



# Jurnal Sistem Informasi Mahakarya (JSIM)

JSIM, Vol. 5, No. 2, Desember 2022

ISSN : 2776-849X

## Membuat Animasi Pelayanan Daftar Nikah Pada Kantor Urusan Agama (KUA) Baturaja Timur Menggunakan Adobe Flash CS6

Merza Liana<sup>1</sup>, Wisnu Murti<sup>2</sup>, Suryanto<sup>3</sup>

Manajemen Informatika, Universitas Mahakarya Asia, Kabupaten Ogan Komering Ulu  
 Jl. A. Yani No. 0267 A, Tanjung Baru, Baturaja Timur, Kab. Ogan Komering Ulu, Sumsel – Indonesia  
 Korespondensi Email : [Merzaliana27@gmail.com](mailto:Merzaliana27@gmail.com)<sup>1</sup>, [Wisnujogja@gmail.com](mailto:Wisnujogja@gmail.com)<sup>2</sup>, [Sur72nto@gmail.com](mailto:Sur72nto@gmail.com)<sup>3</sup>

### Abstrak

Berdasarkan arti harfiah, animasi adalah menghidupkan. Yaitu usaha untuk menggerakkan sesuatu yang tidak bisa bergerak sendiri dan terdapat gabungan komponen seperti gambar, tulisan, grafik serta audio, yang mana dari pergerakan tersebut dapat diperoleh sebuah informasi. Dalam pencatatan daftar nikah Kantor Urusan Agama Baturaja Timur masih menggunakan pelayanan secara *face to face*, sehingga cukup memakan waktu dan tenaga. Seiring dengan perkembangan zaman yang semakin canggih ini, maka animasi pelayanan daftar nikah ini dibuat dengan tujuan membantu menyebarkan informasi pada masyarakat tentang apa saja yang perlu disiapkan sebelum mendaftarkan calon pengantin pada Kantor Urusan Agama Baturaja Timur.

Animasi pelayanan daftar nikah ini dibuat menggunakan aplikasi *Adobe Flash Pro CS6*, *Adobe Premier Pro CS6*, *Canva*, dan *Audio Editor*. Dalam pengumpulan data penulis menggunakan metode *interview*, metode *referensi* dan metode *obsarvasi*.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan maka dapat dihasilkan sebuah karya berbentuk video animasi pelayanan daftar nikah pada Kantor Urusan Agama Baturaja Timur yang diharapkan dapat bermanfaat untuk masyarakat luas.

**Kata Kunci** : KUA Baturaja Timur, Animasi Pelayanan Daftar Nikah.

### *Create An Animation Of Marriage Registration Services At The East Baturaja Religious Affairs Office (KUA) Using Adobe Flash CS6*

### ABSTRACT

*Based on the literal meaning, animation is animate. That is the effort to move something that cannot move on its own and there is a combination of components such as images, writing, graphics and audio, which from the movement can be obtained information. In recording the marriage register, the East Baturaja Religious Affairs Office still uses face-to-face services, so it takes time and effort. Along with the development of this increasingly sophisticated era, this animated marriage register service was created with the aim of helping to spread information to the public about what needs to be prepared before registering the bride and groom at the East Baturaja Religious Affairs Office.*

*This marriage list service animation was created using the Adobe Flash Pro CS6 application, Adobe Premier Pro CS6, Canva, and Audio Editor. In the collection of data the author uses the interview method, reference method and observation method.*

*Based on the research conducted, a work can be produced in the form of an animated video of marriage list services at the East Baturaja Religious Affairs Office which is expected to be useful for the wider community.*

**Keywords:** *The East Baturaja Religious Affairs Office, Animation of Marriage Registration Services.*

### PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi pada saat ini sangatlah canggih dan pesat. Hal ini dapat dibuktikan dengan banyaknya inovasi teknologi yang terus bertebaran di era sekarang, baik yang sederhana maupun yang mendunia. Begitu pula dalam dunia pelayanan yang dapat diilustrasikan dalam bentuk animasi.

Berdasarkan arti harfiah, Animasi adalah menghidupkan. Yaitu usaha untuk menggerakkan sesuatu yang tidak bisa bergerak sendiri dan terdapat gabungan komponen seperti gambar, tulisan, grafik serta audio, yang mana dari pergerakan tersebut dapat diperoleh sebuah informasi.

### 1. Latar Belakang Masalah

Dalam pelayanan daftar nikah Kantor Urusan Agama (KUA) Baturaja Timur masih menggunakan pelayanan secara tatap muka, sehingga memakan banyak waktu dan tenaga. Seiring dengan perkembangan zaman yang semakin canggih ini, maka alangkah lebih baiknya Kantor Urusan Agama (KUA) Baturaja Timur memiliki animasi yang dapat memudahkan masyarakat luas khususnya di Kecamatan Baturaja Timur itu sendiri.

Berdasarkan masalah diatas maka animasi pelayanan daftar nikah ini dibuat dengan tujuan membantu menyebarkan informasi pada masyarakat bahwa apa-apa

saja yang perlu disiapkan sebelum mendaftarkan calon pengantin pada KUA Baturaja Timur.

## 2. Batasan Masalah

- Animasi dibuat menggunakan *Adobe Flash CS6*
- Berfokus pada pelayanan daftar nikah di KUA Baturaja Timur.
- Referensi objek dan karakter berasal dari aplikasi *Canva*.

## 3. Rumusan Masalah

- Bagaimana cara membuat Animasi Pelayanan Daftar Nikah Pada KUA Baturaja Timur?
- Bagaimana cara memanfaatkan animasi tersebut?

## 4. Tujuan Penelitian

- Untuk menghasilkan sebuah karya berupa animasi yang dapat bermanfaat bagi penulis, masyarakat luas, serta KUA Baturaja Timur.
- Dapat memberikan informasi tentang pelayanan daftar nikah pada KUA Baturaja Timur melalui audiovisual.
- Menjadi dokumentasi KUA Baturaja Timur yang dapat menyimpan informasi sebagai bahan sosialisasi.

## 5. Manfaat Penelitian

- Bagi Mahasiswa
  - Dapat memberikan kesan tersendiri dalam proses pembuatan animasi.
  - Memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Ahli Madya.
  - Dapat meningkatkan kemampuan dan keahlian yang dimiliki para mahasiswa.
  - Dapat lebih memahami dan memperdalam ilmu pengetahuan dalam pembuatan sebuah animasi.
- Bagi Universitas
 

Manfaat penelitian yang diselenggarakan oleh Universitas Mahakarya Asia Baturaja antara lain :

  - Sebagai bahan evaluasi kampus Universitas Mahakarya Asia Baturaja untuk mengetahui sejauh mana kemampuan mahasiswanya dalam menerapkan ilmu yang telah di peroleh selama berlangsungnya kuliah.
  - Bisa mengukur atau menilai sejauh mana pengembangan tingkat kreativitas dalam membuat sebuah karya animasi.
  - Membina hubungan baik dengan instansi yang terlibat.
- Bagi KUA Baturaja Timur
  - Meningkatkan kualitas pelayanan KUA Baturaja Timur.
  - Mempermudah sosialisasi dalam jaringan sosial media maupun secara langsung.
  - Menjalin kerjasama yang baik antara KUA Baturaja Timurdengan Universitas Mahakarya Asia Baturaja.
- Bagi Masyarakat
  - Mengetahui sejauh mana kualitas mahasiswa Universitas Mahakarya Asia Baturaja di dunia kerja.

