

**Perancangan Animasi Undangan Digital Dengan Menggunakan *Adobe Flash Professional CS6***

**Doni Permana Putra**

Manajemen Informatika, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Labuhanbatu

Email: [doniivevo@gmail.com](mailto:doniivevo@gmail.com)

***Abstract***

*Advances in information and communication technology have been used as alternative solutions to overcome several problems. One of the uses of information for online wedding invitations. With online wedding invitations, information delivery is faster and more efficient, and the content can be more varied. The purpose of this project is to create interesting and informative content that is packaged in the form of motion graphic video using the Adobe flash professional application.*

***Keywords:*** *Online Wedding Invitations, Motion Graphics, Adobe Flash Professional.*

**Pendahuluan**

Perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan pada masa sekarang ini berdampak pada timbulnya berbagai macam desain dalam setiap undangan. Gaya desain undangan menjadi lebih bagus dan menarik dengan menambahkan animasi didalam sebuah undangan yang akan terlihat lebih menarik dari segi penawarannya maupun desainnya. Pada masa sekarang teknologi semakin berkembang pesat dikalangan masyarakat sekitar kita, semua orang turut serta mengikuti perkembangan zaman. Perkembangan tersebut dikarenakan kemampuan serta potensi dari teknologi itu sendiri. Teknologi pada masa sekarang memungkinkan akan memajukan manusia dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi, teknologi dibuat untuk membuat segala sesuatu menjadi lebih cepat, tepat dan akurat. Didalam tindak komunikasi setiap orang akan mengungkapkan semua ide dan gagasannya. Undangan saat ini tidak hanya sebagai sebatas pembawa pesan tetapi juga mencerminkan selera dan tema dari acara yang akan dihadapinya.

Pada umumnya undangan adalah sebuah surat dalam bentuk kartu yang meminta penerimanya untuk menghadiri suatu acara. Namun kini undangan juga mulai disebarkan melalui media social dalam bentuk gambar dan video yang biasa disebut undangan digital. Umumnya undangan dicetak pada sebuah kertas biasanya menggunakan sistem cetak digital printing. Dari semua perkembangan undangan ini tentunya para *customer* yang akan menentukan undangan mana yang sesuai untuk acaranya.

Sistem informasi animasi undangan digital dengan menambahkan *motion graphic* agar terlihat lebih menarik dengan tujuan agar mempermudah dalam mendesain dan

menghemat waktu dalam penyampaian informasi, selain itu lebih hemat dalam soal biaya karna tidak perlu dicetak, yang hanya memerlukan social media dalam membagikannya.

## Landasan Teori

### Defenisi Sistem

Sistem adalah sekumpulan elemen yang saling terikat atau terpadu yang saling berhubungan dengan maksud untuk mencapai tujuan. Sistem juga didefenisikan sebagai sekumpulan objek-objek yang saling berikatan dan berinteraksi, serta hubungan antar objek bisa dilihat sebagai satu kesatuan yang dirancang untuk mencapai satu tujuan yang telah ditetapkan.

### Undangan



**Gambar 1. Contoh Undangan**

Undangan adalah sebuah surat biasanya dalam bentuk kartu yang meminta penerimanya untuk menghadiri suatu acara. Namun kini undangan juga disebarakan melalui media social dalam bentuk gambar atau video yang biasa disebut undangan digital. Umumnya undangan dicetak pada sebuah kertas, meskipun ada jugapada media lain seperti kain atau akrilik. Sistem percetakan pada kertas biasanya menggunakan system cetak offset maupun digital printing, dalam dunia percetakan undangan dikenal dengan dua tipe: Softcover & Hardcover. Undangan softcover adalah undangan yang dibuat dari satu lembar kertas, biasanya menggunakan kertas art carton, aster, jasmine atau BC. Sedangkan undangan hardcover adalah undangan yang dibuat dengan berlapis karton di dalamnya, sehingga undangan akan menjadi tebal dan keras.

