

**PEMBUATAN VIDEO ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA PROMOSI  
TRAINIT DI CV.SOLUSI DUNIA DIGITAL CONDRONG CATUR  
SLEMAN YOGYAKARTA**

**TUGAS AKHIR**



disusun oleh

<b>Febi Heristianti</b>	<b>13.02.8556</b>
<b>Risang Wicaksono</b>	<b>13.02.8587</b>
<b>Putut Wijanarko</b>	<b>13.02.8591</b>

**JURUSAN MANAJEMEN INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2016**

**PEMBUATAN VIDEO ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA PROMOSI  
TRAINIT DI CV.SOLUSI DUNIA DIGITAL CONDRONG CATUR  
SLEMAN YOGYAKARTA**

**TUGAS AKHIR**

untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar Ahli Madya  
pada jenjang Diploma III jurusan Manajemen Informatika



disusun oleh

<b>Febi Heristianti</b>	<b>13.02.8556</b>
<b>Risang Wicaksono</b>	<b>13.02.8587</b>
<b>Putut Wijanarko</b>	<b>13.02.8591</b>

**JURUSAN MANAJEMEN INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2016**

## **PERSETUJUAN**

## **TUGAS AKHIR**

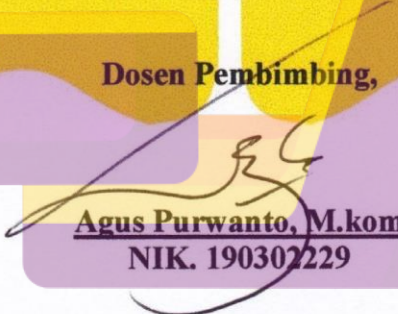
**PEMBUATAN VIDEO ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA PROMOSI  
TRAINIT DI CV.SOLUSI DUNIA DIGITAL CONDONG CATUR  
SLEMAN YOGYAKARTA**

yang disusun oleh

<b>Febi Heristianti</b>	<b>13.02.8556</b>
<b>Risang Wicaksono</b>	<b>13.02.8587</b>
<b>Putut Wijanarko</b>	<b>13.02.8591</b>

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing  
pada tanggal 30 September 2015

**Dosen Pembimbing,**

  
**Agus Purwanto, M.kom**  
**NIK. 190302229**

**PENGESAHAN**

**TUGAS AKHIR**

**PEMBUATAN VIDEO ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA PROMOSI  
TRAINIT DI CV.SOLUSI DUNIA DIGITAL CONDONG CATUR  
SLEMAN YOGYAKARTA**

yang disusun oleh

**Febi Heristianti**

**13.02.8556**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 17 Mei 2016

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Dhani Ariatmanto, M.Kom**  
NIK. 190302197

**Tonny Hidayat, M.Kom**  
NIK. 190302182

**Tanda Tangan**



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer  
Tanggal 30 Mei 2016



**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**

**Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.**  
NIK. 190302001

**PENGESAHAN**  
**TUGAS AKHIR**  
**PEMBUATAN VIDEO ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA PROMOSI**  
**TRAINIT DI CV.SOLUSI DUNIA DIGITAL CONDONG CATUR**  
**SLEMAN YOGYAKARTA**

yang disusun oleh

**Risang Wicaksono**

**13.02.8587**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 17 Mei 2016

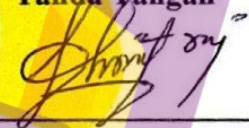
**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Dhani Ariatmanto, M.Kom**  
NIK. 190302197

**Bayu Setiaji, M.Kom**  
NIK. 190302216

**Tanda Tangan**



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer  
Tanggal 30 Mei 2016



**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**

**Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.**  
NIK. 190302001

**PENGESAHAN**

**TUGAS AKHIR**

**PEMBUATAN VIDEO ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA PROMOSI  
TRAINIT DI CV.SOLUSI DUNIA DIGITAL CONDONG CATUR  
SLEMAN YOGYAKARTA**

yang disusun oleh

**Putut Wijanarko**

**13.02.8591**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 17 Mei 2016

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Hanif Al Fatta, M.Kom**  
**NIK. 190302096**

