

Jurnal Teknik Informatika Mahakarya (JTIM)

JTIM, Vol. 06, No. (1), Juni (2023) Hal. 8-18 ISSN:2776-849X

MEDIA PROMOSI OKEMS MUSIC BATURAJA MENGGUNAKAN ADOBE ANIMATE 2021

Martha Indri Syahlia¹, Kadarsih², Satria Novari³

^{1,2,3}Program Studi Teknik Informatika, Universitas Mahakarya Asia
^{1,2,3}Jl. Jend A. Yani No.267A Tanjung Baru, Baturaja, OKU, Sumatera Selatan

Korespondensi Email : marthaindri22@gmail.com¹, kadarsih.mail@gmail.com², satrianovari@gmail.com³

Abstrak

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. Saat ini animasi di Indonesia belum berkembang dengan baik, masih banyak yang menganggap animasi sebagai media yang tidak efektif. Dalam bidang musik contohnya, masih banyak usaha musik yang belum menggunakan media video promosi animasi. Video animasi dalam bidang musik bisa digunakan untuk mempromosikan. Beberapa usaha musik kesulitan untuk mempromosikan usahanya melalui media yang menarik. Oleh karena itu, penulis membuat sebuah video animasi promosi untuk memperkenalkan seperti apa OKEMS MUSIC Baturaja, apa saja yang disediakan oleh usaha tersebut, dan lain sebagainya. Maka penulis mengangkat judul “Media Promosi OKEMS MUSIC Baturaja menggunakan Adobe Animate 2021”.

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam pembuatan Video Media Promosi OKEMS MUSIC 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 Media Promosi OKEMS MUSIC Baturaja menggunakan Adobe Animate 2021.

Kata Kunci : Video Animasi, OKEMS MUSIC Baturaja, Adobe Animate.

OKEMS MUSIC BATURAJA PROMOTION MEDIA USING ADOBE ANIMATE 2021

Abstract

An animated video is a series of images taken of a moving object. The image is then projected onto a screen, and loads it at a certain speed to produce a live image. Currently animation in Indonesia is not well developed, there are still many who consider animation as an ineffective medium. In the field of music, for example, there are still many music businesses that have not used animated promotional video media. Animated videos in the music field can be used to promote. Some music businesses find it difficult to promote their business through attractive media. Therefore, the author made an animated promotional video to introduce OKEMS MUSIC Baturaja, what the business provides, and so on. So the author raised the title "OKEMS MUSIC Baturaja Promotional Media using Adobe Animate 2021".

The data collection method used in making the OKEMS MUSIC Baturaja Promotional Media Video Using Adobe Animate 2021 is the Interview method, the Reference method, and the Observation method.

The result of this final project is the creation of an animated video entitled OKEMS MUSIC Baturaja Promotional Media using Adobe Animate 2021.

Keywords: Video Animation, OKEMS MUSIC Baturaja, Adobe Animate.

PENDAHULUAN

1. Latar Belakang Masalah

Dunia Teknologi berkembang begitu pesat, di era sekarang ini sangat diperlukan inovasi yang diiringi perkembangan pola pikir manusia. Teknologi dengan kehidupan sehari-hari sudah sangat melekat dan hampir tidak bisa dipisahkan. Hal ini disebabkan karena banyaknya kebutuhan manusia dalam mengelola informasi. Dengan adanya perkembangan teknologi saat ini, informasi dapat disampaikan dengan tepat dan cepat.

Pengalihan media promosi dari konvensional ke digital juga berkembang sangat cepat, tidak banyak lagi media cetak yang beredar saat ini. Dengan adanya video animasi, penyampaian informasi yang tadinya hanya berupa gambar atau suara yang sulit untuk dijelaskan menjadi lebih mudah untuk dipahami. Salah satu perkembangan teknologi dalam bidang hiburan adalah dengan munculnya film-film animasi yang menarik. Penyampaian informasi melalui media animasi memiliki kemampuan untuk mendapatkan perhatian lebih.

Video Animasi juga dapat digunakan dalam bidang pendidikan sebagai media informasi. Selain meningkatkan sistem motorik anak-anak untuk memahami sesuatu, video animasi juga dapat menyampaikan pengetahuan- pengetahuan yang sulit di jelaskan secara verbal. Dengan warna yang menarik, pemilihan kata yang persuasif, dan pergerakan animasi yang baik, maka animasi akan semakin menarik.

Saat ini animasi di Indonesia belum berkembang dengan baik, masih banyak yang menganggap animasi sebagai media yang tidak efektif. Dalam bidang musik contohnya, masih banyak usaha musik yang belum menggunakan media video promosi animasi. Video animasi dalam bidang musik bisa digunakan untuk mempromosikan.