### **Adobe Flash Professional CS6**

*Flash* adalah salah satu *software* animasi yang dikeluarkan *Macromedia* yang kini telah diadopsi oleh *Adobe, Inc*, *Adobe Flash Professional CS6* merupakan versi *Adobe Flash* yang diperbarui dari versi sebelumnya yaitu *Adobe Flash CS3 Professional*, *Adobe Flash CS4 Professional*, dan *Adobe Flash CS5 Professional*. *Adobe Flash Professional CS6* adalah *software* grafis animasi yang dapat membuat objek grafis dan menganimasikannya sehingga kita dapat langsung membuat objek desain tanpa harus menggunakan *software* gratis pendukung seperti *illustrator* atau *photoshop*.



**Gambar 2. Logo Adobe Flash Profesional CS6**

*Adobe Flash Professional CS6* dilengkapi dengan berbagai fitur yang tidak dimiliki oleh *Adobe Flash* versi sebelumnya, seperti *bone tool* yang berfungsi untuk membuat animasi pertualangan 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. *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* mampu melengkapi situs web dengan beberapa macam animasi, suara, animasi interaktif, dan lain-lain sehingga pengguna sambil mendengarkan penjelasan mereka dapat melihat gambar animasi, maupun membaca penjelasan dalam bentuk teks. *Adobe Flash Professional CS6* sebagai *software* untuk pembuatan media pembelajaran berdasarkan pada beberapa kelebihan yang dimilikinya..

## Metode Penelitian

### Metode Pengumpulan Data

Adapun pengumpulan data yang dilakukan dalam penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Observasi

Pengumpulan data dengan melakukan pengamatan langsung terhadap cara kerja sistem percetakan dan pembuatan undangan, kemudian mencatat hal-hal penting yang berhubungan dengan judul laporan sehingga data yang diperoleh lengkap dan akurat.

2. Wawancara

Pengumpulan data dengan cara melakukan komunikasi dan wawancara dengan pemilik percetakan undangan. Dari wawancara ini penulis memperoleh penjelasan lebih rinci mengenai animasi undangan digital.

3. Studi Pustaka

Merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan membaca, mencari, mengumpulkan dokumen-dokumen sebagai referensi seperti buku, artikel, dan literatur-literatur ataupun sumber tertulis lainnya.

**Metode Perancangan Sistem**

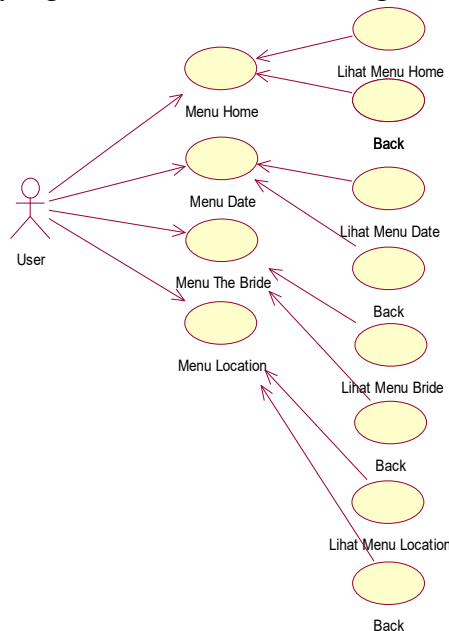
Metode perancangan sistem adalah suatu perencanaan, penggambaran, dan pembuatan sistem dari beberapa elemen yang terpisah kedalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi. Perancangan sistem menentukan bagaimana sistem direncanakan, didesain, dan dibangun sedemikian rupa. Tahap perancangan sistem merupakan tahap lanjutan dalam pengembangan sistem informasi yang dilakukan setelah melakukan analisis sistem yang bertujuan untuk memberikan gambaran kepada *User* tentang bagaimana sistem baru yang diusulkan akan berkerja.