2. Masyarakat mendapatkan informasi mengenai pelayanan daftar nikah di KUA Baturaja Timur.

3. Meningkatkan kepekaan masyarakat terhadap teknologi khususnya pada saat ini.

## KAJIAN TEORI

### 1. Animasi

Animasi merupakan sekumpulan gambar yang disusun secara berurutan. Ketika rangkaian gambar tersebut ditampilkan dengan kecepatan yang memadai, maka rangkaian gambar tersebut akan terlihat bergerak (Hidayatullah dkk, 2011:63).

### 2. Adobe Flash CS6

*Adobe Flash Professional CS6* merupakan software yang mampu menghasilkan presentasi, game, film, CD interaktif, maupun CD pembelajaran, serta untuk membuat situs web yang interaktif, menarik, dan dinamis.

*Adobe Flash Professional CS6* dilengkapi dengan beberapa fitur, seperti bone tool yang berfungsi untuk membuat animasi pertulangan dengan menambahkan titik sendi pada objek, *3D Rotation tool* yang berfungsi untuk melakukan rotasi 3D pada objek berdasarkan sumbu X, Y, dan Z, serta perubahan tata letak panel yang memudahkan pengguna dalam pengoperasian.

### 3. Adobe Premier CS6

Menurut Sastrawan, Arthana & Sindu (2017), *Adobe Premiere Pro* merupakan sebuah program video editing yang dikembangkan oleh *adobe*, *adobe premiere pro* juga merupakan aplikasi pengolah video pilihan untuk kalangan profesional, khususnya bagi orang yang suka bereksperimen. *Adobe Premiere* adalah software editing video produk yang sangat luas dan terkenal penggunaannya. Pengguna dapat mengedit video, musik, title, transisi, efek video audio serta menambahkan suara dengan menggunakan *Adobe Premiere Pro* dan dapat membuat format VCD atau DVD (Mahardika, Sari, & Hidayat, 2016).

### 4. Canva

*Canva* adalah sebuah *tools* untuk desain grafis yang menjembani penggunaanya agar adapat dengan mudah merancang berbagai jenis desain kreatif secara *online*. Mulai dari mendesain kartu ucapan, poster, brosur, infografik, hingga presentasi. *Canva* tersedia dalam versi *web* dan *Android*.

### 5. Storyboard

Menurut Halas, John dan Roger Manvell (1988) dalam Munir (2013:102) "*storyboard* merupakan rangkaian gambar manual yang dibuat secara keseluruhan, sehingga menggambarkan suatu cerita." Sedangkan menurut Darmawan (2015:75) "*sroryboard* merupakan penjabaran dari alur pembelajaran yang sudah didesain (*flow chrats*) yang berisi informasi pembelajaran dan prosedur serta petunjuk pembelajaran".

### 6. Audio Editor

*Audio Editor* adalah penyunting audio dan editor musik yang sangat kuat di *Android*. Mendukung pengeditan audio, pemotongan, penyambungan, pencampuran, konversi format, pengubah suara,

konversi video ke audio, dan sebagainya. Berikut beberapa tampilan aplikasi *Audio Editor*.

## 7. KUA Baturaja Timur

Kantor Urusan Agama (KUA) kecamatan merupakan unit kerja Kementerian Agama yang secara institusional berada paling depan dan menjadi ujung tombak dalam pelaksanaan tugas-tugas pelayanan kepada masyarakat dibidang keagamaan. Secara histories, KUA adalah unit kerja Kementerian Agama yang memiliki rentang usia cukup panjang.

## METODOLOGI PENELITIAN

### 1. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah pembuatan Animasi Pelayanan Daftar Nikah pada KUA Baturaja Timur dengan data – data yang berkaitan dengan pelayanan daftar nikah yang ada di instansi tersebut.

### 2. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian dilakukan pada bulan Maret 2022 sampai dengan selesai, dan berlokasi di KUA Baturaja Timur.

### 3. Teknik Pengumpulan Data

- a. Metode *Interview*, adalah pengumpulan data dengan cara melakukan tanya jawab langsung kepada pihak yang bersangkutan, dalam hal ini yaitu Kepala KUA Baturaja Timur.
- b. Metode *Referensi*, dilakukan dengan pengumpulan referensi-referensi yang berhubungan dengan permasalahan yang ada, berupa data-data dari instansi, buku, karya ilmiah, artikel dan sumber lainnya.
- c. Metode *Observasi*, adalah pengumpulan data yang dilakukan melalui pengamatan langsung kepada subjek penelitian, dalam hal ini pengamatan pada animasi yang akan dibuat.

### 4. Alat Penelitian

- a. Hardware
  1. IntelCeleron Prosesor N3350 @ 1.10 Ghz.
  2. Intel HD Graphics
  3. Memory RAM 2 GB DDR3L
- b. Software
  1. Sistem Operasi Windows 10 Profesional 64-bit
  2. *Adobe Flash Profesional CS6*
  3. *Adobe Premier Pro CS6*
  4. *Canva*
- c. *Handphone Nokia 6*
  1. Penyimpanan 32 GB
  2. Model TA-1021
  3. Versi Hadware 5.1
  4. Versi Android 9

### 5. Perancangan Animasi

#### a. Perancangan *Storyboard*

Berikut rancangan *storyboard* dari animasi pelayanan daftar nikah pada kantor urusan agama (KUA) Baturaja Timur.



Gambar 1. *Intro 1*

Suara : Instrumen

Durasi : 8 detik

Keterangan: Tampilan awal video animasi pelayanan daftar nikah pada KUA Baturaja Timur.



Gambar 2. *Intro 2*

Suara : Instrumen

Durasi : 12 detik

Keterangan : Menampilkan judul, logo dan instansi pendukung.

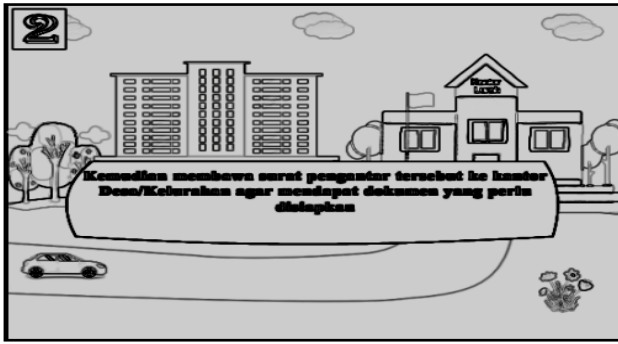


Gambar 3. *Movie 1*

Suara : Instrumen dan narator

Durasi : 16 detik

Keterangan : Calon pengantin mengurus surat pengantar nikah di RT dan RW dengan membawa KTP dan KK masing-masing dari calon pengantin.



