampilan *Import* suara *Adobe Animate*

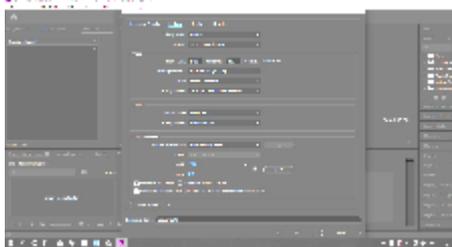
- f. Langkah selanjutnya yaitu mengekspor animasi yang sudah selesai dibuat, dengan cara pilih *file*, *Export*, pilih lagi *Export Video/Media*.





kata kunci *Premiere* pada kolom cari, lalu pilih *Adobe Premiere Pro 2019*, atau *double click icon Adobe Premiere Pro 2019* pada desktop.

- b. Setelah *Adobe Premier Pro* terbuka, langkah berikutnya pilih *New Project*, beri nama *Project* yang akan dibuat dan tentukan lokasi penyimpanannya, setelah selesai maka halaman lembar kerja *Adobe Premiere Pro* akan terbuka. Langkah selanjutnya membuat *Sequence* atau resolusi Video yang akan kita buat. Pergi ke *Sequence Settings* untuk mengaturnya, pada video kali ini resolusi Video berukuran *Horizontal 1920 x Vertical 816*. Untuk tampilannya seperti pada gambar berikut :



Gambar 59. Tampilan *Sequence Settings Adobe Premiere Pro*

- c. Langkah berikutnya proses *editing*, hal yang pertama dilakukan yaitu *import* seluruh komponen yang akan diedit seperti video animasi yang sudah diekspor, *intro* yang sudah diekspor, dan lagu-lagu atau *background* yang diperlukan. Setelah semua di *import* ke *Adobe Premiere Pro*, maka langkah selanjutnya yaitu proses penggabungan dari semua komponen yang sudah disiapkan, diproses ini ada beberapa transisi untuk penggabung antar *scene* video. Untuk tampilannya seperti pada gambar berikut :



Gambar 60. Tampilan *Project Editing Adobe Premiere Pro*

## V. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan yaitu pembuatan Video Animasi Promosi Kampus Universitas Mahakarya Asia Baturaja berbasis Film berjudul “Wujudkan Mmimpi” sebagai media promosi Kampus Universitas Mahakarya Asia Baturaja, maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Proses pembuatan animasi bisa dilakukan dengan menggunakan *Adobe Animate 2021*, untuk pembuatan intro bisa menggunakan *Adobe After Effects 2019*, dan *Editing Video* bisa menggunakan *Adobe Premiere Pro 2019*.
2. Video Animasi bisa diaplikasikan untuk media promosi pada Kampus Universitas Mahakarya Asia Baturaja. Dan efektif untuk menarik minat calon mahasiswa baru, karena salah satu cara yang menarik dengan menunjukkan sebuah karya.
3. Perlu adanya daya seni, imajinasi, dan kreatifitas untuk dapat menghasilkan sebuah karya, salah satunya dalam pembuatan film animasi.
4. Penulis berhasil mengaplikasikan ilmu yang telah didapat ke dalam Tugas Akhir ini.

## VI. SARAN

Setelah melakukan penelitian dan pembuatan video animasi ini sampai dengan selesai, maka terdapat beberapa saran yang ingin penulis sampaikan, adalah sebagai berikut :

1. Untuk kedepannya diharapkan banyak penerus di bidang animasi ini dan dapat menghasilkan karya-karya yang lebih bagus lagi, sehingga sesuai dengan nama Kampus kita, yaitu Mahakarya.
2. Proses pembuatan animasi untuk selanjutnya diharapkan untuk bisa lebih *upgrade* lagi, missal perangkat atau software yang digunakan menggunakan software terbaru, supaya hasilnya bisa lebih baik lagi.
3. Dalam karya animasi ini, penulis membuat animasi berbasis 2D, dan diharapkan untuk generasi selanjutnya ada yang bisa membuat karya animasi berbasis 3D.
4. Untuk generasi selanjutnya yang hendak membuat karya animasi diharapkan dipersiapkan dengan matang, baik dari segi konsep maupun waktu harus dipersiapkan jauh hari, karena untuk pembuatan animasi tidak bisa dikerjakan dengan waktu singkat untuk bisa mendapatkan hasil yang baik.

---

**DAFTAR PUSTAKA**

- [1] Andi. 2012. *Adobe Flash CS6*. Yogyakarta: CV.Andi Offset. Semarang: Wahana Komputer.
- [2] Enterprise Jubilee. 2018. *Adobe After Effects Komplet*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- [3] Fandy Tjiptono. 2001. *Strategi Pemasaran Edisi Ketiga Cetakan Pertama*. Yogyakarta: Andi Offset.  
<http://digilib.uinsby.ac.id/1136/4/Bab%202.pdf> (Diakses pada Kamis, 02 September 2021, Pukul 04.13 WIB).
- [4] Hidayat Fajar A. dkk. 2019. *Modul Multimedia "Adobe Animate"*. UNHALU,Kendari.<https://www.coursehero.com/file/40450444/Modul-Adobe-Animate-CCdocx/> (Diakses pada Minggu, 14 Maret 2021, Pukul 10.51 WIB).
- [5] <https://unmaha.ac.id/sejarah/> (Diakses Pada Kamis, 4 Maret 2021, Pukul 14.40 WIB).
- [6] [http://www.akmi-baturaja.ac.id/sejarah\\_amik-baturaja.html](http://www.akmi-baturaja.ac.id/sejarah_amik-baturaja.html) (Diakses Pada Kamis, 4 Maret 2021, Pukul 14.52 WIB).
- [7] <https://unmaha.ac.id/visi-misi/> (Diakses pada Sabtu, 13 Maret 2021, Pukul 20.21 WIB).
- [8] <https://www.utopicomputers.com/apa-itu-adobe-premiere-pro-berikut-pengertian-dan-fungsinya/> (Diakses pada Minggu, 14 Maret 2021, Pukul 16.03 WIB)
- [9] Yudianto Arif. 2017. *Penerapan Video Sebagai Media Pembelajaran*. UMMI,Sukabumi.<http://eprints.ummi.ac.id/354/3/33.%20PENERAPAN%20VIDEO%20EBAGAI%20MEDIA%20PEMBELAJARAN.pdf> . (Diakses pada Kamis, 11 Maret 2021, Pukul 16.20 WIB).