**Tonny Hidayat, M.Kom**  
**NIK. 190302182**

**Tanda Tangan**



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer  
tanggal 30 Mei 2016

**KETUA STMIK ANIKOM YOGYAKARTA**

**Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.**  
**NIK. 190302001**



## PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 30 Mei 2016

Febi Heristianti

NIM. 13.02.8556

## PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 30 Mei 2016

Risang Wicaksono

NIM. 13.02.8587



## PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 30 Mei 2016

Putut Wijanarko

NIM. 13.02.8591

## MOTTO

*“ Jadikan kegagalan hari ini sebagai semangat dihari esok untuk meraih sebuah kesuksesan ”*

*“ Berani karena benar takut karena salah, musuh jangan dicari jika bertemu jangan lari ”*

*“ Jangan merasa paling pintar agar tidak salah sarah, jangan sampai berbuat curang agar tidak celaka ”*

*“ Seberat apapun cobaan jika dijalani dengan lapang dada akan menjadi hikmah yang tidak terkira ”*

*“ Belajarlah memanusiaikan manusia agar kau dimanusiaikan oleh orang lain ”*

*“ Nikmati perjuanganmu apapun itu, nikmati prosesmu bagaimanapun itu karena itu artinya kamu masih hidup ”*

**-Febi Heristianti dan Putut Wijanarko-**

*“ If I don't have to do it, I won't. If I have to do it, I'll make it quick.”*

**-Oreki Houtarou-**

## PERSEMBAHAN

Alhamdulillah segala puji bagi ALLAH tuhan semesta alam atas keberkahan rahmat dan karunianya sehingga karya Tugas Akhir ini telah di selesaikan dan mengucapkan banyak terima kasih dan persembahan karya ini kepada:

1. ALLAH SWT yang telah memberi jalan rahmat dan berbagai petunjuknya, dan atas keberkahan kesabaran yang berlimpah dan juga ketenangan jiwa dalam proses Tugas Akhir ini.
2. Shalawat serta salam atas junjungan besar Muhammad SAW yang senantiasa memberi panutan dan motivasi yang sangat inspiratif dalam menjalani hidup dan menjadikan kehidupan ini sukses dunia dan akhirat.
3. Terimakasih kepada ibu, ayah dan adik yang sangat aku cintai (Sartini, Walimin, dan Bagus Aji Kuncoro) yang selalu memberi semangat dan selalu melimpahkan curahan kasih sayangnya dengan sangat tulus dan selalu memberi dukungan, dan karya ini khusus saya persembahkan untuk ibu, ayah dan adik saya tercinta.
4. Terimakasih kepada Bapak Agus Purwanto, M.Kom selaku dosen pembimbing yang selama ini membimbing saya dengan sangat baik sehingga saya dapat menyelesaikan karya ini dengan sangat baik dan dengan hasil yang sangat memuaskan.

5. Terima kasih untuk TRAINIT selaku objek penelitian saya yang juga sudah membantu proses kelancaran karya ini terutama terima kasih banyak kepada CEOnya Mas Arif Nur Rohman untuk kerjasamanya selama ini.
6. Spesial untuk keluarga besarku di kampus Himpunan Mahasiswa Manajemen Informatika dan Sistem Informasi (HIMMSI) STMIK Amikom Yogyakarta periode 2014-2015 yang telah memberi banyak masukan, dorongan, dan juga bantuan.
7. Tak lupa untuk dua partner hebatku Risang Wicaksono dan Putut Wijanarko yang mau lembur-lembur nggak tidur, nggak pulang berapa bulan buat nyelesein Tugas Akhir ini.
8. Spesial buat Syafiq Ilham Al Ma'aruf yang udah mau ikut ribet nemenin, ndengerin keluhan, kena marah-marahku kalau lagi emosi, udah selalu dukung dan kasih semangat. Juga buat Atika Kurnia Dewi selaku emak, Fathul Huda, Ridwan Adjie Santoso, Dian Nurma Arif, Nur Litha Susilowati, Asri Fajar Utami, Hasna Qanita, Anita Dewi Ratnaningsih, emak Melany dan Amirulita Rahma.
9. Terimakasih juga buat keluarga besar LPENA Dlingo, teman-teman kelas 13 D3 Manajemen Informatika 03, IMADIKOM, dan teman-teman kos Bu Bambang atas dukungannya selama ini.
10. Terimakasih untuk seluruh pihak yang telah mendukung kelancaran karya ini yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu.

