

	<h1 style="color: red;">Jurnal Informatika dan Komputer (JIK)</h1>	
	<p>Vol. 14 No. 2 (2023)</p>	<p>ISSN Media Cetak : 2089 - 4384</p>

VIDEO ANIMASI PROSEDUR PENDAFTARAN MAHASISWA BARU DI UNIVERSITAS MAHAKARYA ASIA BATURAJA MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS6

Putra Ariyadi¹, Suryanto², Rusidi³

^{1,3}Program Studi Teknik Informatika, Universitas Mahakarya Asia

²Program Studi Manajemen Informatika, Universitas Mahakarya Asia

^{1,2,3}Jalan A. Yani. No. 267 A. Baturaja 32113 INDONESIA

Telp: 0735-326169; fax: 0735-326169;

Email : putraariyadi13@gmail.com¹, sur72nto@gmail.com², rusidi081@gmail.com³

Abstract – *Animated Video is a series of pictures taken of moving objects. The image is then projected onto a screen, and loaded at a certain speed so as to produce a live image. The lack of outreach media for prospective new students regarding the steps for registering at Mahakarya Asia Baturaja University causes them to find it difficult to register. Registrants feel confused in finding out step-by-step information that must be done to be officially registered at Mahakarya Asia Baturaja University. Animation can be used to provide clear information in an interesting and easy-to-understand way for prospective new students who wish to register themselves at Mahakarya Asia Baturaja University. Therefore the author tries to make an Animation Video for New Student Registration Procedures at Mahakarya Asia Baturaja University Using Adobe Flash CS6. The data collection methods used in making the Animation Video for New Student Registration Procedures at Mahakarya Asia Baturaja University Using Adobe Flash CS6 are the Interview method, the Reference method, and the Observation method. The result of this final project research is the creation of an animated video entitled Video Animation of New Student Registration Procedures at Mahakarya Asia Baturaja University Using Adobe Flash CS6.*

Keywords: *Animation, Mahakarya Asia Baturaja University, Adobe Flash CS6.*

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. Kurangnya media sosialisasi untuk para calon mahasiswa baru mengenai langkah-langkah dalam melakukan pendaftaran di Universitas Mahakarya Asia Baturaja menyebabkan mereka merasa kesulitan dalam melakukan pendaftaran. Para pendaftar merasa kebingungan dalam mencari tahu informasi langkah demi langkah yang harus dilakukan untuk bisa terdaftar secara resmi di Universitas Mahakarya Asia Baturaja. Animasi bisa digunakan untuk memberikan informasi yang jelas secara menarik dan mudah dipahami oleh para calon mahasiswa baru yang ingin mendaftarkan diri mereka di Universitas Mahakarya Asia Baturaja. Oleh karena itu penulis mencoba membuat Video Animasi Prosedur Pendaftaran Mahasiswa Baru Di Universitas Mahakarya Asia Baturaja Menggunakan *Adobe Flash CS6*. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam pembuatan Video Animasi Prosedur Pendaftaran Mahasiswa Baru Di Universitas Mahakarya Asia Baturaja Menggunakan *Adobe Flash CS6* adalah metode Interview, metode Referensi, dan metode *Observasi*. Hasil dari penelitian tugas akhir ini adalah terciptanya sebuah video animasi yang berjudul Video Animasi Prosedur Pendaftaran Mahasiswa Baru Di Universitas Mahakarya Asia Baturaja Menggunakan *Adobe Flash CS6*.

Kata Kunci : Animasi, Universitas Mahakarya Asia, *Adobe Flash CS6*.

PENDAHULUAN

1. Latar Belakang Masalah

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.

Video animasi adalah sebuah gambar bergerak yang berasal dari kumpulan berbagai objek yang disusun secara khusus sehingga bergerak sesuai alur yang sudah ditentukan pada setiap hitungan waktu. Ada juga beberapa orang yang mendefinisikan video animasi sebagai hasil pengolahan gambar tangan menjadi gambar bergerak yang terkomputerisasi. Dulunya proses membuat konten animasi memerlukan gambar tangan yang dibuat hingga berlembar-lembar. Namun, dengan kemajuan di bidang teknologi komputer animasi tidak lagi dibuat diatas kertas melainkan langsung di komputer.

Kurangnya media sosialisasi untuk para calon mahasiswa baru mengenai langkah-langkah dalam melakukan pendaftaran di Universitas Mahakarya Asia Baturaja menyebabkan mereka merasa kesulitan dalam melakukan pendaftaran. Para pendaftar merasa kebingungan dalam mencari tahu informasi langkah demi langkah yang harus dilakukan untuk bisa terdaftar secara resmi di Universitas Mahakarya Asia Baturaja. Animasi bisa digunakan untuk memberikan informasi yang jelas secara menarik dan mudah dipahami oleh para calon mahasiswa baru yang ingin mendaftarkan diri mereka di Universitas Mahakarya Asia Baturaja. Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka penulis mengangkat judul "Video Animasi Prosedur Pendaftaran Mahasiswa Baru Di Universitas Mahakarya Asia Baturaja Menggunakan Adobe Flash CS6".