Seperti yang penulis lakukan saat ini, penulis memahami betul kesulitan beberapa usaha musik untuk mempromosikan usaha nyamela melalui media yang menarik. Oleh karena itu, penulis membuat sebuah video animasi promosi untuk memperkenalkan seperti apa OKEMS MUSIC Baturaja, apa saja yang disediakan oleh usaha tersebut, dan lain sebagainya. Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka penulis mengangkat judul **“Media Promosi OKEMS MUSIC Baturaja menggunakan Adobe Animate 2021”**, yang dibuat dalam bentuk Video.

2. Batasan Masalah

Karena luasnya materi, maka dilakukan pembatasan masalah. Antara lain:

- Video Media Promosi Animasi dibuat menggunakan *Adobe Animate 2021*.
- Finishing* atau penggabungan langkah akhir menggunakan *Adobe Premiere Pro*.

3. Rumusan Masalah

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

- Bagaimana membuat sebuah video media promosi animasi OKEMS MUSIC Baturaja Menggunakan *Adobe Animate 2021* ?.
- Bagaimana penggabungan langkah akhir atau *Finishing* dalam pembuatan media promosi Animasi dengan menggunakan *Adobe Premiere Pro*.

4. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dilakukannya penelitian ini adalah:

- Untuk menghasilkan sebuah karya berupa Media Promosi Animasi yang dapat bermanfaat bagi penulis, masyarakat luas, serta OKEMS MUSIC Baturaja.
- Menciptakan sarana informasi dan promosi OKEMS MUSIC Baturaja, agar masyarakat mengetahui tentang OKEMS MUSIC Baturaja.
- Mengembangkan bakat dalam diri pribadi yang dituangkan dalam pembuatan Media Promosi Animasi.

5. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diperoleh setelah melaksanakan penelitian yaitu :

- Bagi Mahasiswa
 - Mengembangkan kreativitas untuk menghasilkan sebuah karya yang bermanfaat.
 - Memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Ahli Madya.
 - Dapat lebih memahami dan memperdalam ilmu pengetahuan dalam pembuatan Media Promosi Animasi.
- Bagi Perguruan Tinggi

Manfaat penelitian yang diselenggarakan oleh perguruan tinggi 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 Media Promosi Animasi.
- Bagi OKEMS MUSIC Baturaja.
 - Meningkatkan Kualitas OKEMS MUSIC Baturaja.
 - Meningkatkan jumlah pelanggan OKEMS MUSIC Baturaja.

KAJIAN TEORI

1. Animasi

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.

2. Media Promosi

Media Promosi adalah sarana yang digunakan untuk mengkomunikasikan suatu produk/jasa/image/perusahaan ataupun yang lain untuk dapat lebih dikenal masyarakat lebih luas. Dimana dengan promosi ini diharapkan seseorang bisa mengetahui, mengakui, memiliki, dan mengikatkan diri pada suatu barang/jasa/produk/image/perusahaan yang menjadi sasarannya. Salah satu bagian penting dari promosi adalah menentukan media promosi yang paling tepat. Misalnya Surat Kabar, Televisi, Radio, Majalah, dan lain-lain.

3. OKEMS MUSIC BATURAJA

1. Sejarah

Diawali dari hobi seni yang menjiwai diantaranya seni musik. Pada akhir tahun 1999 tepatnya di bulan September. Ketika itu negeri ini baru saja bangkit dari gejolak reformasi dan keterpurukan dalam segi ekonomi yang sulit. Kurang lebih 9 tahun merantau mengadu nasib dari kota ke kota dan provinsi ke provinsi sebagai buruh, namun tak banyak membuahkan hasil. Ketika itu dengan bekal pengalaman di bidang seni music dan sedikit kemampuan pengetahuan elektronik saya memberanikan diri untuk mendirikan sebuah usaha yaitu music organ tunggal. Dengan keterbatasan fasilitas seadanya namun tidak mengurangi semangat untuk sebuah usaha yang ketika itu masih terbilang langka untuk di daerah. Tak dapat dipungkiri ada juga diantara mereka mengatakan organ tunggal tak beda jauh dengan pelengkap bak tape recorder saja. Namun hal tersebut menjadi penyemangat untuk lebih baik lagi.

Seiring waktu berjalan 1 tahun di era tahun 2000 (millennium) teknologi semakin berkembang dan mau tak mau saya harus beradaptasi dengan keinginan konsumen. Dan sedikit berkembang dengan peralatan perangkat sound system yang sudah mulai berubah dari semula yang apa adanya menjadi semakin mendekati sempurna.

Pada tahun berikutnya terhitung 3 tahun berjalan Alhamdulillah permintaan konsumen untuk mengisi di acara resepsi dan sejenisnya semakin bertambah kepercayaan mereka untuk menggunakan jasa hiburan pada OKEMS music. Sejalan dengan waktu 5 tahun kemudian OKEMS music mulai dikenal seantero kota Baturaja dan sekitarnya hingga ke kabupaten tetangga. Juga menjalin kerjasama menjadi mitra di instansi pemerintah dan swasta mengisi acara formil pemerintahan daerah juga yang bersifat non formal.