**Febi Heristianti**

## PERSEMBAHAN

Dengan mengucap syukur alhamdulillah akhirnya tugas akhir ini dapat diselesaikan dengan baik dan lancar. Penyusunan tugas akhir ini dimaksudkan untuk memenuhi persyaratan kelulusan pada program studi D-III Manajemen Informatika Sekolah Tinggi AMIKOM Yogyakarta. Pada kesempatan ini kami mempersembahkan Tugas Akhir serta mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Suyatno, ibu Kanthi Tjatur Prihantari, kakanda Anggit Jati Permana, dan adinda Hayu Swari Allimi, dan Antyasa Rajana Tara yang selalu memberi dukungan, semangat dan kasih sayangnya,
2. Bapak Agus Purwanto M.Kom selaku dosen pembimbing yang selama ini membimbing saya dengan sangat baik sehingga karya Tugas Akhir ini dapat diselesaikan dengan baik,
3. Bapak Arif Nur Rohman selaku *Chief Of Officer Trainit* di **CV. Solusi Dunia Digital** yang menjadi objek pelaksanaan Tugas Akhir ini,
4. Anggota tim Tugas Akhir, Febi Heristianti dan Putut Wijanarko yang telah bekerja sama dalam pengerjaan Tugas Akhir ini,

5. Teman-teman saya Faris Husain Setyo Nugroho, Andang Hidayat, Muhammad Jundy Rahman Alfaruqi, yang telah membantu memberi nasehat dan *supportnya*,
6. Teman-teman di FORTUNE Gamenet, GxG dan 13-D3MI-03 atas dukungannya selama penyusunan Tugas Akhir ini,
7. Semua pihak yang sudah mendukung kelancaran karya ini yang tidak dapat saya sebutkan satu – persatu.

**Risang Wicaksono**

## PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, Puji dan syukur kepada Allah SWT, yang telah memberikan Rahmat dan Hidayah-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan laporan tugas akhir ini.

Laporan tugas akhir ini penulis persembahkan kepada :

1. Allah SWT yang telah memberikan segala Rahmat, Taufiq , Hidayah dan Inayah-Nya kepada penulis.
2. Kedua Orang Tua yang sangat saya cintai Bapak Supriyadi dan Ibu Sulastri yang tidak pernah lelah untuk selalu menasehati saya, memberikan dukungan, semangat serta doa kepada saya.
3. Seluruh keluarga besar dirumah yang selalu menyemangati dan memberikan doa kepada saya.
4. Saudara-saudara saya di Persaudaraan Setia Hati Terate Yogyakarta dan seluruh Indonesia pada umumnya yang memberi saya semangat, dukungan dan nasehat.
5. Semua Teman-teman 13 D3MI 03 yang telah memberikan saya semangat saat merasa putus asa.
6. Bapak dan Ibu dosen STMIK AMIKOM yang telah memberikan ilmu selama 3 tahun ini.
7. Serta semua pihak yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu saya ucapkan banyak terimakasih.

**Putut Wijanarko**

## KATA PENGANTAR

Assalamualikum Wr. Wb.

Puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang senantiasa melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, serta shalawat serta salam penulis panjatkan kepada kepada junjungan alam Nabi besar Muhammad SAW yang menjadi teladan yang sangat mulia dalam menuntut umatnya.

Tugas Akhir dengan Judul “Pembuatan Video Animasi 2D Sebagai Media Promosi TRAINIT di CV.SOLUSI DUNIA DIGITAL Condongcatur Sleman Yogyakarta” ini di susun sebagai salah satu syarat kelulusan untuk meraih gelar Ahli Madya Diploma-3 pada jurusan Manajemen Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa selesainya penulisan Tugas Akhir ini karena bantuan banyak pihak. Dengan selesainya Tugas Akhir ini, maka penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih sebesar – besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Hanif Al Fatta, M.Kom selaku ketua Jurusan Manajemen Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Agus Purwanto, M.Kom selaku Dosen Pembimbing dan kepada Dosen Penguji yang telah banyak membimbing, memeberikan arahan, memberikan motivasi serta masukan



berupa kritik dan saran yang membangun dalam proses pengerjaan Tugas Akhir ini sampai selesai.