Dalam pembuatan sistem alat bantu yang digunakan dalam membuat perancangan dan desain yaitu dengan menggunakan *Unified Modeling Language (UML)*. *Unified Modelling Language* adalah sebuah bahasa yang telah menjadi standar dalam industri untuk visualisasi, merancang dan mendokumentasikan sistem piranti lunak.

**Perancangan Sistem**

**Use Case Diagram**

*Use case diagram* yaitu salah satu jenis UML yang menggambarkan interaksi antara sistem dan aktor, *use case diagram* juga dapat mendeskripsikan tipe interaksi antara si pemakai sistem dan sistemnya. Berikut adalah *use case diagram* untuk menggambarkan interaksi yang ada dalam sistem undangan digital yang akan dibangun :

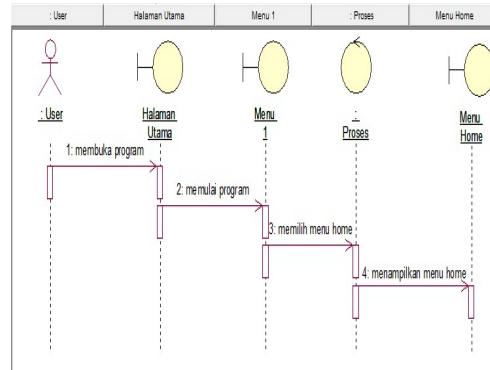


**Gambar 3. Use Case Diagram**

### Sequence Diagram

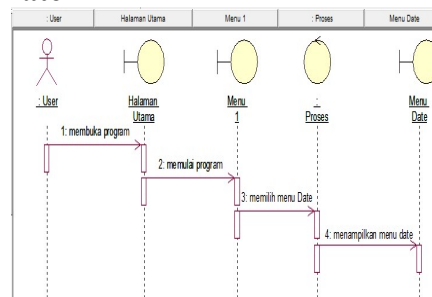
Merupakan salah satu diagram dalam UML yang menjelaskan interaksi objek yang berdasarkan pada urutan waktu. Berikut adalah *sequence diagram* yang dibuat untuk membangun sistem undangan digital :