Pada awal tahun 2008 dengan bekal pengalaman tentang peralatan elektronik dan alat instrumental (keyboard / digital piano dan sejenisnya) saya memberanikan diri untuk menerima perawatan dan revarasi perbaikan. Dan berkembang hingga kini ke bidang design sound system, program music keyboard, recording dan sejenisnya. Karena ketika itu bisnis di bidang hiburan semakin berkembang dan mulai tumbuh dan bertambah di Baturaja. Secara langsung banyak diantara mereka pemilik usaha jasa hiburan dan sebagai pemain berkonsultasi dengan saya tentang keluhan pada alat instrument. Diantaranya keyboard (digital piano) Yamaha, korg, tehcnics, cassio, Roland dsb.

Alhasil pada tahun 2012 hingga tahun 2019 sedikit demi sedikit yang pada awalnya melayani jasa hiburan menjadi jasa hiburan, service, menjual spare part digital piano dan les private music. Namun perjalanan dan rintangan tak terbayangkan jika pada awal 2020 negeri ini dilanda musibah wabah PANDEMI covid – 19. Pasang surut usaha bahkan OKEMS music dan pengusaha hiburan juga jasa penunjang lainnya terkena imbas dan terpuruk hingga 1 tahun. Namun saya tak kehabisan akal untuk dapat bertahan hidup dan kebutuhan ekonomi yang semakin sulit. Sejak itu OKEMS music tetap melayani jasa service alat musik elektronik dengan memanfaatkan dunia digital. Melalui social media dan online. Mulai dari jasa program music keyboard semua type dan berdagang spare part komponen elektronik.

2. Visi dan Misi

Visi

Menjadi wadah pengembangan diri atau bakat dalam bidang musik.

Misi

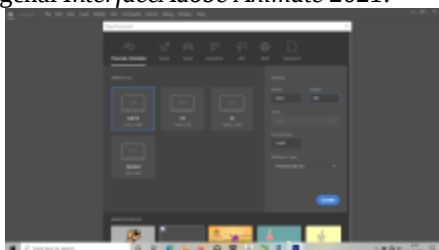
- 1) Mengembangkan usaha di bidang musik khusus nya di Baturaja (OKU).
- 2) Menginspirasi para pemuda untuk berkarya di dunia Musik.
- 3) Menjadi tempat berhimpun untuk membangun kebersamaan dalam menyalurkan dan mewujudkan aspirasi,

apresiasi, partisipasi, prestasi di bidang musik.

4. Adobe Animate 2021

Adobe Animate merupakan salah satu perangkat lunak komputer yang 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 kanvas 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 anker 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 :

a. Menu Bar

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



Gambar 2. Tampilan *Menu Bar*

b. Time Line

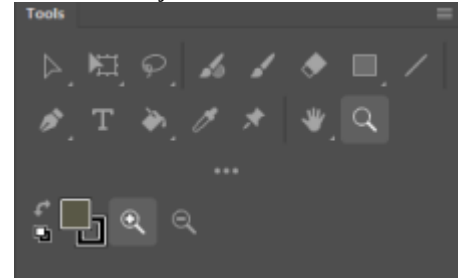
Berisi atau layer tempat suatu objek dijalankan juga berfungsi untuk menentukan kapan suatu objek akan muncul dan hilang. *Time Line* ini terdiri dari : *frame*, *layer* dan *playhead*.



Gambar 3. Tampilan *Time Line*

c. Tool Box

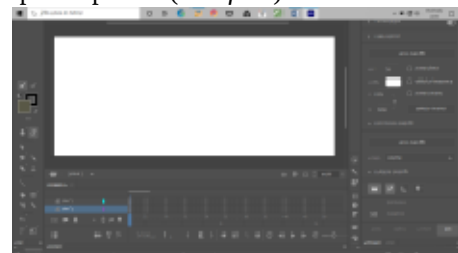
Berisi *tool-tool* untuk membuat gambar atau teks, mengatur ukuran, memberi warna dan memodifikasi objek.



Gambar 4. Tampilan *Tool Box*

d. Stage

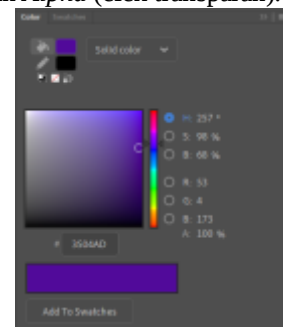
Area Kerja dimana membuat gambar, menambahkan teks dan suara, dan menempatkan tombol *navigasi* serta beberapa komponen yang diperlukan untuk membuat tampilan aplikasi (*interface*).