4. Bapak dan Ibu Dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah membimbing dan berbagi ilmu selama penulis melaksanakan proses belajar di STMIK Amikom Yogyakarta.
5. Kedua orang tua yang senantiasa memanjatkan do'a dan memberikan dukungan yang telah mengajari saya kehidupan dari saya lahir hingga saat ini saya harus lepas dari tanggung jawab orang tua penulis.
6. Teman-teman dan semua pihak yang telah membantu baik dukungan moril maupun materil, pikiran, dan tenaga dalam penyelesaian Tugas Akhir ini.

Penulis menyadari bahwa penulisan Tugas Akhir ini masih jauh dari kata sempurna, masih banyak kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran adalah sesuatu yang sangat penulis harapkan demi kemajuan bersama dan peningkatan ilmu pengetahuan bangsa. Semoga laporan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi penulis pada khususnya dan pembaca pada umumnya.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

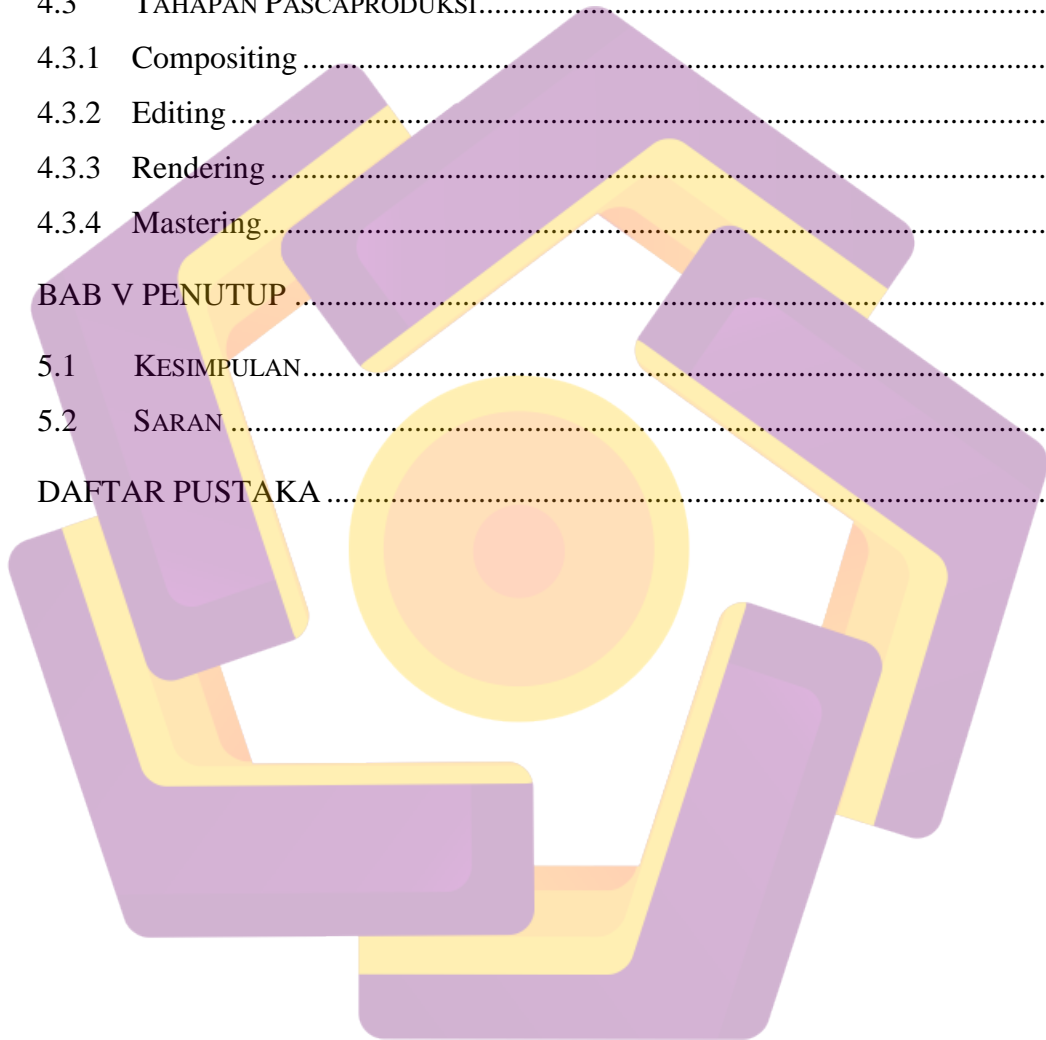
Yogyakarta, 30 Mei 2016

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	I
PERSETUJUAN .....	<b>ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.</b>
PENGESAHAN .....	<b>ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.</b>
PERNYATAAN .....	IVI
MOTTO .....	IX
PERSEMBAHAN .....	X
KATA PENGANTAR .....	XV
DAFTAR ISI .....	XXVII
DAFTAR TABEL .....	XX
DAFTAR GAMBAR .....	XXI
INTISARI .....	XXIII
ABSTRACT .....	XXIV
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 LATAR BELAKANG .....	1
1.2 RUMUSAN MASALAH .....	2
1.3 BATASAN MASALAH .....	2
1.4 MAKSUD DAN TUJUAN PENELITIAN .....	3
1.5 MANFAAT PENELITIAN .....	3
1.6 METODE PENGUMPULAN DATA .....	3
1.7 SISTEMATIKA PENULISAN .....	4
BAB II LANDASAN TEORI .....	6
2.1 MULTIMEDIA .....	6
2.1.1 Definisi Multimedia .....	6