### Sequence Diagram Menu Home



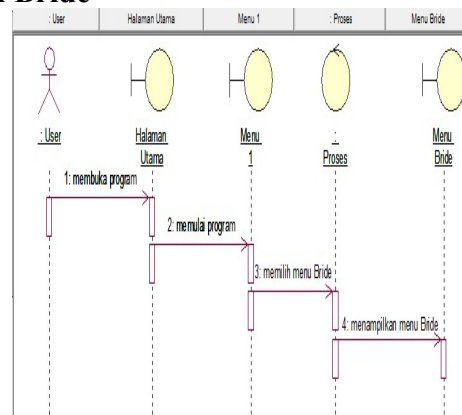
Gambar 4. Sequence Diagram Menu Home

### Sequence Diagram Menu Date



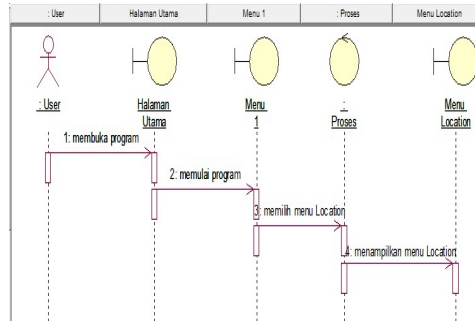
Gambar 5. Sequence Diagram Menu Date

### Sequence Diagram Menu Bride



Gambar 6. Sequence Diagram Menu Bride

### Sequence Diagram Menu Location

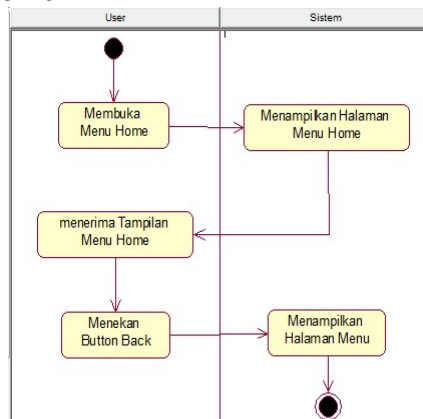


Gambar 7. Sequence Diagram Menu Location

### Activity Diagram

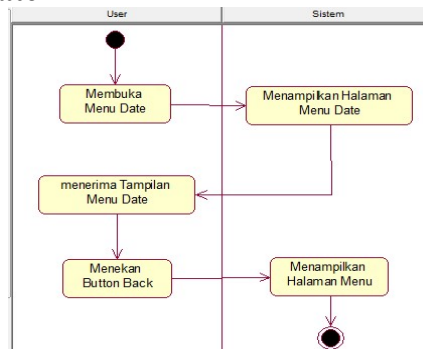
*Activity diagram* merupakan suatu diagram yang akan menjelaskan proses-proses apa saja yang terjadi pada sistem. Berikut adalah *activity diagram* yang ada dalam sistem undangan digital yang akan di bangun :

### Activity Diagram Menu Home



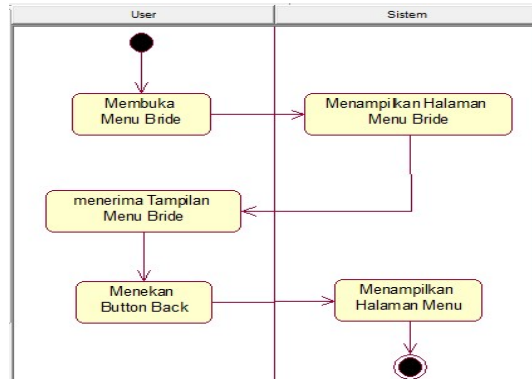
Gambar 8. Activity Diagram Menu Home

### Activity Diagram Menu Date



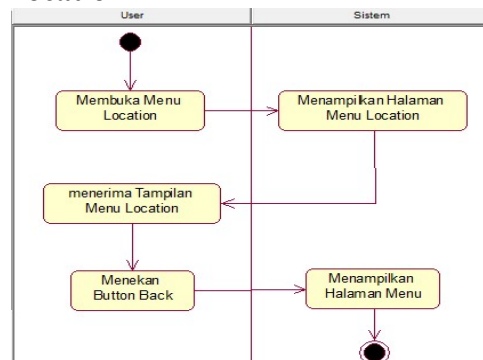
Gambar 9. Activity Diagram Menu Date

### Activity Diagram Menu Bride



Gambar 10. Activity Diagram Menu Bride

### Activity Diagram Menu Location



Gambar 11. Activity Diagram Menu Location

### Perancangan Desain

Dalam pembuatan animasi terdapat beberapa tahapan yang harus dilakukan, diantaranya seperti yang tercantum pada gambar 3.4. langkah perancangan animasi biasanya meliputi analisa animasi, *equipment check*, *modeling*, penyusunan *storyboard*, animasi dan *rendering* atau biasa disebut penggabungan.

Detail :

1. *Analisa Animasi*  
Menentukan konsep yang akan digunakan dalam pembuatan animasi
2. *Equipment Check*  
Menyiapkan dan memeriksa peralatan yang akan digunakan
3. *Modelling*  
Membuat model karakter yang akan digunakan dalam animasi.
4. *Penyusunan Storyboard*  
Menyusun cerita dan penggambaran visual yang akan dianimasikan.
5. *Compositing*  
Meletakkan gambar-gambar atau karakter menjadi satu *frame*, kemudian memberikan gerakan pada karakter tersebut.

6. *Rendering*

Menggabungkan *scene-scene* animasi lalu melakukan render akhir untuk menentukan kualitas dan menentukan *format file*.