2. Batasan Masalah

Dalam penelitian ini, penulis membatasi masalah sebagai berikut :

- a. Video Animasi dibuat menggunakan *Adobe Flash CS6*.
- b. Intro dibuat dengan menggunakan *Adobe Premiere Pro CS6*.
- c. *Finishing* atau penggabungan langkah akhir menggunakan *Adobe Premiere CS6*.

3. Rumusan Masalah

Adapun rumusan-rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana cara pembuatan Video Animasi Prosedur Pendaftaran Mahasiswa Baru Di Universitas Mahakarya Asia Baturaja Menggunakan *Adobe Flash CS6*?
- b. Bagaimana mengenalkan video animasi prosedur pendaftaran mahasiswa baru pada calon mahasiswa?
- c. Bagaimana penggabungan langkah akhir atau *Finishing* dalam pembuatan video animasi menggunakan *Adobe Premiere Pro CS6*?
- d. Bagaimana cara pengeditan suara pada sebuah video animasi menggunakan *Adobe Audition CS6*?

4. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dilakukannya penelitian ini adalah :

- a. Untuk menghasilkan sebuah karya berupa video animasi yang dapat bermanfaat bagi penulis, masyarakat luas, serta Universitas Mahakarya Asia Baturaja.
- b. Menciptakan sarana informasi dan promosi Universitas Mahakarya Asia Baturaja, agar masyarakat tmengetahui tentang Universitas Mahakarya Asia Baturaja.
- c. Mengembangkan bakat dalam diri pribadi yang dituangkan dalam pembuatan video animasi.

5. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diperoleh setelah melaksanakan penelitian yaitu :

- a. Bagi Mahasiswa
 - 1) Mengembangkan kreativitas untuk menghasilkan sebuah karya yang bermanfaat.

- 2) Memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Ahli Madya.
 - 3) Dapat lebih memahami dan memperdalam ilmu pengetahuan dalam pembuatan video animasi.
- b. Bagi Perguruan Tinggi
Manfaat penelitian yang diselenggarakan oleh perguruan tinggi Universitas Mahakarya Asia Baturaja antara lain :
- 1) Sebagai bahan evaluasi kampus Universitas Mahakarya Asia Baturaja untuk mengetahui sejauh mana kemampuan mahasiswanya dalam menerapkan ilmu yang telah di peroleh selama berlangsungnya kuliah.
 - 2) Bisa mengukur atau menilai sejauh mana pengembangan tingkat kreativitas dalam membuat sebuah karya video animasi.
- c. Bagi Universitas Mahakarya Asia Baturaja.
- 1) Meningkatkan mutu Universitas Mahakarya Asia Baturaja.
 - 2) Meningkatkan jumlah Penerimaan Mahasiswa Baru Universitas Mahakarya Asia Baturaja

KAJIAN TEORI

1. Video

Menurut Azhar Arsyad (2011:49) menyatakan bahwa video merupakan gambar-gambar dalam *frame*, di mana *frame* demi *frame* diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar hidup. Dari pengertian di atas dapat disimpulkan, bahwa video merupakan salah satu jenis media audio-visual yang dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak bersama-sama dengan suara alamiah atau suara yang sesuai. Kemampuan video melukiskan gambar hidup dan suara memberikan daya tarik tersendiri. Video dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap.

Menurut Munadi (2008) secara garis besar video merupakan media audio visual dibagi menjadi dua jenis: pertama, suara dan gambar dalam satu perangkat, bisa disebut

media audio video murni, kedua media audio video tidak murni seperti *slide*, *opaque*, *OHP*, dan lain-lain. Sedangkan peralatan seperti film bergerak, video animasi, dan video visual yang diberi suara termasuk kedalam jenis video murni.

2. Animasi

Menurut Ivan C. Sibero (2008), istilah Animasi berasal dari bahasa Yunani yaitu *anima*, yang artinya jiwa, hidup. Kata animasi juga dapat berarti memberikan hidup terhadap sebuah objek dengan cara menggerakkan objek gambar dengan waktu tertentu. Gambar digerakkan melalui perubahan sedikit demi sedikit dan teratur sehingga memberikan kesan hidup.

Menurut Linda Setiawati (2016:14) Animasi adalah salah satu daya tarik utama di dalam suatu program *multimedia interaktif*. Tidak hanya menjelaskan konsep atau proses yang sulit dijelaskan dengan media lain, Animasi juga memiliki daya tarik estetika sehingga tampilan yang menarik dan *eye-catching* akan memotivasi pengguna untuk terlibat didalam proses pembelajaran animasi termasuk dalam media audio visual karena dapat menyampaikan gambar bergerak yang dapat dilihat oleh mata serta suara yang dihasilkan dari video tersebut. Animasi dapat berupa gambar, *fotografi* dan lainnya. Karakter animasi yang digunakan terdapat beberapa jenisnya yaitu bisa berupa manusia, hewan, tumbuhan, benda-benda disekitar dan tulisan.