Gambar 5. Tampilan *Stage*

e. Color Mixer

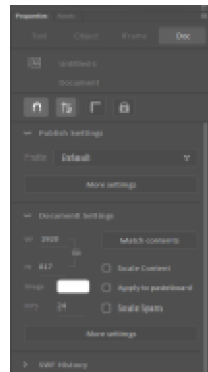
Digunakan untuk memilih dan memberi warna pada objek, serta dapat digunakan untuk pengaturan *Alpha* (efek transparan).



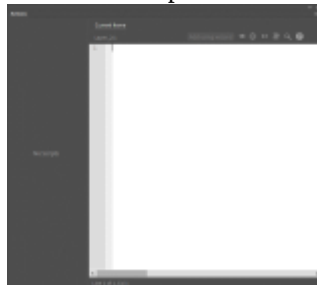
Gambar 6. Tampilan *Color Mixer*

f. Property Inspector

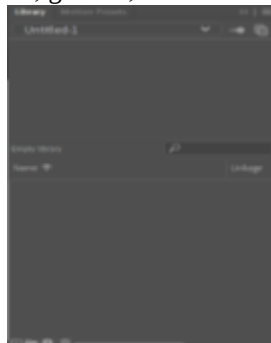
Menampilkan setting yang dapat dimodifikasi untuk keperluan pengaturan objek dan *Movie*.

Gambar 7. Tampilan *Property Inspector*g. *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*h. *Panel Library*

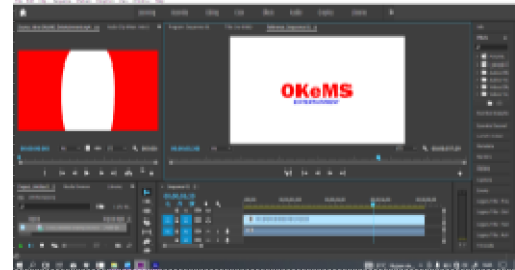
Panel yang digunakan untuk tempat penyimpanan objek yang telah dibuat pada *stage* atau sebagai tempat mengorganisasikan objek (tombol, gambar, dan *movie clips*).

Gambar 9. Tampilan *Library*5. **Adobe Premiere Pro 2017**

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 kecanggihan aplikasi *Adobe Premiere Pro* ini.

Gambar 10. Tampilan *Adobe Premiere Pro 2017***METODOLOGI PENELITIAN****1. Subjek Penelitian**

Subjek dalam penelitian ini adalah pembuatan Media Promosi OKEMS MUSIC BATURAJA.

2. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian dilakukan pada bulan Maret 2022 sampai dengan selesai. Penelitian bertempat di OKEMS MUSIC BATURAJA, Lr. Sundawan, Samping DODIK LATPUR, Kemelak Bindung Langit, Baturaja Timur.

3. Alat Penelitian

Adapun alat yang dipakai untuk penelitian yaitu :

a. Hardware :

- 1) Satu unit laptop ACER ASPIRE 3(A314-32) dengan spesifikasi sebagai berikut:
 - a) Prosesor Intel Celeron N4000
 - b) Memory 4 GB, DDR4
 - c) Storage Hardisk 1TB
 - d) Grafis Intel^R UHD Graphics 600
- 2) Mouse Vorte
- 3) Smartphone Xiaomi Redmi Note 8

b. Software :

- 1) Sistem Operasi Windows 10 Home 64-bit.
- 2) Adobe Animate 2021
- 3) Adobe Premiere Pro 2019

4. Metode Penelitian

Adapun metode pengumpulan data dalam melakukan penelitian yaitu :

a. Metode *interview*

Interview adalah pengumpulan data dengan cara melakukan tanya jawab langsung kepada pihak yang bersangkutan, dalam hal ini yaitu Pemilik OKEMS MUSIC BATURAJA yaitu bapak Sugianto.

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 Animasi yang akan dibuat.

5. Rancangan Pembuatan Video Animasi

a. Ide Konsep

Dalam ide cerita ini penulis menentukan judul Media Promosi OKEMS Music Batuuraaja.

b. Tema Konsep

Penulis mengambil tema tentang Promosi dan mengenalkan tentang OKEMS Music Baturaja.

c. Narasi

**Media Promosi OKEMS MUSIC
BATURAJA menggunakan Adobe Animate
2021**

(Narasi dalam Video)

Okems Music Entertainment

Merupakan usaha yang bergerak di bidang industri music khusus nya di daerah Baturaja (OKU).

Berdiri pada tahun 1999 di bulan September .

Jenis usaha yang dijalankan yaitu :

Kursus (Keyboard/orgen)

Servis (Orgen , alat music , dan alat-alat electronic

..

Sound System (menyewakan Sound System , dan menjual berbagai alat2 musik seperti mixer audio,speaker,sound system, dll)

Orgen tunggal (melayani berbagai macam acara yang akan di iringi oleh orgen tunggal)

Visi misi kami adalah:

VISI

Menjadi wadah pengembangan diri atau bakat dalam bidang musik.

