



Editor Officer : PPPM Institut Teknologi Pagar Alam Jl Masik Siagim No.75
Kec Dempo Tengah Kota Pagar Alam Sumatera Selatan Indonesia
Email : Ngabdimas@lppmsttpagaralam.ac.id
Alamat Jurnal : <https://ejournal.pppmitpa.or.id/>

WORKSHOP PEMANFAATAN TEKNOLOGI ADOBE SYSTEM PADA DIGITAL MARKETING MARKETING

¹Rofiqoh Dewi, ²Wiwi Verina, ³Dahri Yani Hakim Tanjung, ⁴Ok Mhd Ihsan, ⁵Mhd Sadikin

^{1,4,5}Program Studi Sistem Informasi (S1), Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer

²Program Studi Informatika, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer

³Program Studi Sistem Informasi (D3), Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer
Universitas Potensi Utama

Jl. K.L Yos Sudarso Km. 6,5 No. 3A-Tanjung Mulia, Medan

¹dezie.wie@gmail.com, ²wiwiverina.azzahra@gmail.com, ³notashapire@gmail.com,

⁴okm.ihsan@yahoo.co.id, ⁵dicky.aries.3@gmail.com

Abstrak

Perkembangan teknologi dunia digital pada masa kini sangat berkembang pesat sejak terjadinya musibah yang menimpa seluruh dunia yaitu penyebaran wabah covid 19 di seluruh dunia. Hal tersebut memicu pengusaha, artis, selebgram dan seluruh lapisan masyarakat beralih proses dalam mengelola usaha yang awalnya tidak menggunakan teknologi digital menjadi menggunakan teknologi digital tersebut. Karena itu sangat perlu mengenalkan kepada siswa/i tentang hal ini agar kedepannya tidak tertinggal jauh demi mempertahankan eksistensi siswa/i dalam membantu usaha dagang orang tua dan juga dapat menjadikan ilmu teknologi digital ini sebagai bentuk awal untuk mencoba mendalami teknologi ini dan memnafaatkannya sebagai usaha sampingan yang tidak perlu diseriusi oleh siswa/i namun dapat menghasilkan pendapatan yang bisa digunakan untuk keperluan mereka kedepannya. Salah satu teknologi digital yang sering digunakan agar hasil dari objek yang akan dikenalkan lebih menarik yaitu menggunakan aplikasi adobe animate cc, dimana aplikasi sangat mudah sekali digunakan dengan segala jenis tools yang sangat banyak sehingga dapat menghasilkan editan yang sangat menarik seperti pembuatan opening dan closing kata dalam video, pengeditan video yang sangat bagus, dan lainnya. Untuk itu, pengabdian ini dilakukan agar siswa/i dapat memanfaatkan aplikasi tersebut sebagai langkah awal dalam memasuki ranah teknologi digital yang diprediksi kedepannya akan sangat berguna baik bagi diri siswa/i maupun lingkungan masyarakat.

Kata kunci: Teknologi Digital, Marketing, Adobe System

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dunia digital pada masa kini sangat berkembang pesat sejak terjadinya musibah yang menimpa seluruh dunia yaitu penyebaran wabah covid 19 di seluruh dunia. Hal tersebut memicu pengusaha, artis, selebgram dan seluruh lapisan masyarakat beralih proses dalam mengelola usaha yang awalnya tidak menggunakan teknologi digital menjadi menggunakan teknologi digital tersebut [10]. Karena itu sangat perlu mengenalkan kepada siswa/i tentang hal ini agar kedepannya tidak tertinggal jauh demi mempertahankan eksistensi siswa/i dalam membantu usaha dagang orang tua dan juga dapat menjadikan ilmu teknologi digital ini sebagai bentuk awal untuk mencoba mendalami teknologi ini dan memnafaatkannya sebagai usaha sampingan yang tidak perlu diseriusi oleh siswa/i namun dapat menghasilkan pendapatan yang bisa digunakan untuk keperluan mereka kedepannya [1]. Salah satu teknologi digital yang sering digunakan agar hasil dari objek yang akan dikenalkan lebih menarik yaitu menggunakan aplikasi adobe animate cc, dimana aplikasi sangat mudah sekali digunakan dengan segala jenis tools yang sangat banyak sehingga dapat menghasilkan editan yang sangat menarik [2][8].