Gambar 4. Movie 2

Suara : Instrumen dan narator

Durasi : 17 detik

Keterangan : Kemudian membawa surat pengantar tersebut ke kantor Desa/Kelurahan agar mendapat dokumen yang perlu disiapkan, seperti: N1, N2 dan N4 serta surat keterangan belum menikah.



Gambar 5. Movie 3

Suara : Instrumen dan narator

Durasi : 26 detik

Keterangan : Saat mengisi formulir, calon pengantin perlu menyiapkan: pas foto ukuran 4x6 cm, 3x4 cm, 2x3 cm masing-masing 2 lembar, fotokopi KTP calon pengantin masing-masing 2 lembar, fotokopi KK calon pengantin masing-masing 2 lembar dan surat pengantar dari RT/RW yang telah dibuat sebelumnya.

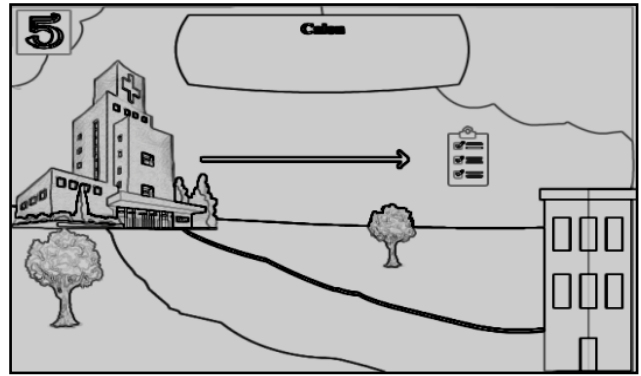


Gambar 6. Movie 4

Suara : Instrumen dan narator

Durasi : 16 detik

Keterangan : Jika akad nikah dilaksanakan di luar KUA domisili, maka calon pengantin dapat mengurus surat rekomendasi dari KUA asal (sesuai kecamatan di KTP masing-masing calon pengantin).

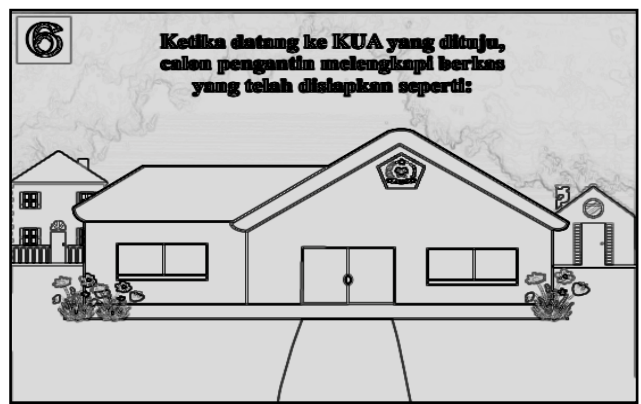


Gambar 7. Movie 5

Suara : Instrumen dan narator

Durasi : 9 detik

Keterangan : Calon pengantin melampirkan surat keterangan kesehatan dari pihak rumah sakit atau instansi sejenisnya.



Gambar 8. Movie 6

Suara : Instrumen dan narator

Durasi : 25 detik

Keterangan : Ketika datang ke KUA yang dituju, calon pengantin melengkapi berkas yang telah disiapkan seperti: surat rekomendasi, membawa fotokopi KTP dan KK calon pengantin, pas foto latar belakang biru 2x3, 3x4 dan 4x6 masing-masing 2 lembar, fotokopi ijazah terakhir calon pengantin serta fotokopi akta kelahiran.

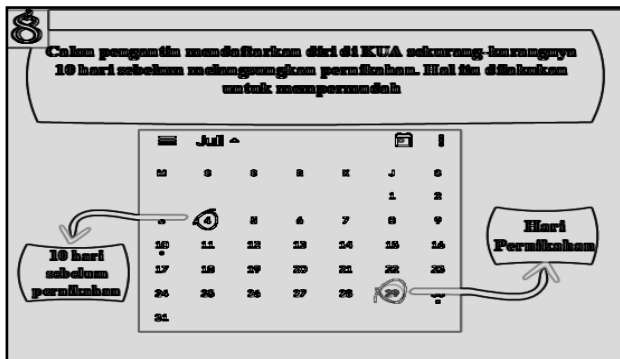


Gambar 9. Movie 7

Suara : Instrumen dan narator

Durasi : 8 detik

Keterangan : Menyerahkan berkas pendaftaran nikah pada petugas KUA yang dituju.



Gambar 10. Movie 8

Suara : Instrumen dan narator  
 Durasi : 25 detik  
 Keterangan : Calon pengantin mendaftarkan diri di KUA sekurang-kurangnya 10 hari sebelum melaksanakan pernikahan. Hal itu dilakukan untuk mempermudah penginputan data calon pengantin ke dalam aplikasi SIMKAH (Sistem Informasi Nikah).



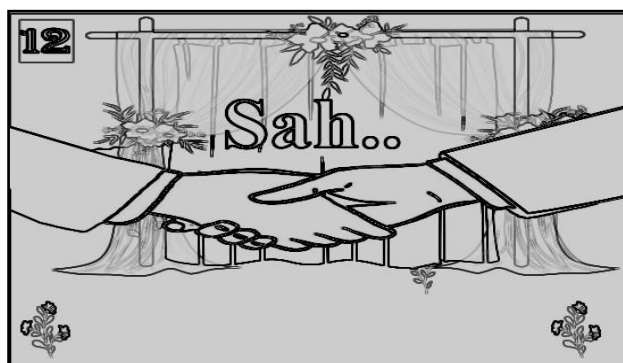
Gambar 13. Movie 11

Suara : Instrumen dan narator  
 Durasi : 10 detik  
 Keterangan : Selanjutnya adalah rafak atau pemeriksaan data calon pengantin dan wali oleh petugas KUA. Perlu diperhatikan: Selama proses pendaftaran dan pemeriksaan data (yakni minimal 10 hari sebelum tanggal pernikahan) calon pengantin serta wali diwajibkan hadir di KUA Baturaja Timur untuk diberikan wejangan.



Gambar 11. Movie 9

Suara : Instrumen dan narator  
 Durasi : 26 detik  
 Keterangan : Menurut UU PP No.19 tahun 2015, jika akad nikah dilaksanakan di luar KUA maka wajib membayar Rp.600.000 ke Bank BNI untuk disetor ke negara dengan membawa E-Belling yang diberikan oleh petugas KUA. Namun apabila melaksanakan akad nikah di KUA itu sendiri maka tidak dikenakan biaya atau gratis.