MISI

1. Mengembangkan usaha di bidang musik khusus nya di Baturaja (OKU)
2. Menginspirasi para pemuda untuk berkencan di dunia Musik.
3. Menjadi tempat berhimpun untuk membangun kebersamaan dalam menyalurkan dan mewujudkan aspirasi,apresiasi,partisipasi,prestasi di bidang musik.

Bagi anda yang ingin mengadakan acara, dan ingin meramaikan acara anda.. dengan hiburan musik. orgen tunggal kita bisa semua macam lagu bukan spesialisasi dangdut ,tetapi kami bisa semua seperti

:pop,r&b,keroncong,dangdut,Indonesia,barat,lagu lawas,lagu top dan lain-lain.

Kursus Keyboard/orgen ,untuk usia bebas . dan servis berbagai macam alat music dan alat2 electronic

Untuk pemesan bisa hubungi nomor berikut ini : 082184889236

(Jargon)

“OKEMS MUSIC ENTERTAMENT SOLUSI
NYA KEBUTUHAN MUSIK ANDA”

d. Desain Karakter dan Icon -icon Penunjang

Adapun desain karakter dan Icon-icon dalam Media Promosi OKEMS MUSIC BATURAJA adalah sebagai berikut :

1) Pak Sugianto

Keterangan : Pemilik Usaha



Gambar 11. Pak Sugianto

2) Keyboard

Keterangan : alat music keyboard



Gambar 12. Keyboard

3) Alat Musik

Keterangan : Alat Musik



Gambar 13. Alat Musik

4) Icon Pendukung

Keterangan : Icon Pendukung



Gambar 14. Icon Pendukung

5) Storyboard

Storyboard merupakan cerita bergambar yang menceritakan sebuah alur dalam video. Berikut ini adalah beberapa tampilan adegan yang dimuat dalam satu rancangan yang merupakan satu kesatuan gambaran Video Animasi Media Promosi OKEMS MUSIC BATURAJA.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian

Hasil yang didapatkan dari penelitian Tugas Akhir yang dilakukan oleh penulis adalah sebuah video

Animasi *Company Profile* sebagai media promosi OKEMS MUSIC BATURAJA. Didalam video animasi ini terdiri dari beberapa tampilan yang saling berhubungan antara satu dengan yang lainnya. Adapun beberapa tampilan dari Animasi *Company Profile* OKEMS MUSIC BATURAJA adalah sebagai berikut :

a. Tampilan Intro

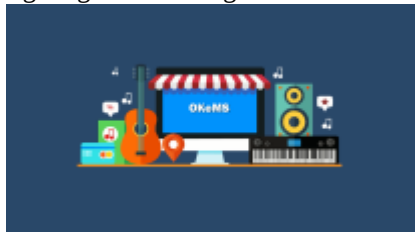
Pada saat pertama kali video dimulai, maka yang pertama kali akan ditampilkan adalah tampilan *intro* berikut ini :



Gambar 15. Tampilan Intro

b. Tampilan 1

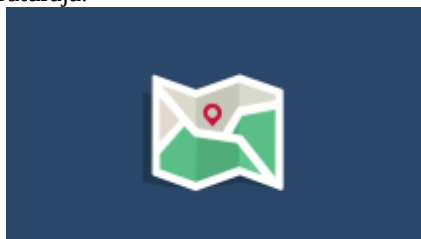
Dalam bagian ini menampilkan beberapa gambar *icon* yang menggambarkan usaha yang bergerak dibidang musik.



Gambar 16. Tampilan 1

c. Tampilan 2

Dalam bagian ini menampilkan gambar peta untuk menunjukan lokasi dari OKEMS Music Baturaja.



Gambar 17. Tampilan 2

d. Tampilan 3

Dalam bagian ini menampilkan *icon* Jembatan Ogan 1, Sebagai *Icon* atau lambang dari kota Baturaja Ogan Komering Ulu.



Gambar 18. Tampilan 3

e. Tampilan 4

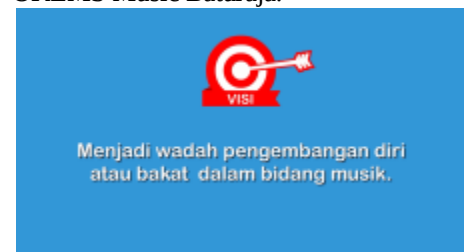
Dalam bagian ini menampilkan tahun awal berdirinya dari OKEMS Music Baturaja.



Gambar 19. Tampilan 4

f. Tampilan 5

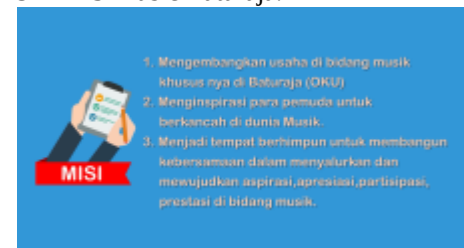
Dalam bagian ini menampilkan Visi dari OKEMS Music Baturaja.