3. Universitas Mahakarya Asia Baturaja

a. 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, tantangannya 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 computer 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.

b. 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 bias berintegrasi dengan dunia usaha dan industri.
- 3) Menunjukkan kepada Indonesia dan dunia, bagaimana universitas local bias mampu bekerja sama dengan entitas global dan dunia.
- 4) Menunjukkan kepada Indonesia dan dunia, bagaimana pendidikan bias menjadi sarana naik kelas social

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.

4. Adobe Flash Professional CS6

Menurut Madcoms (2013) *Adobe Flash Profesional CS6* merupakan program animasi berisi vektor, yang telah banyak digunakan oleh para animator untuk membuat berbagai animasi, sekarang ini program Adobe Flash CS6 telah mampu mengolah teks maupun objek dengan efek tiga dimensi sehingga tampak lebih menarik.

Menurut Akbar (2008:5) *Adobe Flash CS6* merupakan salah satu aplikasi pembuatan media pembelajaran interaktif yang mudah dan dapat digunakan oleh semua orang. Kelebihan dari *Adobe Flash CS6* yaitu memiliki fitur yang banyak sehingga mampu menghubungkan gambar, suara dan animasi secara bersamaan.

5. Adobe Premiere Pro CS6

Menurut Yesternight (2017) *Adobe Premiere Pro* adalah program video editing yang dikembangkan oleh *Adobe*. Program ini sudah umum digunakan oleh rumah-rumah produksi, televisi dan praktisi di bidangnya. Keuntungan belajar melakukan edit video menggunakan *Adobe Premiere* adalah program ini sebenarnya mudah dipelajari dan dalam waktu singkat anda dapat mencapai tingkat mahir walaupun sekarang masih pemula, Dengan latihan tentunya.

Menurut Utopicomputers (2020) *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*, *Pertelevisionian*, 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 melangkapi kecanggihhan aplikasi *Adobe Premiere Pro* ini.

6. Adobe Premiere Pro CS6

Menurut Wahana Komputer (2014) *Adobe Audition* adalah *multitrack digital audio recording, editor* dan *mixer* yang sudah digunakan dan memiliki berbagai fasilitas pengolahan suara. Dengan *Adobe Audition* anda dapat merekam suara, memperbaiki kualitas suara, menambahkan berbagai efek suara, dan menggabungkan dengan berbagai *track* suara menjadi satu *track*, dan menyimpannya dalam berbagai format. *Adobe Audition* banyak digunakan oleh *musician recording master, demo cd, produser* atau *programing stasiun radio*. Secara umum *Adobe Audition* memiliki dua lingkungan yaitu *Edit View and Multitrack View*. *Edit View* sesuai namanya ditujukan terutama untuk menangani editing satu *waveform* saja pada satu saat. Sementara *Multitrack View* dapat menangani beberapa *Waveform* sekaligus pada beberapa *track*. anda dapat menggunakan kedua lingkungan ini secara bergantian pada tampilan.

Menurut Awiracr (2020) *Adobe Audition* adalah salah satu *software* yang memilki fungsi sebagai *software* perekaman *audioidigital*. *Adobe Audition* dapat bekerja secara *single track* ataupun *multitrack* (beberapa saluran secara bersamaan). Selain itu, *Adobe Audition* juga dapat digunakan untuk pengeditan audio dan pencampuran (*mixing*) berbagai *audio*. Hal ini sangat dimungkinkan karena *Adobe Audition* memiliki berbagai fitur-fitur pengolahan suara yang sangat memadai. Pengeditan *audio* yang dapat dilakukan menggunakan *Adobe Audition*, yaitu memperbaiki kualitas *audio*, menambahkan efek *audio*, menggabungkan berbagai sumber *audio* dalam satu *track* (saluran), dan menyimpannya dalam berbagai format *audio* sesuai dengan kebutuhan. *Adobe Audition* banyak digunakan, baik oleh kalangan musisi

andal, *produser*, maupun *programmer* pada stasiun televisi dan radio.

METODOLOGI PENELITIAN

1. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah tentang pembuatan Video Animasi Prosedur Pendaftaran Mahasiswa Baru Di Universitas Mahakarya Baturaja Menggunakan *Adobe Flash CS6*.

2. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian dilakukan pada bulan Februari 2023 sampai dengan selesai. Penelitian bertempat di Universitas Mahakarya Asia Baturaja, Jalan Jenderal Ahmad Yani Nomor 267-A, Tanjung Baru, Kecamatan Baturaja Timur, Kabupaten Ogan Komering Ulu, Sumatera Selatan, 32112.