### **Desain Karakter**

Sebuah karakter animasi sangat berpengaruh besar dalam penyampaian informasi dan kesan yang ditimbulkan. Dalam pembuatan karakter animasi ini penulis memilih karakter yang memunculkan kesan romantis, kesan tersebut ditampilkan untuk memperkuat klip dalam animasi sebagai media yang mewakili informasi yang ingin disampaikan.

### **Storyboard**

Sebuah *storyboard* disusun berdasarkan *storyline* yang sudah dibuat sebelumnya. Storyboard adalah uraian yang berisi visual dan audio penjelasan dari alur cerita. Storyboard disusun untuk mempermudah animator membuat sebuah klip animasi.

## **Hasil Dan Pembahasan**

### **Implementasi Sistem**

Implementasi adalah penerapan cara kerja sistem berdasarkan hasil analisis dan juga perancangan yang telah dibuat sebelumnya ke dalam suatu bahasa pemrograman tertentu. Tahap implementasi merupakan tahap penciptaan perangkat lunak, tahap kelanjutan dari kegiatan perancangan sistem.

### **Spesifikasi Perangkat Keras**

Tahapan sistem diperlukan untuk menentukan spesifikasi sistem yang akan dibuat. Spesifikasi *hardware* dan *software* yang digunakan dalam perancangan ini sebagai berikut :

1. *Hardware*

Untuk membuat program aplikasi dalam lingkungan grafis, spesifikasi yang diperlukan adalah :

#### **Perangkat Komputer**

1. *Processor* Intel Core i3 2.00Ghz
2. *Keyboard & mouse* standart
3. *Printer* Canon Pixma IP 1700
4. *Memori (RAM)* 4 GB
5. *Harddisk* 1 TB

2. *Software*

Sistem operasi yang digunakan adalah Microsoft Windows 10

1. Microsoft Office Word 2007
2. Adobe Photoshop CS6



3. Adobe After Flash Professional CS6
4. IBM Rational Rose Enterprise Edition

### Tampilan User Interface

Tampilan *User Interface* dalam undangan digital ini merupakan tahapan penting yang bertujuan untuk memvisualisasikan hasil perancangan sistem dalam bentuk tampilan *Motion Graphic*. Animasi ini dirancang dan diterapkan untuk masyarakat khusus-nya yang ingin membuat undangan pernikahan. Dalam Penggunaannya diharapkan dapat menyampaikan informasi dan dapat digunakan sebagai media promosi dengan baik.

### Tampilan Pembuka



**Gambar 12. Tampilan Pembuka**

Tampilan Pembuka menampilkan klip pembuka dengan tulisan kaligrafi dan disertai bunga yang berjalan..

### Tampilan Halaman Utama

Tampilan halaman utama dalam undangan digital ini merupakan tahapan penting yang bertujuan untuk memvisualisasikan hasil perancangan sistem dalam bentuk tampilan yang bisa berinteraksi dengan pengguna.



**Gambar 13. Tampilan Halaman Utama**

Pada gambar 13 yaitu halaman utama menampilkan pilihan-pilihan menu tentang informasi undangan digital yaitu menu “Home,Date,The Bride dan Location.

### Tampilan Menu Home



**Gambar 14. Tampilan Menu Home**

Pada gambar 14 yaitu halaman yang menampilkan permohonan do'a dari sepasang pengantin. Pada menu ini terdapat tombol back (berfungsi untuk kembali ke halamman yang sebelumnya).

### Tampilan Menu Bride



**Gambar 15. Tampilan Menu Bride**

Pada gambar 15 yaitu halaman menu The Bride (pengantin) pada menu ini menampilkan isi keterangan dari pihak keluarga mempelai pria maupun pihak keluarga mempelai wanita. Pada menu ini terdapat tombol back (berfungsi untuk kembali ke halamman yang sebelumnya).