Gambar 20. Tampilan 5

g. Tampilan 6

Dalam bagian ini Menampilkan Misi dari OKEMS Music Baturaja.



Gambar 21. Tampilan 6

h. Tampilan 7

Dalam bagian ini menampilkan Karakter Pak Sugianto yang akan menunjukkan jenis usaha yang dijalankan OKEMS Music Baturaja.



Gambar 22. Tampilan 7

i. Tampilan 8

Dalam bagian ini menampilkan jenis usaha kursus keyboard atau organ.



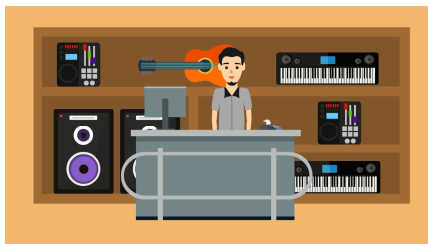
Gambar 23. Tampilan 8

- j. Tampilan 9
Dalam bagian ini menampilkan jenis usaha servis organ, alat musik, dan alat-alat elektronik.



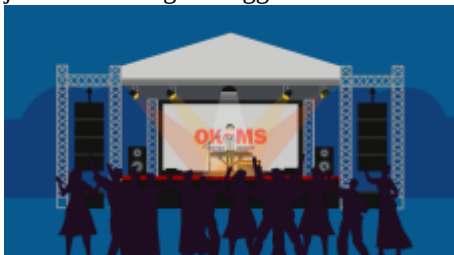
Gambar 24. Tampilan 9

- k. Tampilan 10
Dalam bagian ini menampilkan jenis usaha menyewakan dan menjual berbagai macam alat music.



Gambar 25. Tampilan 10

- l. Tampilan 11
Dalam bagian ini menampilkan jenis usaha jasa hiburan organ tunggal.



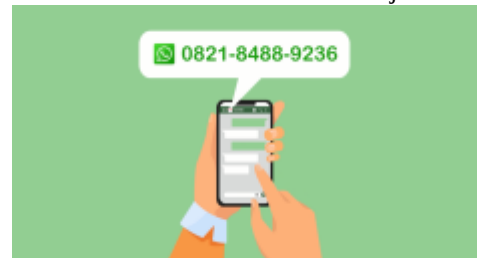
Gambar 26. Tampilan 11

- m. Tampilan 12
Dalam bagian ini menampilkan berbagai jenis genre musik yang bisa dijalankan oleh OKMES Music Baturaja.



Gambar 27. Tampilan 12

- n. Tampilan 13
Dalam bagian ini Menampilkan *Contact Person* dari OKEMS Music Baturaja.



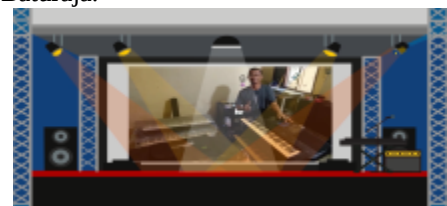
Gambar 28. Tampilan 13

- o. Tampilan 14
Dalam bagian ini menampilkan *outro* dari OKEMS Music Baturaja.



Gambar 29. Tampilan 14

- p. Tampilan 15
Dalam bagian ini menampilkan beberapa dokumentasi dari usaha OKEMS Music Baturaja.



Gambar 30. Tampilan 15

- q. Tampilan 16
Dalam bagian ini menampilkan *Outro* teks Tugas Akhir.



Gambar 31. Tampilan 16

- r. Tampilan 17
Dalam bagian ini menampilkan outro logo OKEMS Music dan logo UNMAHA sebagai penutup.



Gambar 32. Tampilan 17

b. Pembahasan

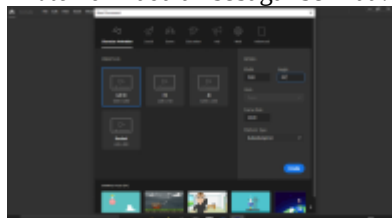
Langkah-langkah dalam pembuatan sebuah video animasi adalah sebagai berikut :

1. Pembuatan Animasi

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

- Langkah pertama yang perlu dilakukan adalah menjalankan aplikasi *Adobe Animate 2021*, dengan cara klik menu start, ketikkan kata kunci *animate* pada kolom cari, lalu pilih *Adobe Animate 2021*, atau *double click icon Adobe Animate 2021* pada *desktop*.
- 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 = $1920\text{ px (width)} \times 1080\text{ px (height)}$ dan *frame rate* = 24 fps pada *new document* sebelum masuk ke lembar kerja.