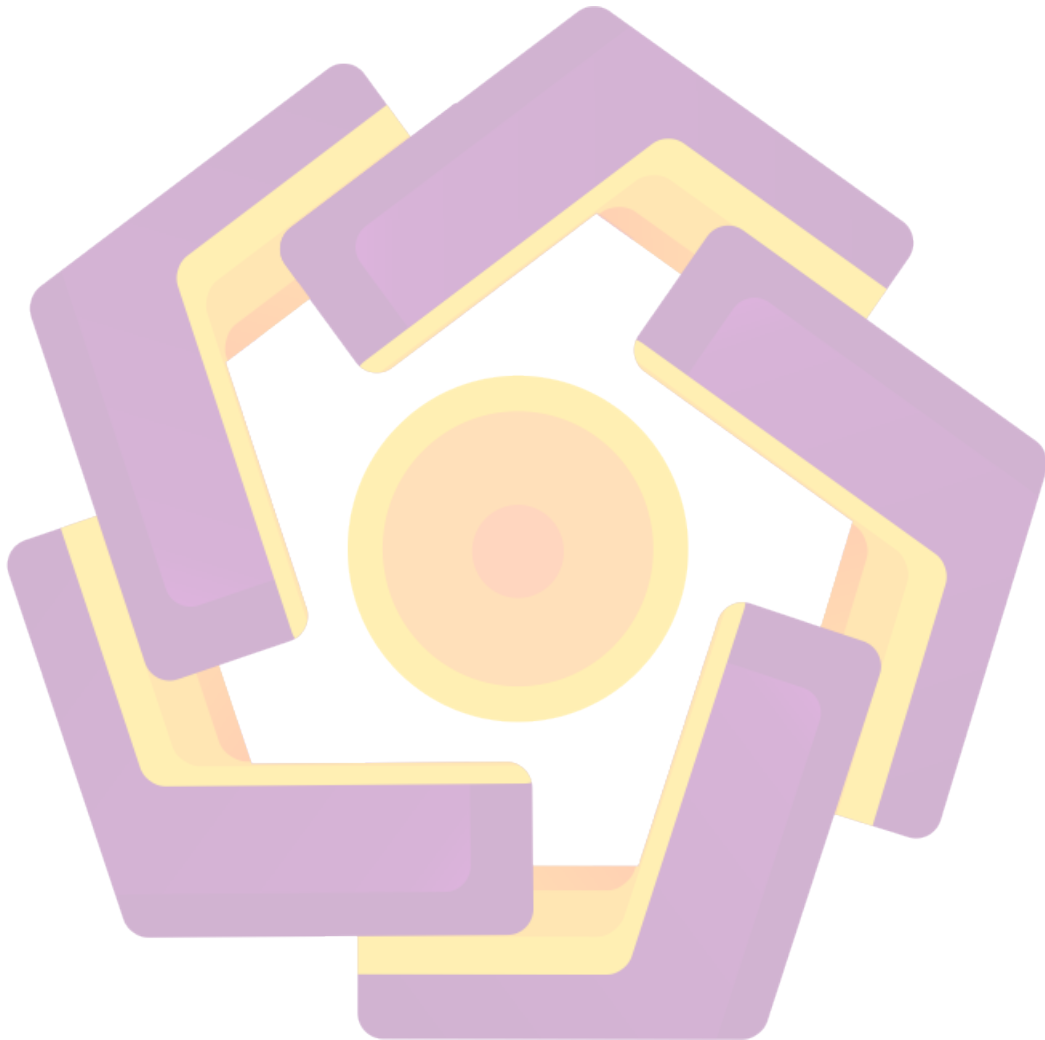
2.1.2	Sejarah Multimedia .....	6
2.1.3	Unsur-Unsur Multimedia .....	7
2.2	ANIMASI .....	8
2.2.1	Pengertian Animasi .....	8
2.2.2	Animasi 2D .....	8
2.2.3	Tehnik Dasar Animasi.....	9
2.2.4	Prinsip Animasi.....	10
2.2.5	Pengertian Motion Graphic .....	18
2.3	TAHAPAN PEMBUATAN VIDEO ANIMASI 2D .....	19
2.3.1	TAHAPAN PRAPRODUKSI.....	19
2.3.2	Tahapan Produksi.....	21
2.3.1	Tahapan Pascaproduksi.....	22
2.4	SOFTWARE DAN HARDWARE YANG DIGUNAKAN .....	23
2.4.1	Jenis Perangkat Lunak.....	23
2.4.2	Hardware Yang Digunakan.....	26
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN .....</b>		<b>28</b>
3.1	GAMBARAN UMUN .....	28
3.1.1	Gambaran Umum TRAINIT .....	28
3.1.2	Sejarah Singkat.....	28
3.1.3	Visi dan Misi .....	29
3.1.4	Struktur Organisasi Perusahaan .....	29
3.1.5	Logo Perusahaan .....	30
3.2	Sistem Kerja .....	30
3.3	JASA PEMROGRAMAN WEB.....	31
3.3.1	Kelas Kursus Pemrograman Web .....	31
<b>BAB IV PEMBAHASAN.....</b>		<b>33</b>
4.1	PRA PRODUKSI.....	33
4.1.1	Ide Cerita.....	33
4.1.2	Rancangan Naskah Video Animasi.....	34
4.1.3	Rancangan Storyboard .....	37

4.2	PRODUKSI .....	44
4.2.1	Menggambar Icon Untuk Motion Graphic.....	44
4.2.2	Mewarnai Objek.....	45
4.2.3	Memberi Background.....	46
4.2.4	Perekaman Narasi dan Backsound .....	46
4.3	TAHAPAN PASCAPRODUKSI.....	50
4.3.1	Compositing .....	50
4.3.2	Editing .....	53
4.3.3	Rendering .....	57
4.3.4	Mastering.....	58
<b>BAB V PENUTUP .....</b>		<b>60</b>
5.1	KESIMPULAN.....	60
5.2	SARAN .....	60
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>62</b>