3. Alat Penelitian

Spesifikasi perangkat keras (*Hardware*) yang digunakan adalah sebagai berikut:

- Laptop Acer E5-421*.
- Processor AMD Quad Core E2 6110 1.5Ghz (4CPU)*.
- Memory 10 GB, DDR3*.
- Storage (HDD) 500 GB*.
- Display 14" HD, TFT Resolusi 1366 x 768*.
- Mouse*.

Sebagai pendukung perangkat keras atau *hardware*, maka dibutuhkan juga perangkat lunak atau *software* untuk mendukung pengerjaan video media pembelajaran ini. Berikut adalah *software* yang digunakan:

- Sistem Operasi Windows 10 Pro 64-bit*.
- Adobe Flash CS6*.
- Adobe Premiere Pro CS6*.
- Adobe Audition CS6*.

4. Metode Penelitian

Adapun metode pengumpulan data dalam melakukan penelitian yaitu :

- 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.

- b. Metode *Referensi*
Metode *Referensi* dilakukan dengan pengumpulan referensi-referensi yang berhubungan dengan permasalahan yang ada, berupa video-video di *youtube*, dan artikel.
- c. Metode *Observasi*
Observasi adalah pengumpulan data yang dilakukan melalui pengamatan langsung kepada subjek penelitian, dalam hal ini pengamatan pada video animasi yang akan dibuat.

6. Perancangan

- a. Ide Cerita
Dalam ide cerita ini penulis menentukan judul Video Animasi Prosedur Pendaftaran Mahasiswa Baru Di Universitas Mahakarya Asia Baturaja Menggunakan Adobe Flash CS6.
- b. Tema Cerita
Penulis mengambil tema tentang Prosedur Pendaftaran untuk mempermudah calon mahasiswa dalam proses pendaftaran di kampus Universitas Mahakarya Asia Baturaja.
- c. Sinopsis
Video Animasi Prosedur Pendaftaran Mahasiswa Baru Di Universitas Mahakarya Asia Baturaja Menggunakan Adobe Flash CS6.
Intro, Awal video dimulai dengan ucapan selamat datang di Universitas Mahakarya Asia Baturaja, kampus IT terbaik di OKU RAYA, kampus yang beralamat di Jalan Jenderal Ahmad Yani Nomor 267-A, Tanjung Baru, Kecamatan Baturaja Timur, Kabupaten Ogan Komering Ulu, Sumatera Selatan 32112. Universitas Mahakarya Asia Baturaja terdapat 2 program studi yaitu D3 teknik informatika dan D3 manajemen informatika. Universitas Mahakarya Asia Baturaja memiliki keunggulan yaitu fasilitas laboratorium komputer yang memadai, ruang kelas yang sangat mendukung pembelajaran, ruang *hardware* yang berguna untuk mempelajari komponen-komponen komputer maupun merakit komputer. Dan terdapat ruangan perpustakaan yang lengkap, Universitas Mahakarya Asia Baturaja juga sudah terakreditasi baik

oleh BAN PT. Lalu di lanjutkan dengan alur pendaftaran yang terdiri dari 7 tahapan, tahap yang pertama melakukan *registrasi*, ada beberapa item yang harus diisi seperti, data pribadi yang berisi :

- 1) Nama :
 - 2) Tempat, Tanggal Lahir :
 - 3) Jenis Kelamin :
 - 4) Agama :
 - 5) NIK (Nomor Induk Keluarga) :
 - 6) Status Pekerjaan :
 - 7) Alamat Lengkap :
 - 8) Nomor Whatshapp :
 - 9) Nama Ayah :
 - 10) Nama Ibu :
 - 11) Nomoe Handphone Orang Tua :
 - 12) Pekerjaan Orang Tua :
- Yang kedua mengisi data asal sekolah seperti :
- 1) Asal Sekolah :
 - 2) Tahun Tamat :
 - 3) NISN :
- Yang terakhir mengisi data pilihan kuliah seperti :
- 1) Pilihan jurusan (Manajemen Informatika atau Teknik Informatika) :
 - 2) Pilihan Kelas : Reguler A,B atau C :
 - 3) Email :
- Tahap kedua adalah verifikasi data *registrasi*, setelah melakukan *registrasi* maka admin akan memverifikasi formulir yang mahasiswa kirim. Tahap ketiga pembayaran *registrasi*, Calon mahasiswa diarahkan untuk melakukan pembayaran *registrasi*. Tahap keempat setelah melakukan *registrasi* dan pembayaran akan dijadwalkan untuk tes, untuk penjadwalan tes akan disampaikan oleh panitia penerimaan mahasiswa baru. Tahap kelima calon mahasiswa melakukan tes, Setelah dijadwalkan calon mahasiswa akan melakukan tes. Tahap keenam adalah pengumuman kelulusan bagi calon mahasiswa, setelah melakukan tes calon mahasiswa akan menunggu untuk pengumuman kelulusan. Tahap terakhir adalah *herregistrasi*, setelah dinyatakan lulus calon mahasiswa akan diarahkan untuk *herregistrasi*. Untuk informasi lebih lanjut bisa hubungi nomor *WhatsApp* di bawah ini: 082181849997 (Admin Universitas Mahakarya Asia Baturaja). Outro

d. Desain Karakter

Adapun beberapa tokoh dalam Video Animasi Prosedur Pendaftaran Mahasiswa

Baru Di Universitas Mahakarya Asia Baturaja adalah sebagai berikut :