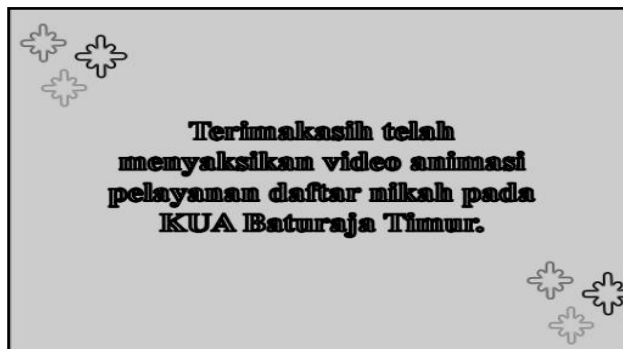
Gambar 14. Movie 12

Suara : Instrumen dan narator  
 Durasi : 14 detik  
 Keterangan : Pelaksanaan akad dan penandatanganan akta nikah oleh kedua mempelai, disaksikan oleh wali nikah, dua orang saksi dan penghulu yang menghadiri akad nikahtersebut. Kemudian, pembacaan dan penandatanganan ikrar ta'lik talak oleh suami kemudian penyerahan maskawin atau mahar. Selanjutnya, penyerahan buku nikah oleh penghulu.



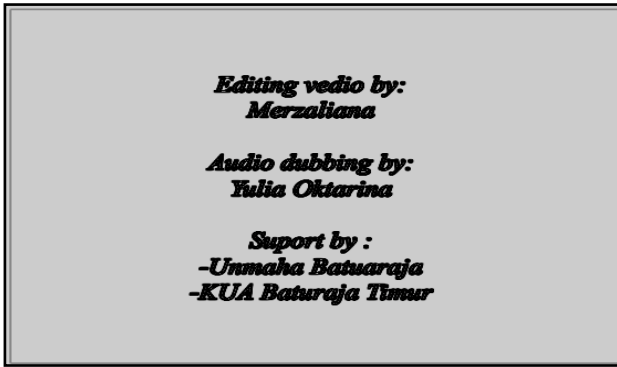
Gambar 12. Movie 10

Suara : Instrumen dan narator  
 Durasi : 10 detik  
 Keterangan : Setelah itu, calon pengantin dapat menyerahkan bukti pembayaran kepada petugas KUA.



Gambar 15. Outro 1

Suara : Instrumen  
 Durasi : 15 detik  
 Keterangan : Tampilan akhir dari video animasi pelayanan daftar nikah pada KUA Baturaja Timur.



Gambar 16. Outro 2

Suara : Instrumen

Durasi : 10 detik

Keterangan : Keterangan pihak yang terlibat dalam pembuatan video animasi pelayanan daftar nikah ini.



Gambar 17. Outro 3

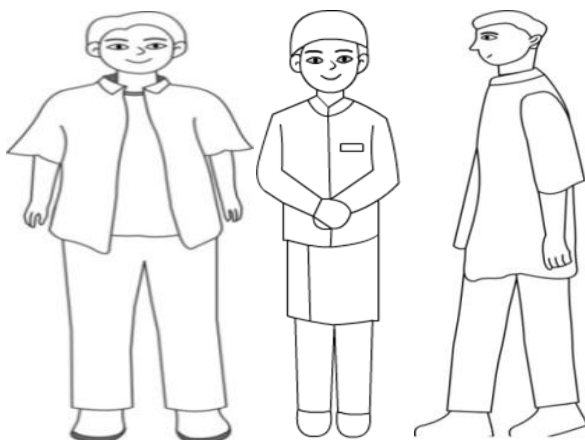
Suara : Instrumen

Durasi : 16 detik

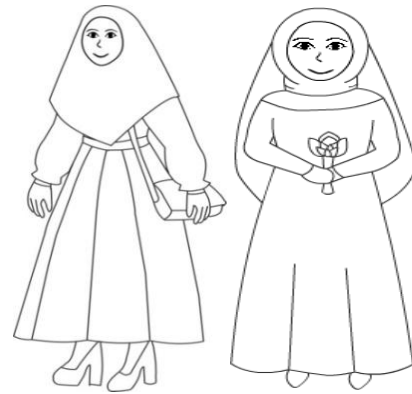
Keterangan : Promosi social media KUA Baturaja Timur dan UNMAHA Baturaja.

### b. Perancangan Ilustrasi

Dalam perancangan animasi ini penulis menggunakan ilustrasi karakter dan objek dari aplikasi *Canva* dan *line-art* menggunakan *Adobe flash CS6* berikut tampilannya :



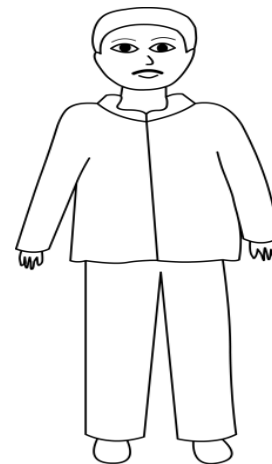
Gambar 18. Ilustrasi calon pengantin laki-laki



Gambar 19. Ilustrasi calon pengantin perempuan



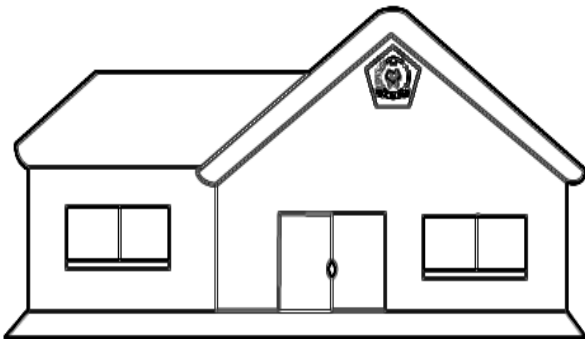
Gambar 20. Ilustrasi petugas KUA Baturaja Timur



Gambar 21. Ilustrasi wali nikah



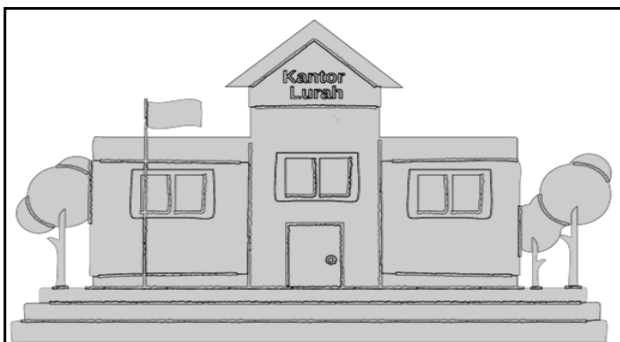
Gambar 22. Ilustrasi Narator



Gambar 23. Ilustrasi kantor KUA Baturaja Timur



Gambar 24. Ilustrasi KUA domisili



Gambar 25. Ilustrasi kantor Kelurahan/desa

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Hasil

Berdasarkan penelitian yang dilakukan maka dapat dihasilkan sebuah video animasi pelayanan daftar nikah pada Kantor Urusan Agama (KUA) Baturaja Timur, yaitu sebagai berikut :

#### a. Tampilan *Intro 1*

Pada saat video animasi dijalankan maka akan tampil *intro 1* seperti pada gambar berikut:



Gambar 26. Tampilan *Intro 1*

#### b. Tampilan *Intro 2*

Tampilan berikutnya adalah *intro 2* yang mana menampilkan judul dan instansi yang mendukung animasi ini, seperti gambar di bawah ini:



Gambar 27. Tampilan *Intro 2*

#### c. Tampilan *Movie 1*

Di *Movie 1* ini menampilkan seorang narator menjelaskan bahwa calon pengantin menuju RT dan RW untuk meminta surat pengantar ke kelurahan.