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

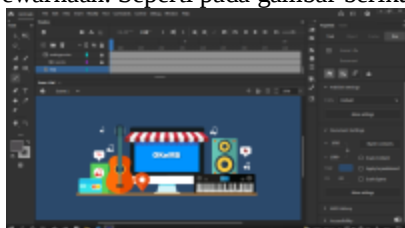


Gambar 33. Tampilan New Document Adobe Animate 2021

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

1) Menggambar Icon.

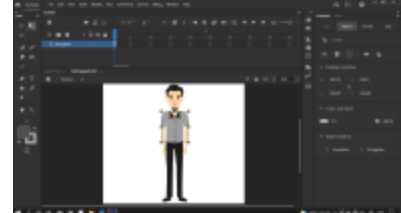
Dalam proses menggambar, menggunakan *Line Tool* setelah itu masuk tahap pewarnaan. Seperti pada gambar berikut :



Gambar 34. Tampilan Menggambar Icon

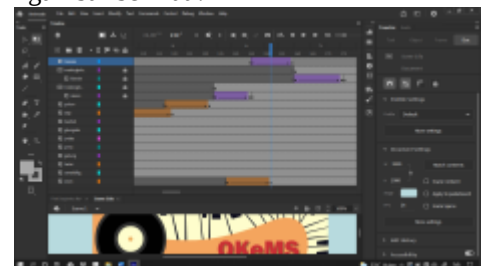
2) Menggambar Karakter

Dalam tahap ini menggambar karakternya langsung menggunakan *Line Tool*, jika sudah langsung pemberian pewarnaan. Seperti pada gambar berikut :



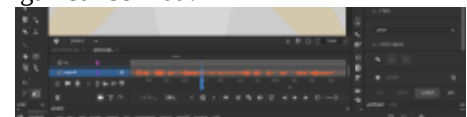
Gambar 35. Tampilan Menggambar Karakter

- Langkah selanjutnya tahap animasi atau pergerakan objek. Untuk membuat objek bisa bergerak, dalam animasi kali ini menggunakan teknik *Tween*. Jadi tentukan jenis *Tween* sesuai dengan kebutuhan, untuk jenis *tween* yang digunakan dalam pembuatan animasi kali ini yaitu *Classic Tween*, dan *Sape Tween*. Seperti pada gambar berikut :



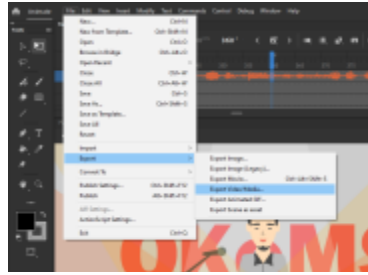
Gambar 36. Tampilan Tween

- 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 :



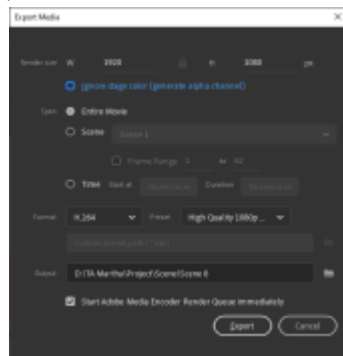
Gambar 37. Tampilan Import suara Adobe Animate

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



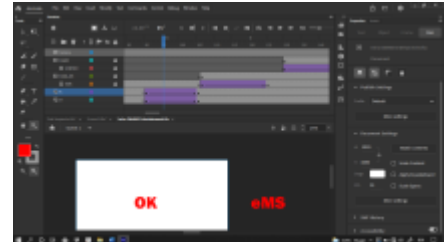
Gambar 38. Tampilan langkah *Export Video/Media 1 Adobe Animate*

Setelah itu akan muncul tampilan *Export Media*, pada tampilan *Export Media* yang diatur adalah Format Video, untuk format video yang akan dihasilkan adalah format **mp4*, maka di pilihan format pilih *H.264* untuk menghasilkan format **mp4*. Untuk kualitas video kali ini, pilih *High Quality 1080P HD*, Dan pilih lokasi penyimpanan serta nama dari hasil *export* video tersebut. Untuk tampilannya seperti pada gambar berikut :



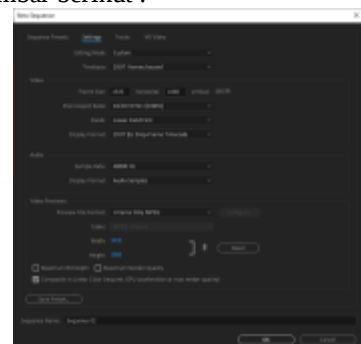
Gambar 39. Tampilan langkah *Export Video/Media 2 Adobe Animate*