Bu Nia

Usia : 28 Tahun.
 Warna Kulit : Putih.
 Warna Rambut : Hitam.
 Warna Mata : Hitam.
 Sifat : Rajin, penyayang, cerdas.
 Keterangan : Admin Universitas Mahakarya Asia Baturaja.



Gambar 1. Bu Nia

Noah.

Usia : 18 Tahun.
 Warna Kulit : Putih.
 Warna Rambut : Hitam.
 Warna Mata : Hitam.
 Sifat : Rajin, berjiwa seni, Sabar.
 Keterangan : Calon Mahasiswa Universitas Mahakarya Asia Baturaja.



Gambar 2. Noah

e. Storyboard

Berikut ini *storyboard* Video Animasi Prosedur Pendaftaran Mahasiswa Baru Di Universitas Mahakarya Asia Baturaja Menggunakan *Adobe Flash CS6*:

Tabel StoryBoard

Gambar	Keterangan	Sound	Waktu
	Menampilkan tulisan Unmaha Baturaja beserta logo.	-	5 detik

	Menampilkan ucapan selamat datang di Universitas Mahakarya Asia Baturaja.	-	12 detik
	Menampilkan Program Studi Universitas Mahakarya Asia Baturaja.	-	8 detik
	Menampilkan Lab Komputer Universitas Mahakarya Asia Baturaja.	-	7 detik
	Menampilkan Ruang Kelas Universitas Mahakarya Asia Baturaja.	-	4 detik
	Menampilkan Ruang Hadware Universitas Mahakarya Asia Baturaja.	-	7 Detik
	Menampilkan Perpustakaan Universitas Mahakarya Asia Baturaja.	-	4 detik
	Menampilkan Akreditasi Kampus	-	5 detik

	Universitas Mahakarya Asia Baturaja.		
	Menampilkan Alur Pendaftaran Universitas Mahakarya Asia Baturaja.	-	15 detik
	Menampilkan Formulir Registrasi.	-	20 detik
	Menampilkan Verifikasi Data Registrasi Calon Mahasiswa	-	8 detik
	Menampilkan Pembayaran Registrasi.	-	5 detik
	Menampilkan Penjadwalan Tes.	-	7 detik
	Menampilkan Calon Mahasiswa Melaksanakan Tes.	-	5 detik
	Menampilkan Pengumuman Kelulusan Calon Mahasiswa	-	6 detik
	Menampilkan Admin Universitas Mahakarya Asia Baturaja	-	5 detik

	yang sedang herregistrasi calon mahasiswa		
	Menampilkan Nomor WhatsApp Admin Universitas Mahakarya Asia Baturaja.	-	5 detik
	Menampilkan Nama – Nama Yang Terlibat Dalam Pembuatan Video Animasi.	-	7 detik
	Menampilkan Ucapan Terima Kasih	-	2 detik

Tabel.1 Storyboard

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian

Hasil yang didapatkan dari penelitian Tugas Akhir yang dilakukan oleh penulis adalah sebuah video animasi Prosedur Pendaftaran Mahasiswa Baru Di Universitas Mahakarya Asia Baturaja. Adapun beberapa tampilan dari video animasi adalah sebagai berikut :