Gambar 28. Tampilan *Movie 1*

#### d. Tampilan *Movie 2*

Menampilkan mobil calon pengantin menuju kantor lurah, berikut tampilannya:



Gambar 29. Tampilan *Movie 2*

#### e. Tampilan *Movie 3*

Menampilkan calon pengantin di kantor lurah dan menyiapkan berkas yang dibutuhkan untuk pendaftaran nikah.



Gambar 30. Tampilan *Movie 3*



Gambar 33. Tampilan *Movie 6*

f. Tampilan *Movie 4*

Menampilkan calon pengantin meminta surat rekomendasi dari KUA asal/domisili. Berikut tampilannya:



Gambar 31. Tampilan *Movie 4*

i. Tampilan *Movie 7*

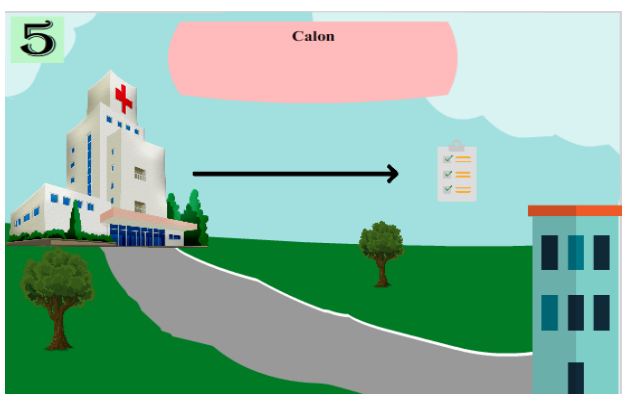
Menampilkan calon pengantin menyerahkan berkas pendaftaran nikah pada petugas KUA Baturaja Timur, berikut tampilannya:



Gambar 34. Tampilan *Movie 7*

g. Tampilan *Movie 5*

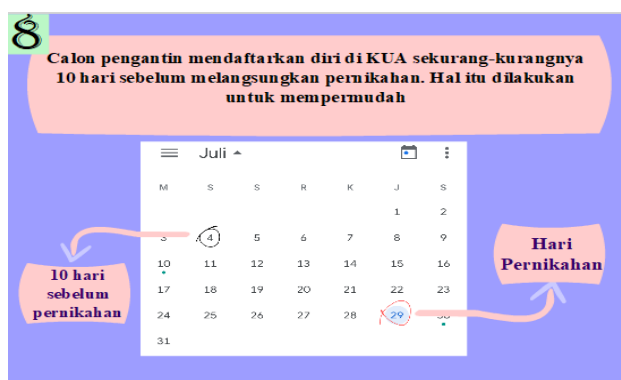
Menampilkan calon pengantin menuju rumah sakit atau instansi sejenisnya untuk meminta surat kesehatan yang akan dilampirkan di berkas pendaftaran nanti.



Gambar 32. Tampilan *Movie 5*

j. Tampilan *Movie 8*

Menampilkan penjelasan tentang jangka waktu pendaftaran nikah yang perlu calon pengantin perhatikan agar memudahkan penginputan data-data pernikahan ke aplikasi SIMKAH (Sistem Informasi Nikah). Berikut tampilannya.



Gambar 35. Tampilan *Movie 8*

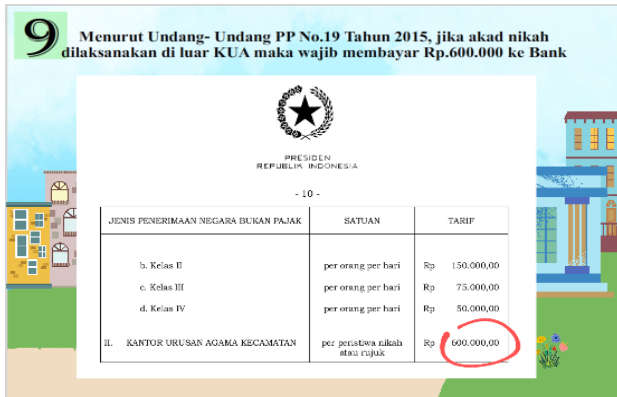
h. Tampilan *Movie 6*

Menampilkan calon pengantin menyiapkan dan melengkapi persyatan seperti pada gambar dibawah ini:

k. Tampilan *Movie 9*

Menampilkan penjelasan tentang biaya pernikahan sesuai dengan UU PP No.19 Tahun 2015 dan dilanjutkan dengan calon pengantin menuju bank untuk menyelesaikan pembayaran.





Gambar 36. Tampilan *Movie* 9



Gambar 39. Tampilan *Movie* 12

l. Tampilan *Movie* 10

Menampilkan calon pengantin menyerahkan bukti pembayaran ke petugas KUA Baturaja Timur, berikut tampilannya:



Gambar 37. Tampilan *Movie* 10

o. Tampilan *Outro* 1

Menampilkan ucapan terimakasih dan beberapa penjelasan tentang menikah, seperti pada gambar dibawah ini:



Gambar 40. Tampilan *Outro* 1

m. Tampilan *Movie* 11

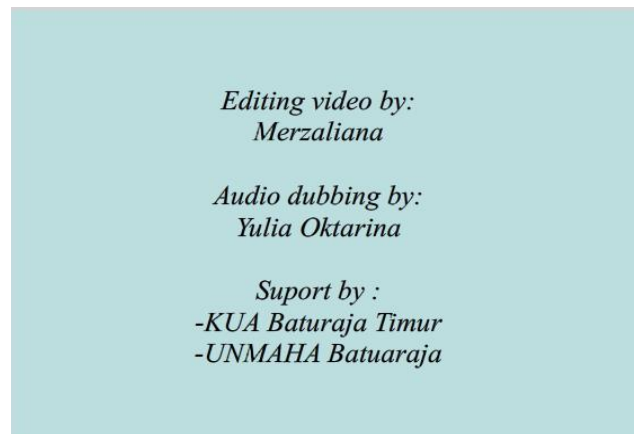
Menampilkan pemeriksaan data calon pengantin dan wali oleh petugas KUA Baturaja Timur, seperti pada gambar dibawah ini:



Gambar 38. Tampilan *Movie* 11

p. Tampilan *Outro* 2

Menampilkan pihak-pihak yang terlibat dalam pembuatan animasi ini. Berikut tampilannya:



Gambar 41. Tampilan *Outro* 2

n. Tampilan *Movie* 12

Menampilkan akad dan penandatngan berkas, penyerahan maskawin/mahar serta menyerahkan buku nikah oleh penghulu. Berikut tampilannya:

q. Tampilan *Outro* 3

Menampilkan promosi akun social media KUA Baturaja Timur dan kampus Unmaha baturaja, berikut tampilannya:



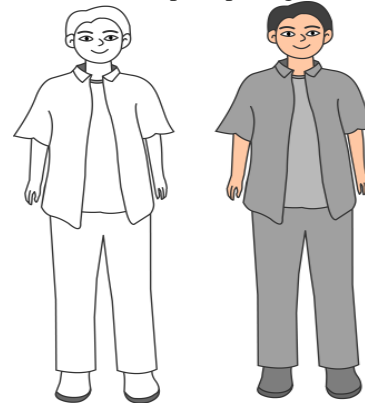
Gambar 42. Tampilan *Outro* 3

## 2. Pembahasan

### a. Pembuatan karakter

- Langkah pertama yang dilakukan adalah menjalankan aplikasi *Adobe Flash CS6*, dengan cara klik menu start, all program, pilih *Adobe Flash CS6* atau pilih *double* klik *icon* pada desktop.
- Setelah tampilan *Adobe flash CS6* muncul, maka atur *stage* atau lembar kerja dengan ketentuan *dimensions* = 550 px (*width*) x 400 px (*height*) dan *frame rate* = 24 fps pada *document properties*.
- Garis ulang bahan dengan cara klik *file* pada *tool bar* lalu pilih *import*, *Import to stage*, pilih gambar yang telah disiapkan sebelumnya. Bahan dijadikan acuan proposisi pada karakter.
- Mulai dengan mengatur ukuran gambar sesuai dengan lebar *stage*, kemudian klik *zoom tool* atau *ctrl+* untuk memperbesar gambar dan *ctrl-* untuk memperkecil.
- Hal ini dapat mempermudah *line-art* pada gambar. Buat *layer* baru dengan cara tambah *layer* dibagian bawah *timeline* sebelah kiri, kemudian kunci *layer* 1, karena *line-art* akan dilakukan di *layer* 2.
- Pilih *pentool* pada kolom *tools* yang biasanya terletak di sebelah kiri *stage* atau dapat menekan *shortcut* "P" di *keyboard*. Ikuti garis alur gambar hingga selesai. *Selection tool* dapat membuat lengkungan pada gambar agar tidak kaku atau bisa juga menekan *shortcut* "V" di *keyboard*.
- Selanjutnya klik silang bulatan hitam dibawah *icon* mata pada *layer* 1, hal ini bertujuan untuk melihat hasil *line-art*, jika dirasa sudah rapi dan pas, hapus *layer* 1 dan tambar *layer* baru untuk diwarnai.
- Copy line-art* di *layer* 2 kemudian *paste* di *layer* 3, beri jarak antara *line-art* tersebut. Setelah itu kunci *layer* 2 dan lanjut mewarnai *line-art* di *layer* 3.
- Klik *paint bucket tool* dengan *icon* ember cat pada barisan *tools* atau klik *shortcut* "K" pada *keyboard*, pastikan setiap garis terhubung satu dengan yang lain agar dapat diberi warna.
- Jika ada bagian *line-art* yang tidak dapat diberi warna, silahkan pilih *gap size* dengan *icon* bulat seperti "O" pada kolom *tools* paling bawah.
- Setelah selesai diberi warna, selanjutnya adalah menyimpan gambar karakter yang telah di *line-art* dengan cara klik *file* pada *tool bar* pilih *save* untu menyimpak bentuk dokumen *Flash*. Kemudia pilih tempat penyimpanan dan klik *save*.

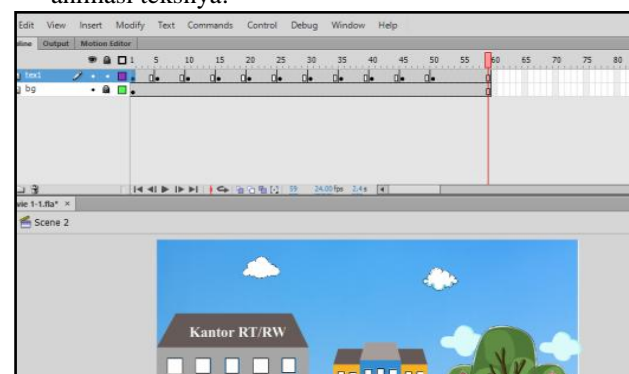
- Masih di menu *file*, pilih *export*, *export to image*, pilih format *JPG/PNG*, tentukan tempat penyimpanan lalu klik *save*.
- Setelah itu klik *export* kemudian jadilah gambar dengan format *PNG*, seperti pada gambar dibawah ini:



Gambar 43. Tampilan Hasil *line-art*

### b. Membuat Animasi *frame by frame*

- Masukan atau buat beberapa objek pada *stage* aplikasi *Adobe Flash CS6*, usahakan 1 objek 1 *layer* hal ini agar memudahkan ketika membuat animasi, baik *frame by frame*, *motion tween* atau pun *classic tween*.
- Masukan teks dengan klik *icon* "T" pada kolom *tools* atau klik *shortcut* "T" pada *keyboard*. Selanjutnya, ketikan teks yang diinginkan lalu blok hingga menyisakan 1 huruf paling depan.
- Cut* teks yang telah diblok sebelumnya, kemudian klik kanan pada *frame* 5 lalu pilih *insert frame* kemudian pada baris teks sebelumnya *paste*-kan teks yang telah di *cut*. Blok semua huruf hingga menyisakan 2 huruf paling depan.
- Setelah itu lakukan langkah diatas hingga ke *frame* 50 dengan jarak antara /1 *frame* dan *frame* lainnya adalah 5, untuk melihat hasil animasi teks dapat menekan *Ctrl + Enter* pada *keyboard* atau hanya menekan menu *play* pada *timeline*. Semakin panjang *frame* animasi nya semakin bagus dan teratur, hal ini juga berlaku bagi objek atau gambar. Berikut tampilan animasi teksnya:



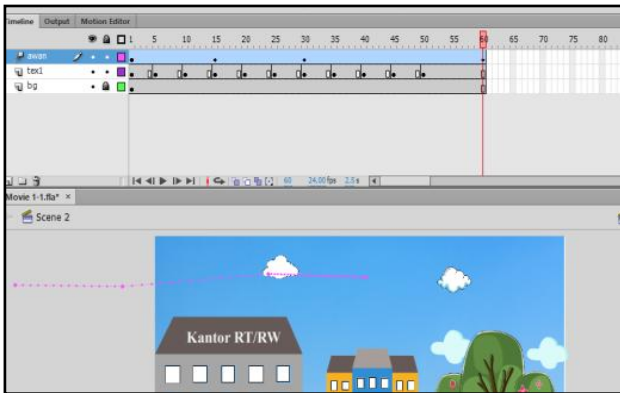
Gambar 44. Tampilan Animasi *frame by frame*

### c. Animasi *Motion Tween*

- Cut* awan sebelumnya lalu buat *layer* baru dengan nama awan, kemudian klik kanan pada *framelayer* awan lalu pilih *motion tween*.
- Setelah itu klik pada *frame* 15, tarik awan hingga memasuki *stage*, selanjutnya pada *frame* 30 dan 60

lakukan hal yang sama hingga awannya berada di tengah *stage*.