## DAFTAR TABEL

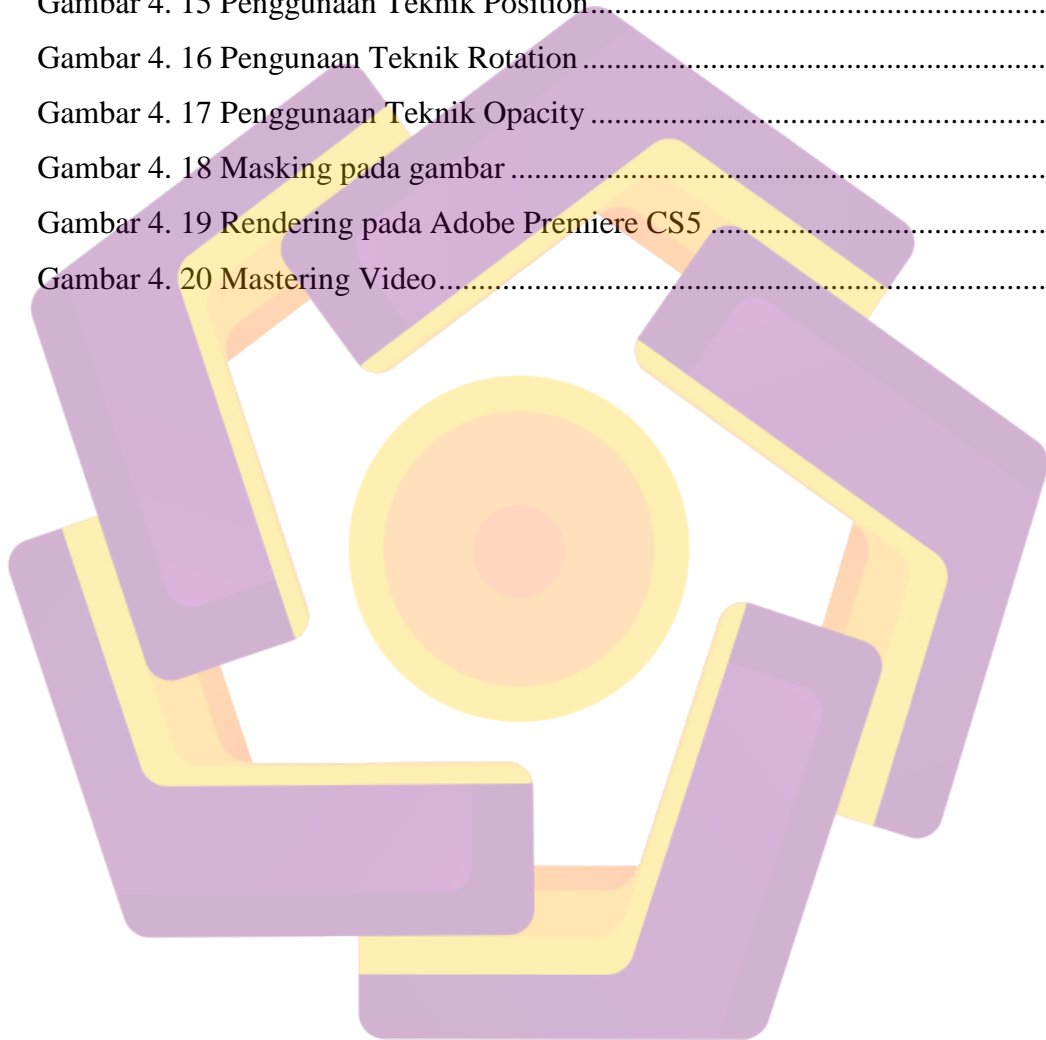
Tabel 4.1	Naskah Video Animasi .....	34
Tabel 4.2	Storyboard Video Animasi .....	37