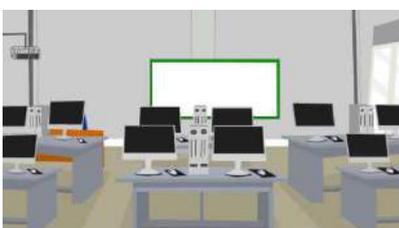
Gambar 3. Tampilan Intro



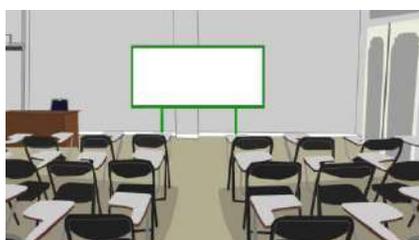
Gambar 4. Tampilan *Movie 1*



Gambar 5. Tampilan *Movie 2*



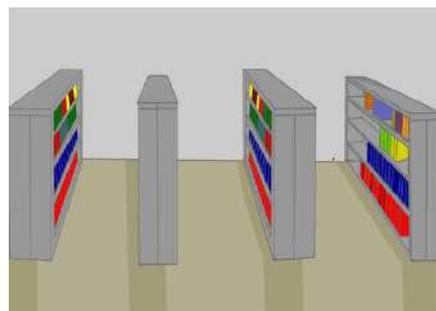
Gambar 6. Tampilan *Movie 3*



Gambar 7. Tampilan *Movie 4*



Gambar 8. Tampilan *Movie 5*



Gambar 9. Tampilan *Movie 6*



Gambar 10. Tampilan *Movie 7*



Gambar 11. Tampilan *Movie 8*



Gambar 12. Tampilan *Movie 9*



Gambar 13. Tampilan *Movie 10*



Gambar 14. Tampilan *Movie 11*



Gambar 15. Tampilan *Movie 12*



Gambar 16. Tampilan *Movie 13*



Gambar 17. Tampilan *Movie 14*



Gambar 18. Tampilan *Movie 15*



Gambar 19. Tampilan *Movie 16*



Gambar 20. Tampilan *Movie 17*

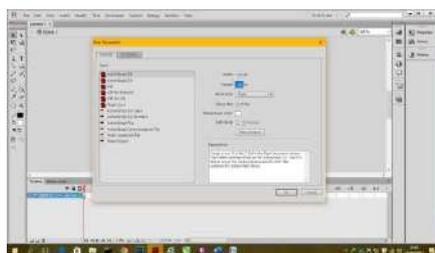


Gambar 21. Tampilan *Movie* 18

2. Pembahasan

Langkah-langkah untuk melakukan pembuatan sebuah animasi kartun pada *Adobe Flash CS6* adalah sebagai berikut :

- a. Pembuatan gambar
- b. Langkah-langkah untuk melakukan pembuatan gambar *Adobe Flash CS6* adalah sebagai berikut :
 - 1) Langkah pertama yang perlu dilakukan adalah menjalankan aplikasi *Adobe Flash CS6*, dengan cara klik menu *start*, *all program*, *Adobe Flash CS6* atau pilih *double* klik icon pada desktop.
 - 2) Setelah tampilan *Adobe Flash CS6* muncul, maka atur stage atau lembar kerja, dengan ketentuan = 1920 (*width*) x 1080 (*height*) dan *framerate* = 24 fps pada *document properties*. Adapun tampilan dari *document properties Adobe Flash CS* adalah sebagai berikut :



Gambar 22. Tampilan Mengatur Lembar Kerja Baru

- 3) Langkah selanjutnya adalah pembuatan animasi. Menggambar langsung didalam *stage* menggunakan *toolbar* yang tersedia pada area kerja *Adobe Flash CS6* misalnya *Pencil Tool (Shift +y)*

dengan *icon* berbentuk pensil, klik *key frame* pada *frame* awal sebelum membuat objek tersebut sampai sempurna. Seperti gambar berikut ini :



Gambar 23. Tampilan Objek Gambar Animasi

- 4) Kemudian diteruskan dengan pembuatan animasi gerak pada objek gambar sesuai dengan karakter yang diinginkan sehingga mengungkapkan suatu maksud dan tindakan tertentu pada setiap adegan dalam video animasi yang diinginkan, adapun teknik animasi *frame by frame* menggambar dikertas atau bisa di stage dengan gambar berbeda, seperti gambar berikut :



Gambar 24. Tampilan *Frame by Frame*

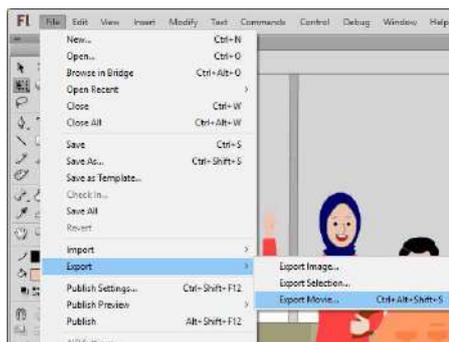
- 5) Sehingga animasi gerak sempurna dan mencapai *frame* tertentu, maka hasil animasi tersebut dapat dilihat dengan cara menekan *ctrl+enter* pada *keyboard* untuk melihat keseluruhan animasi yang dibuat atau mengklik pada posisi *frame* yang diinginkan lalu tekan *enter* untuk melihat animasi secara sebagian. Setelah semuanya selesai klik *file* pilih *save* untuk menyimpan animasi tersebut.
- 6) Adapun cara memasukkan *dubbing* ke dalam animasi tersebut yaitu pilih file audio suara yang sudah kita rekam kemudian pilih import pada

menu file dan pilih audio yang ingin kita masukan atau bisa langsung menarik file audio ke library. Kemudian buat layer baru untuk suara dan sesuaikan suara dengan pergerakan animasi yang sudah kita buat.



Gambar 25. Tampilan Import Suara Adobe Flash CS6

- 7) Langkah Selanjutnya yaitu mengekspor animasi yang sudah selesai dibuat, dengan cara pilih file, *export*, pilih lagi *export movie*.