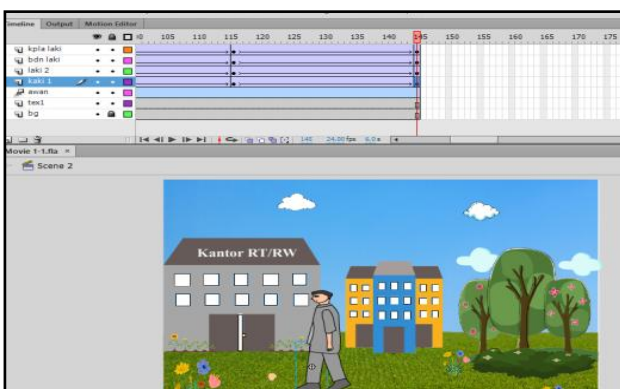
3. Untuk objek dan gambar lainnya dapat dilakukan dengan cara diatas, semakin panjang jarak *motion* 1 dengan *motion* lainnya maka gerakan objek akan semakin *slow* atau lambat, berikut tampilan animasi *motion tween*:



Gambar 45. Tampilan Animasi *Motion Tween*

d. Membuat Animasi *Classic Tween*

1. Buat 4 *layer* baru, setiap *layer* isi dengan bagian tubuh dari karakter yang sebelumnya sudah dipisah-pisahkan antara kaki, badan dan kepala. Beri nama setiap *layer* sesuai bagian tubuh karakter.
2. Klik kanan pada *frame* kaki 1 lalu pilih *classic tween*, lakukan juga pada *layer* kaki 2, *layer* badan dan kepala.
3. Pada *frame* 1 susun tubuh karakter, kemudian pada *frame* 30 gerakan kaki 1 depan dan kaki 2 dibelakangnya, di susul oleh badan dan kepala. Selaraskan gerakan karakter hingga terkesan sedang berjalan.
4. Lakukan juga pada *frame* 55, 85, 155 dan berhenti pada *frame* 145. Yang mana *frame* 155 – 145 karakter sudah sampai pada tujuan, seperti pada gambar dibawah ini



Gambar 46. Tampilan Animasi *Motion Tween*

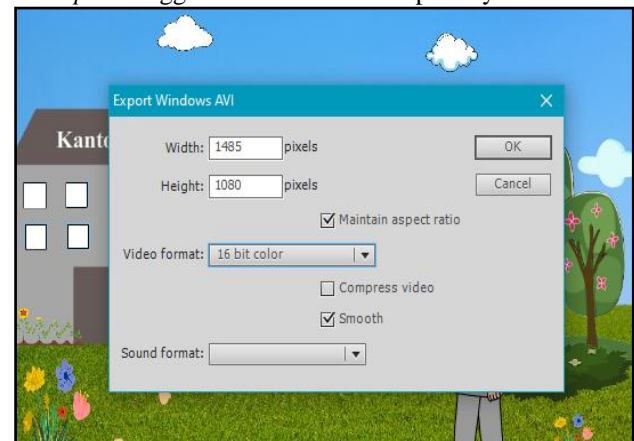
e. Menambahkan *Sound*

1. Klik file pada menu bar, lalu pilih import, import to library, pilih *sound* yang telah disiapkan sebelumnya.
2. Pilih suara *Movie 1*, klik *frame* 1 dan buka terlebih dahulu kunci *layerbackground*, lalu buka *library* pada samping kanan *stage* tarik *Movie 1* ke dalam *stage*.

3. Sesuaikan panjang suara dan panjang *frame* lalu atur *Sync* pada *properties* dari *event* ke *stream*, *loop* ke *repeat*. Kemudian selesai.

f. Menyimpan Animasi

1. Menyimpan animasi dalam bentuk *Flash* sama halnya dengan menyimpan ilustasi karakter pada langkah sebelumnya.
2. Namun, jika ingin menyimpan dalam bentuk video, dapat dilakukan dengan cara klik *file* pada *menubar* pilih *export*, *exportmovie*, tentukan tempat penyimpanan, ganti format *flash* menjadi *windowsAVI*.
3. Setelah itu silahkan isi ketentuan penyimpanan dengan *width* 1485, *height* 1080 dan format video 16 *bitcolor*, setelah itu klik *OK* dan tunggu hingga proses *export* hingga selesai. Berikut tampilannya:



Gambar 47. Tampilan Ketentuan Export

g. Mencari Aset Di Aplikasi *Canva*

1. Jalankan aplikasi *Canva* menggunakan desktop ataupun android, kemudian masuk pada menu buat desain.
2. Pada menu bagian kiri pilih *element*, grafis, kemudian cari aset sesuai kebutuhan dalam membuat animasi dengan mengetikkan sebuah *keyword*
3. Pilih *element* pohon yang gratis lalu *drag* ke lembar kerja *Canva*, simpan dalam bentuk *Png* atau *Jpg*, kemudian *removebackground* menggunakan web *RemoveBG* di *Chrome*.
4. Aset sudah siap digunakan untuk keperluan membuat animasi

h. Proses *Editing* Suara

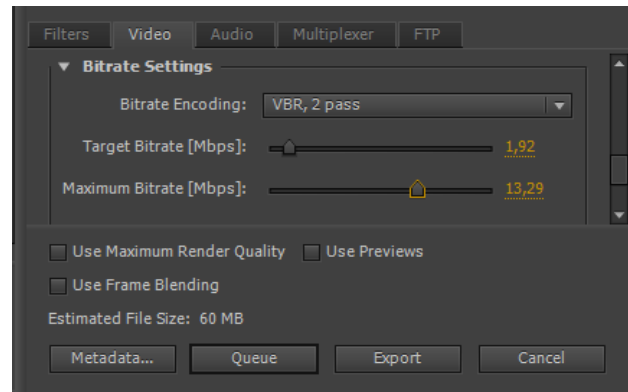
1. Jalankan aplikasi *Audio Editor*, kemudian masuk pada menu *ProsesiAudio*, lalu pilih *Perekam*, silahkan rekam suara sesuai teks pelayanan pendaftaran nikah yang telah disiapkan sebelumnya. Kemudian simpan jika telah selesai merekam.
2. Selanjutnya masuk ke menu *EditingAudio*, lalu pilih *Potong* dengan *icon* gunting, lalu pilih *audio* yang telah direkam sebelumnya.
3. Potong bagian *audio* secara berurutan sesuai dengan teks pelayanan pendaftaran nikah yang telah direkam, simpan dengan nama yang berurutan seperti, *Movie 1* hingga ke *Movie 12*, jika selesai maka *audio* akan masuk ke dalam aplikasi *music* dalam bentuk format *MP3*.