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Squash and Stretch .....	11
Gambar 2. 2 Anticipation.....	11
Gambar 2. 3 Staging .....	12
Gambar 2. 4 Straight-Ahead Action And Pose-To-Pose .....	12
Gambar 2. 5 Follow-Through And Overlapping Action.....	13
Gambar 2. 6 Slow In – Slow Out.....	14
Gambar 2. 7 Arcs .....	14
Gambar 2. 8 Secondary Action.....	15
Gambar 2. 9 Timing.....	16
Gambar 2. 10 Exaggeration .....	16
Gambar 2. 11 Solid Drawing .....	17
Gambar 2. 12 Appeal .....	18
Gambar 2. 13 Storyboard.....	20
Gambar 2. 14 Tampilan Adobe After Effect.....	24
Gambar 2. 15 Tampilan Lembar Kerja Adobe Illustrator.....	25
Gambar 2. 16 Tampilan Adobe Audition.....	25
Gambar 2. 17 Tampilan Adobe Premiere .....	26
Gambar 3. 1 Struktur Organisasi TRAINIT.....	29
Gambar 3. 2 Logo TRAINIT .....	30
Gambar 3. 3 Sistem Kerja TRAINIT .....	30
Gambar 4. 1 Menggambar objek dengan Pen Tool .....	45
Gambar 4. 2 Mewarnai Objek dengan Color Picker.....	45
Gambar 4. 3 Memilih Warna Background dengan Gradient Slider.....	46
Gambar 4. 4 Membuat Dokumen Baru Adobe Audition CS6.....	47
Gambar 4. 5 Merekam Suara atau Narasi .....	48
Gambar 4. 6 Pengeditan Narasi.....	49
Gambar 4. 7 Penyimpanan File.....	49
Gambar 4. 8 Pengabungan Narasi dan Backsound .....	50
Gambar 4. 9 Composition Setting.....	51

Gambar 4. 10 Import file ke dalam After Effect.....	52
Gambar 4. 11 Proses Pemilihan Gambar dalam Proses Import .....	52
Gambar 4. 12 Pemberian Sound Effect dengan Adobe Premiere .....	53
Gambar 4. 13 Penggunaan Puppet Pin.....	54
Gambar 4. 14 Penggunaan Teknik Scale .....	55
Gambar 4. 15 Penggunaan Teknik Position.....	55
Gambar 4. 16 Penggunaan Teknik Rotation .....	56
Gambar 4. 17 Penggunaan Teknik Opacity .....	56
Gambar 4. 18 Masking pada gambar .....	57
Gambar 4. 19 Rendering pada Adobe Premiere CS5 .....	58
Gambar 4. 20 Mastering Video.....	59



## INTISARI

Dunia animasi sekarang sudah sangat berkembang, salah satu perkembangan animasi yang cukup revolusioner yakni digunakannya animasi sebagai media promosi yang dipandang lebih menarik baik itu promosi produk maupun jasa.

TRAINIT yang bergerak dibidang pendidikan menghadapi kekurangan dalam promosi tentang jasa yang ditawarkan. Terutama ketika team TRAINIT dipanggil sebagai pemateri disuatu tempat, mereka hanya membagikan gambar atau brosur sebagai media promosi. Oleh karena itu berdasarkan penjelasan diatas, maka penulis tertarik untuk membuat video animasi sebagai media promosi TRAINIT.

Permasalahan yang akan dibahas dalam hal ini adalah bagaimana cara membuat video animasi yang bertujuan untuk meningkatkan minat calon siswa agar memilih TRAINIT sebagai tempat belajar yang berkualitas. Proses pembuatan video animasi ini menggunakan perangkat lunak Adobe Illustrator CC, Adobe Premiere CC, Adobe Audition CC, Adobe After Effect CC, Adobe Photoshop CC. Dengan menggunakan perangkat lunak tersebut diharap dapat menghasilkan video animasi yang baik sebagai media promosi TRAINIT.

**Kata Kunci:** Promosi, Animasi, Video, Adobe CC



## ***ABSTRACT***

The world has come to a time when animation is so well executed. One of the most cutting edge animation technology is: the usage of animation, which is more interesting and entertaining , as a marketing media.

An education institution, TRAINIT, is now facing a lack of ways to market its product. It was proven right when TRAINIT was invited as a guest in an event. They only published brochures as a form of marketing their product. Thus, we feel interested to make an animation video regarding the issue above, as a mean of helping TRAINIT with their marketing issues.

The issue that will be mentioned here is: how to make animation videos as something that will attract students to choose TRAINIT as an education instructor. The making of animation videos is executed with several softwares, they are: Adobe Illustrator CC, Adobe After Effect CC, Adobe Premiere CC, Adobe Audition CC, and Adobe Photoshop CC. With these softwares, we hope that we can produce high quality animation videos as a marketing media for TRAINIT.

***Keyword: Promotion, Animation, Video, Adobe CC***