Gambar 26. Tampilan Langkah Export Video/ Media 1

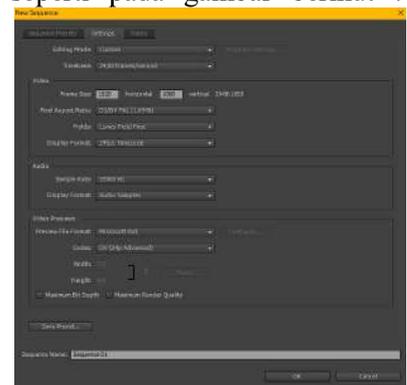
Setelah itu akan muncul tampilan *Eksport Movie* lalu isi *file name* pilih *format video *.swf* dan pilih lokasi penyimpanan. Untuk tampilannya seperti gambar berikut:



Gambar 27. Tampilan Langkah Export Video/Media 2

- 8) Langkah-langkah dalam pembuatan intro pada *Adobe Flash CS6* adalah sebagai berikut:

- a. Langkah pertama yang perlu dilakukan adalah menjalankan aplikasi *Adobe Premiere Pro CS6*, dengan cara klik menu *start*, ketikkan kata kunci *Premiere* pada kolom cari, lalu pilih *Adobe Premiere CS6* atau *double click icon Adobe Premiere Pro CS6* pada *desktop*.
- b. Setelah *Adobe Premiere Pro CS6*, terbuka, pilih *New Project*, Lalu pilih *New Sequence*, setelah itu pilih *setting*, atur bagian *EditingMode* pilih *Costum*, atur *Frame Size width 1920 px x height 1080 px*, lalu *frame rate* pilih *24 fps*. Untuk tampilannya seperti pada gambar berikut :



Gambar 28. Tampilan New Sequence

- c. Langkah selanjutnya membuat *intro* logo Universitas Mahakarya Asia, dengan cara *import* logo Universitas Mahakarya Asia yang sudah disiapkan, lalu masukkan kedalam *Project*, tambah *effect Lightning* untuk menambah effect cahaya, Untuk tampilannya aseperti pada gambar berikut :

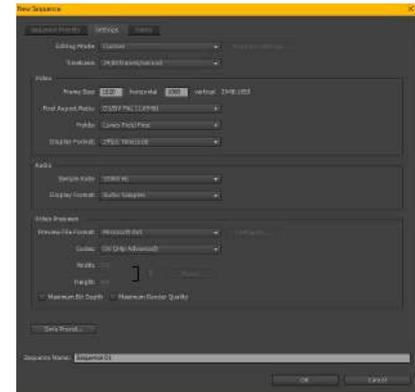


Gambar 29. Tampilan Project Intro

9) Proses Editing Video

Setelah pembuatan scene animasi dan pembuatan intro selesai, maka langkah selanjutnya yaitu proses editing atau penggabungan dari scene-scene yang sudah selesai dibuat dan di export dari *Adobe Flash CS6*, dan Intro Dari *Adobe Premiere Pro CS6*, di langkah ini bias disebut langkah akhir atau Finishing untuk pembuatan animasi, supaya menghasilkan video yang menarik dan bias ditayangkan. Dalam editing kali ini menggunakan aplikasi *Adobe Premiere Pro CS6*. Langkah-langkahnya sebagai berikut:

- a. Langkah pertama yang perlu dilakukan adalah menjalankan aplikasi *Adobe Premiere Pro CS6*, dengan cara klik menu *start*, ketikan kata kunci *Premiere* pada kolom cari, lalu pilih *Adobe Premiere Pro CS6*, atau *double click icon Adobe Premiere Pro CS6* pada desktop.
- b. Setelah *Adobe Premier Pro CS6* terbuka, langkah berikutnya pilih *New Project*, berinama *Project* yang akan dibuat dan tentukan lokasi penyimpanannya, setelah selesai maka halaman lembar kerja *Adobe Premiere Pro CS6* akan terbuka. Langkah selanjutnya amembuat *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 1080*. Untuk tampilannya seperti pada gambar berikut :



Gambar 30. Tampilan *New Sequence Adobe Premiere CS6*

- c. Langkah berikutnya proses *editing*, hal yang pertama dilakukan yaitu *import* seluruh komponen yang akan di edit seperti video animasi yang sudah diekspor, *intro* yang sudah diekspor, dan lagu-lagu atau *backsound* yang diperlukan. Setelah semua di *import* ke *Adobe Premiere Pro CS6*, makalangkah selanjutnya yaitu proses penggabungan dari semua komponen yang sudah disiapkan, diproses ini ada beberapa transisi untuk penggabungan *scene* video. Untuk tampilannya seperti pada gambar berikut :