- b. Pembuatan *Intro*
Langkah-langkah dalam pembuatan *Intro* pada *Adobe Animate 2021* adalah sebagai berikut :
 - a. Untuk langkah awal membuka aplikasi masih sama seperti pada saat pembuatan icon, karena masih menggunakan aplikasi yang sama, hanya saja pada kali ini yang dibuat yaitu intro.
 - b. Langkah membuat *intro* logo OKEMS Music, dengan cara mengetikkan Teks OKEMS Music, lalu dianimasikan menggunakan teknik *Tween*, untuk proses pembuatan intro kali ini jenis *tween* yang digunakan yaitu *Classic tween*, lalu atur posisi pergerakannya sehingga bisa menampilkan pergerakan *intro* sesuai yang diinginkan. Untuk tampilannya seperti pada gambar berikut :



Gambar 40. Tampilan *Project Intro OKEMS*

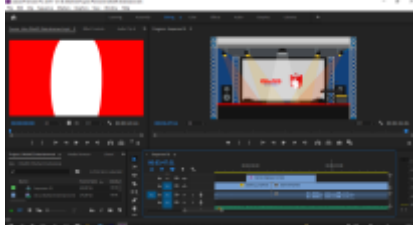
- c. Proses *Editing Video*
Setelah pembuatan *scene* dan pembuatan *intro* selesai, maka langkah selanjutnya yaitu proses editing atau penggabungan dari *scene-scene* yang sudah selesai dibuat dan di *export* dari *Adobe Animate*, di langkah ini bisa disebut langkah akhir atau *Finishing* untuk pembuatan video animasi, supaya menghasilkan video yang menarik dan bisa ditayangkan. Dalam *editing* kali ini menggunakan aplikasi *Adobe Premiere Pro 2017*. Langkah-langkahnya sebagai berikut :
 - a. Langkah pertama yang perlu dilakukan adalah menjalankan aplikasi *Adobe Premiere Pro 2017*, dengan cara klik menu *start*, ketikkan kata kunci *Premiere* pada kolom cari, lalu pilih *Adobe Premiere Pro 2017*, atau *double click icon Adobe Premiere Pro 2017* 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 1080*. Untuk tampilannya seperti pada gambar berikut :



Gambar 41. 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 penggabungan antar *scene* video. Untuk tampilannya seperti pada gambar berikut :



Gambar 42. Tampilan *Project Editing* *Adobe Premiere Pro*

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan yaitu pembuatan video Animasi *Company Profile* sebagai media promosi OKEMS MUSIC Baturaja, maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

- Proses pembuatan video animasi bisa dilakukan dengan menggunakan *Adobe Animate 2021*, dengan menggunakan aplikasi terbaru, dan lebih banyak fitur terbaru, maka akan mempermudah dalam proses pembuatan.
- Video Animasi bisa diaplikasikan untuk media promosi pada OKEMS Music Baturaja. Dan efektif untuk menarik minat calon *Costumer* atau pelanggan.
- Perlu adanya daya seni, imajinasi, dan kreatifitas untuk dapat menghasilkan sebuah karya, salah satunya dalam pembuatan animasi.
- Penulis berhasil mengaplikasikan ilmu yang telah didapat ke dalam Tugas Akhir ini.

SARAN

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

- Karena dalam project ini masih dalam bentuk animasi 2 dimensi, maka untuk kedepannya diharapkan banyak penerus di bidang animasi ini dan dapat menghasilkan karya-karya yang lebih bagus lagi dan bisa dalam bentuk 3 dimensi.
- Proses pembuatan animasi untuk selanjutnya diharapkan untuk bisa lebih *upgrade* lagi, misal perangkat atau software yang digunakan menggunakan software terbaru, supaya hasilnya bisa lebih baik lagi.
- 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

- Andi. 2012. *Adobe Flash CS6*. Yogyakarta: CV.Andi Offset. Semarang: Wahana Komputer.
- Fandy Tjiptono. 2001. *Strategi Pemasaran Edisi Ketiga Cetakan Pertama*. Yogyakarta: Andi Offset. <http://digilib.uinsby.ac.id/1136/4/Bab%202.pdf> (Diakses pada Senin, 06Juni 2022, Pukul 16.13 WIB).
- Hidayat Fajar A. dkk. 2019. *Modul Multimedia “Adobe Animate”*. UNHALU,Kendari.<https://www.coursehero.com/file/40450444/Modul-Adobe-Animate-CCdocx/> (Diakses pada Senin, 06Juni 2022, Pukul 17.10 WIB).
- <https://www.utopiccomputers.com/apa-itu-adobe-premiere-pro-berikut-pengertian-dan-fungsinya/> (Diakses pada Selasa, 07 Juni 2022, Pukul 16.03 WIB)
- Yudianto Arif. 2017. *Penerapan Video Sebagai Media Pembelajaran*. UMMI,Sukabumi.<http://eprints.ummi.ac.id/354/3/33.%20PENERAPAN%20VIDEO%20SEBAGAI%20MEDIA%20PEMBELAJARAN.pdf> . (Diakses pada Selasa, 07 Juni 2022, Pukul 16.20 WIB).