- i. Penggabungan Animasi
  1. Jalankan aplikasi *Adobe Premier CS6*, pilih *New Project* lalu isi nama judul lalu pilih tempat penyimpanan dan klik OK.
  2. Berikutnya biarkan tetap *sequence 1* lalu pilih HDV dengan ketentuan HDV 1080p24 lalu klik OK.
  3. Ketika sudah masuk pada lembar kerja, klik kanan pada kolom *project* sebelah kiri *timeline*, klik *import*, *select* semua animasi yang sebelumnya telah di *export* ke video. Lalu kemudian *open*.
  4. Setelah semua video telah masuk pada kolom *project*, drag semuanya ke *timeline sequence*. Kemudian, tambahkan instrumen dengan cara yang sama, yakni *import* lalu pilih instrumen yang telah disiapkan sebelumnya, lalu klik *Open*.
  5. Drag dan masukan instrumen ke *timeline sequence* tepatnya dibawah video yang telah dimasukan sebelumnya. Lalu, sesuaikan panjang video dan instrumen.
  6. Kurangi volume instrumen agar suara narator dapat terdengar dengan jelas, yakni dengan cara klik *audio mixer: sequence 1* lalu turunkan volume audio 1 dan master, seperti pada gambar dibawah ini:



Gambar 48. Tampilan Setting Volume Pada *Adobe Premier CS6*

7. Masukan beberapa *effect* dan transisi pada potongan video animasi dengan cara; arahkan garis *timeruler* ke bagian yang ingin diberi *effect*. Lalu, pada kolom *project* pilih *effects*, *effectvideo*, pilih *effect* yang diinginkan lalu drag dan letakkan pada garis *timingruler*. Begitu pula jika ingin menambah transisi pada potongan video.
8. Jika dirasa sudah pas, maka video dapat di simpan dalam format *Prproj (premierproject)* atau format *MP4*. Untuk menyimpan cukup klik *save* pada *menubar* file lalu tentukan lokasi penyimpanan.
9. Arahkan kursor dan klik 1x pada *Squencetimeline*, klik *export* pada menu bar lalu pilih *export media (Ctrl + M)* kemudian *settingformat* dengan *H.246*.
10. Pada kolom video (*Basic Setting Video*) scroll ke bawah lalu turunkan *target bitrate* menjadi 1,92 agar ukuran video tidak terlalu besar, seperti pada gambar di bawah ini:



Gambar 49. Tampilan *Export Setting*

11. Klik *Export* dan tunggu prosesnya hingga selesai.
- j. Proses *Burning*
  1. Masukan DVD ke dalam laptop atau komputer.
  2. Lalu pilih CD/DVD player, setelah itu *copy file* video animasi dan *paste* ke dalam DVD.
  3. Setelah itu klik kanan kemudian klik *burn to disc*.
  4. Di tengah proses akan diminta mengganti judul *disc* tersebut, silahkan ganti dan tunggu sampai proses *burning* selesai.
- k. *Upload Youtube*

Supaya animasi ini dapat di lihat oleh masyarakat luas, maka salah satu caranya adalah mengupload animasi tersebut ke *Youtube*, adapun proses *upload* ke *Youtube* adalah sebagai berikut :

  1. *Login* ke aplikasi *Youtube*.
  2. Di bagian atas halaman klik *Upload*, pilih *Upload video*, lalu pilih video animasi pelayanan daftar nikah KUA Batura Timur.
  3. Setelah proses tersebut selesai, pilih publikasikan.
  4. Salin *link* video dan *share* ke beberapa sosial media lainnya.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa, selama ini KUA Baturaja Timur dalam penyampaian informasi atau pelayanan pendaftaran nikah masih melalui *face to face* yang dilakukan oleh pihak instansi itu sendiri. Dalam memberikan informasi dan pelayanan sangat membutuhkan waktu dan tenaga, sehingga kurang efisien. Salah satu pemecahannya adalah dengan membuat animasi pelayanan daftar nikah menggunakan *Adobe Flash CS6*.

Dalam membuat animasi pelayanan daftar nikah pada KUA Baturaja Timur diperlukan *software* yang saling berhubungan, *software* yang digunakan yaitu aplikasi *Adobe Flash CS6*, *Adobe Premier CS6*, Aplikasi android seperti *Audio Editor* dan *Canva*. Sistem metodologi penelitian yang digunakan yaitu metode pengumpulan data (*interview*, *referensi*, dan *observasi*) dengan data-data yang dikelola yaitu pelayanan pendaftaran nikah, syarat-syarat yang harus dipenuhi oleh pasangan calon pengantin, berkas-berkas yang harus dibawa oleh pasangan calon pengantin dan beberapa informasi lainnya.

Animasi ini didukung dengan tampilan yang cukup menarik, dengan harapan agar masyarakat dapat dengan

mudah untuk memahami informasi yang disampaikan oleh narator yang ada di dalam animasi tersebut. Animasi pelayanan daftar nikah ini telah selesai dibuat dan dapat dilihat melalui aplikasi *Youtube* dengan nama *channel* Kua Baturaja Timur Oku dengan dibuatnya animasi ini besar harapan agar dapat mempermudah dalam memberikan informasi dan pelayanan bagi masyarakat luas.

#### SARAN

Adapun saran yang dapat penulis sampaikan setelah melakukan penelitian ini yaitu:

1. Diharapkan animasi yang telah dibuat ini dapat bermanfaat bagi pihak KUA Baturaja Timur dan masyarakat sekitar.
2. Animasi pelayanan ini gerakannya masih cukup sederhana, perlu adanya pembaruan dari animasi setiap karakter maupun aset agar lebih interaktif lagi.
3. Animasi ini durasinya cukup singkat masih perlu penambahan waktu sebagai pelengkap informasi dan lain sebagainya.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Hidayatullah, Priyanto Amrullah Akbar dan Zaky Rahim, 2011. *Animasi Pendidikan Menggunakan Flash*. Bandung: Infortika Bandung.
- Munir, 2013. *Multimedia dan Konsep Aplikasi Dalam Pendidikan*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Binarto, I, 2010. *Multimedia Digital Dasar Teori Dan Pengembangannya*. Andi Offset. Yogyakarta.
- Abdurahmat, Fathoni. *Metodologi Penelitian & Teknik Penyusunan Skripsi*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Ariesto Hadi Sutopo, (2003). *Multimedia Interaktif dengan Flash*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sustrawan, P. V., Arthana, I. K. R., & Sindu, I. G. p. (2017). *Pengembangan SOP Fakultas Teknik dan Jurusan Universitas Pendidikan Ganesha Berbasis Animasi*, 6, 1-10.
- Mahardika, D. M., Sari, S. K., & Hidayat, W. (2016). *Game Rpg'' E-Procceding of Applied Science*, 2(3), 1140-1154.
- Rossalyna, E., & Ardoni. (2017). *Pembuatan Video Panduan Layanan Perpustakaan Di Perpustakaan Universitas Negeri Padang*. *Jurnal Ilmu Informasi Perpustakaan Dan Kearsipan*, 6(1), 105-108.
- Halas, John and Roger Manvell, 1988. *The Technique of Filmm Animation Focal Press*. London.
- Soenyoto, P. (2017). *Animasi 2D*. Jakarta: PT. Elek Media Komputindo.
- Abdulhak, I. dan Darmawan, D. (2015). *Teknologi Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.