Gambar 28. Tampilan *Project Editing Adobe Premiere CS6*

KESIMPULAN

Dari uraian penjelasan dan pembahasan keseluruhan materi di bab-bab sebelumnya, serta dalam rangka menyelesaikan laporan tugas akhir, dapat diambil kesimpulan pokok pada Video Animasi Prosedur Pendaftaran Mahasiswa Baru Di Universitas Mahakarya Asia Baturaja adalah sebagai berikut :

1. Proses pembuatan animasi bisa dilakukan dengan menggunakan *Adobe Flash CS6*, untuk pembuatan intro bisa menggunakan *Adobe Premiere Pro CS6*, dan *Editing Video* bisa menggunakan *Adobe Premiere Pro CS6*.
2. Animasi ini dibuat sebagai sarana untuk anak anak maupun orang dewasa.
3. Video animasi bisa diaplikasikan untuk memberikan informasi yang jelas secara menarik dan mudah dipahami oleh para calon mahasiswa baru yang ingin mendaftarkan diri mereka di Universitas Mahakarya Asia Baturaja
4. Perlu adanya daya seni, imajinasi, dan kreatifitas untuk dapat menghasilkan sebuah karya, salah satunya dalam pembuatan video animasi.
5. Penulis berhasil mengaplikasikan ilmu yang telah didapat kedalam Tugas Akhir ini

SARAN

Saran merupakan hal-hal, ide-ide, ataupun gagasan yang harus diberikan untuk menjadi solusi atas permasalahan yang dibahas dalam tugas akhir ini. Adapun saran-saran yang penulis berikan untuk meningkatkan hasil animasi ini kedepannya adalah sebagai berikut:

1. Diharapkan agar lebih kreatif dalam memberikan material atau pewarnaan pada objek sehingga tampak lebih menarik dan terlihat nyata.
2. Diharapkan agar lebih mengembangkan lagi perencanaan efek cahaya pada objek agar terlihat lebih menarik.
3. Untuk kedepannya diharapkan banyak penerus di bidang animasi dan dapat menghasilkan karya-karya yang lebih bagus lagi, sehingga sesuai dengan nama kampus kita, yaitu Mahakarya.
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 bias dikerjakan dengan waktu singkat

untuk bias mendapatkan hasil yang baik.

5. Proses pembuatan animasi untuk selanjutnya diharapkan untuk biasa lebih *upgrade* lagi, misal perangkat atau *software* yang digunakan menggunakan *software* terbaru, supaya hasilnya bias lebih baik lagi.
6. Diharapkan agar lebih imajinatif dalam membuat desain dan menerapkan efek-efek pada objek agar desain tampak nyata sehingga seseorang seakan- akan melihat keadaan sebenarnya.

DAFTAR PUSTAKA

- [1]. Akbar Amrullah. 2008. *Adobe Flash CS6*. Yogyakarta: Penerbit Andi Yogyakarta.
- [2]. Arsyad Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- [3]. Awiracr 2020. Modul Multimedia *Pengenalan Software Adobe Audition* <http://www.awiracr.com/2020/10/modul-multimedia-pengenalan-software.html> (Diakses Pada Tanggal 2 Maret 2023).
- [4]. Baturaja Akmi. 2011. *Sejarah Berdirinya AMIK AKMI BATURAJA*. http://www.akmi-baturaja.ac.id/sejarah_amik-baturaja.html (Diakses Pada Tanggal 28 Februari 2023).
- [5]. Komputer Wahana. 2014. *Adobe Audition CS6 Cara Mudah Buat Rekaman*, Yogyakarta: Andi Offset.
- [6]. Madcoms. 2013. *Pengertian Adobe Flash CS6*. Yogyakarta: Andi Offset.
- [7]. Munadi. 2008. *Video Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- [8]. Setiawati Linda. 2016. *Penerapan Media Animasi Sebagai Inovasi Dalam Pembelajaran* <https://eprints.umm.ac.id/77380/2/BAB%201.pdf>. (Diakses pada tanggal 27 Februari 2023).
- [9]. Sibero Ivan C. 2008. *Membuat Animasi Sederhana*. Semarang: Mediakom.

- [10].Unmaha.2021.*Sejarah*<https://unmaha.ac.id/sejarah/> (Diakses Pada Tanggal 27 Februari 2023).
- [11].Unmaha. 2021. *Visi Misi*<https://unmaha.ac.id/visi-misi/> (Diakses Pada Tanggal 28 Februari 2023).
- [12].Utopiccomputers. 2020. *Pengertian dan Fungsinya Adobe Premiere* <https://www.utopiccomputers.com/apa-itu-adobe-premiere-pro-berikut-pengertian-dan-fungsinya/> (Diakses Pada Tanggal 1 Maret 2023).
- [13].Yesternight. 2017. *Pengertian Adobe Premiere dan Sejarahnya* <https://yesternight.id/tips-trick/pengertian-adobe-premiere-dan-sejarahnya/> (Diakses Pada Tanggal 1 Maret 2023).