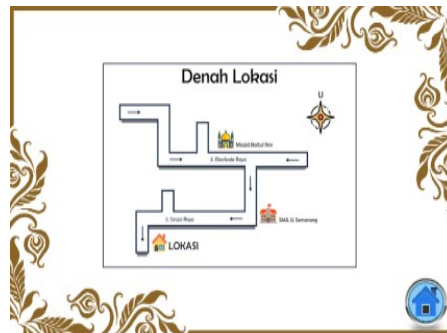
### Tampilan Menu Date



**Gambar 16. Tampilan Menu Date**

Pada gambar 16 yaitu halaman Date (tanggal) pada halaman ini akan menampilkan informasi tentang waktu acara pernikahan, dari keterangan resepsi dan akad nikahnya. Pada menu ini terdapat tombol back (berfungsi untuk kembali ke halaman yang sebelumnya).

#### **Tampilan Menu Location**



**Gambar 17. Tampilan Menu Location**

Pada gambar 17 yaitu halaman location (lokasi) pada menu ini menampilkan denah lokasi pesta acara pernikahan tersebut. Pada menu ini terdapat tombol back (berfungsi untuk kembali ke halaman yang sebelumnya).

### **Kesimpulan Dan Saran**

#### **Kesimpulan**

Berdasarkan pembahasan yang telah diuraikan, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut: Dengan menambahkan animasi kedalam sebuah undangan maka akan membuatnya menjadi lebih menarik dari segi desain maupun penyampainnya. Undangan digital merupakan media informasi yang unik dan efektif untuk menarik perhatian masyarakat, khususnya anak remaja jaman sekarang

#### **Saran**

Berdasarkan kekurangan dan keterbatasan dari aplikasi animasi ini perlu dilakukan pengembangan agar menjadi aplikasi yang lebih baik lagi seperti :

1. Membuat membuat animasi undangan digital yang lebih detail lagi agar lebih efisien saat di gunakan oleh para konsumennya.

2. Menambahkan *submenu* agar lebih meraiik lagi.

#### Daftar Pustaka

- Al-Bahra Bin Ladjamudin,2019,Analisis Dan Desain Sistem Informasi,Graha Ilmu,Yogyakarta.
- Andi,2018. Adobe Flash Professional CS6 Untuk Pemula. Yogyakarta. Madcoms.
- Gunawan, A. H. OK, and Murtopo, “Penerapan Animasi Interaktif Berbasis 2D sebagai Media Pengenalan Planet untuk Anak Usia Dini,” JISTech (Journal Islam. Sci. Technol., vol. 4, no. 1, pp. 1–20, 2019.
- H. F. Siregar and Y. H. Siregar, “Perancangan Aplikasi Komik Hadist Berbasis I. Rosyadi and R. Mutaalimah,”Sistem Informasi Bimbingan Tugas Akhir Online Pada Politeknik Muhammadiyah Pekalongan.” J.Surya Inform; vol.I,so.I,pp.11-18, 2015.
- M. Fatchan, “PERANCANGAN APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM BERBASIS ADOBE FLASH PROFESSIONAL CS6,” Int. Rev. Immunol., vol. 66, no. 1, pp. 1–15, 2018, doi: 10.3109/08830185.2014.902452.
- Multimedia,” vol. 2, no. 2, pp. 113–121, 2018.
- Okti,2020. Dasar-dasar Animasi Komputer, PT.elex media komputindo, Jakarta.
- Prof.Dr.Sugiyono,2019,Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D, Alfabeta, Bandung
- Rohi Abdullah,2019,7 In 1 Pemrograman Web Untuk Pemula,PT Elex Media Komputindo, Jakarta.
- S. Wulandari Kusnul and E. Yulia Rini, “Aplikasi Interaktif Untuk Pembelajaran Matematika Dasar,” vol. V, no. 1, pp. 135–138, 2019, doi: 10.31294/jtk.v4i2.
- W. Hadikristanto, “PEMBELAJARAN SISTEM TATA SURYA UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR BERBASIS UNITY 3D,” Procedia Comput. Sci., vol. 2, no. 1, pp. 1–5, 2018, doi: 10.15439/2019F121.