Adobe System adalah suatu aplikasi yang telah diprogram dengan baik oleh perusahaan adobe dalam pembuatan sebuah animasi, editing video, editing teks dan suara serta yang lainnya dalam bentuk animasi 2 (dua) dimensi dengan hasil yang dinamis dalam bentuk video, web dan lainnya [3][6]. Penggunaan aplikasi adobe animate cc ini juga sering digunakan oleh para peneliti dalam pembuatan media pembelajaran yang interaktif dalam berbagai kasus penelitian sehingga membuat aplikasi ini sangat layak digunakan oleh sekelompok orang yang ingin menggunakan aplikasi ini baik sebagai penelitian maupun sebagai aplikasi editing yang digunakan untuk menghasilkan sebuah karya sebagai bentuk awal usaha dalam dunia teknologi digital [4][7]. Salah satu proses dalam pembuatan video yang menarik pada sebuah usaha seperti pembuatan video iklan yaitu menggunakan aplikasi yang dapat menghasilkan animasi seperti menyisipkan ikon dalam pembuatan iklan tersebut, menambahkan beberapa karakter animasi yang menarik dan menjadi simbol iklan tersebut agar video iklan yang dihasilkan lebih menarik perhatian publik [5][9].

IDENTIFIKASI MASALAH

Berdasarkan penjabaran penjelasan di atas, identifikasi masalah yang terjadi yaitu:

1. Minimnya pengetahuan siswa terhadap teknologi digital yang saat ini banyak digandrungi oleh pengusaha kecil dan besar dalam menghasilkan sebuah karya yang dapat dijadikan modal dasar dalam berkarir di dunia digital.
2. Kurangnya kreatifitas siswa/i sekolah menengah kejuruan dalam memikirkan ide dan menghasilkan karya untuk memulai usaha di dunia digital.

ALAT DAN BAHAN PELAKSANAAN

Kegiatan Workshop Pemanfaatan Teknologi Adobe System Pada Digital Marketing menggunakan beberapa alat dan bahan pada saat workshop berlangsung agar workshop yang dilakukan berjalan sesuai dengan harapan, seperti:

1. Laptop, yang digunakan oleh pemateri untuk menjelaskan materi dan bahan yang digunakan selama kegiatan berlangsung.
2. Proyektor, diperlukan untuk mengampilkkan segala bentuk kegiatan yang terjadi di laptop pemateri agar dapat dilihat oleh siswa/i.
3. Materi dan bahan editing animasi usaha digital, digunakan sebagai pegangan bahan bacaan untuk siswa/i agar dapat mengikuti kegiatan dengan baik dan dapat dipraktikan pada laptop siswa/i.
4. Contoh beberapa video hasil karya digital marketing, yang digunakan untuk mengembangkan kreatifitas siswa/i dalam menghasilkan ide sederhana yang sering diminati oleh siswa/i maupun rekan sejawat seperti acara perpisahan sekolah, hadiah ulang tahun anak remaja dan contoh lainnya.
5. Beberapa masker dan hand sanitizer sebagai kebutuhan dan contoh kepada siswa/i agar tetap peduli dengan penyebaran virus covid 19 dimana sekarang muncul dengan varian terbaru.

2. METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan Workshop Pemanfaatan Teknologi Adobe System Pada Digital Marketing yaitu:

1. Menyiapkan bahan editing yang akan dipraktikan secara langsung di depan siswa/i.
2. Menyiapkan materi dan membuat modul praktikum agar siswa/i dapat dengan mudah mengikuti langkah demi langkah kegiatan workshop.
3. Menyiapkan berbagai dokumen yang diperlukan untuk diberikan ke sekolah dan ditandatangani oleh pihak sekolah terkait kegiatan yang dilakukan.
4. Menampilkan beberapa contoh video sederhana yang dapat dijadikan peluang digital marketing agar dapat mengembangkan produktivitas siswa/i dalam menemukan ide dalam menghasilkan karya animasi.
5. Menyiapkan laptop dan LCD Proyektor yang akan di bawa pada saat kegiatan berlangsung.
6. Membagi waktu dengan beberapa tim selama workshop agar ada yang memantau kegiatan siswa/i di bangku jika membutuhkan bantuan.
7. Memanggil salah satu siswa untuk langsung melakukan praktik di depan kelas dalam pengeditan animasi.
8. Melakukan pengecekan terhadap segala dokumen yang sudah diserahkan ke pihak sekolah.
9. Melakukan identifikasi dan mempersiapkan dokumen yang akan diberikan selama kegiatan berlangsung.
10. Memberikan nomor kontak pemateri bagi siswa/i yang ingin melanjutkan keseriusan dalam memulai digital marketing sebagai tambahan uang saku.

SASARAN KEGIATAN

Sasaran Workshop Pemanfaatan Teknologi Adobe System Pada Digital Marketing yaitu siswa-siswi sekolah menengah kejuruan yang memilih mata pelajaran peminatan di bidang computer/multimedia/seni.

RELEVANSI BAGI PESERTA KEGIATAN

Relevansi Workshop Pemanfaatan Teknologi Adobe System Pada Digital Marketing bagi para peserta workshop yaitu agar siswa/i tertarik dan menyadari bahwasanya ada banyak sekali peluang usaha dalam dunia digital yang dihasilkan dari dini agar kedepannya siswa/i terbiasa untuk lebih produktif.

MATERI PELATIHAN

Judul Workshop Pemanfaatan Teknologi Adobe System Pada Digital Marketing yang dipraktekkan pada kegiatan workshop ini yaitu : pembuatan media pembelajaran pengenalan binatang.

1. Ekstrak file yang telah disediakan dan pindahkan pada sebuah folder dengan nama Animasi Media Pembelajaran, kemudian buka Adobe Flash dan pilih seperti gambar di bawah.



2. Masukkan gambar pada library dengan cara klik menu File, pilih Import, lalu Import to Library, kemudian pilih tempat penyimpanan gambar dengan cara tekan (CTRL+A) pada keyboard lalu klik Open.



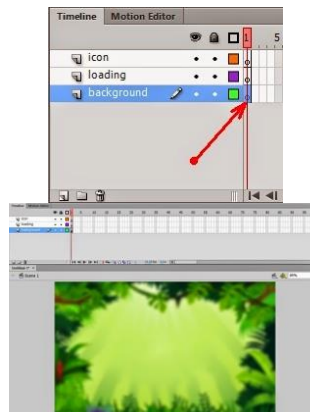
3. Klik size untuk ukuran Stage lalu ketikkan angka 800 x 480.



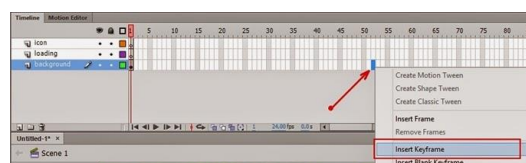
4. Buat 3 buah Layer, dan beri nama *Background*, *Loading*, dan *Icon*.



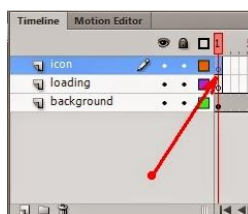
5. Aktif pada Layer Background, Frame 1. Ambil gambar BG.png pada library kemudian Drag lalu lepaskan di stage dan sesuaikan ukuran gambar dengan stage.



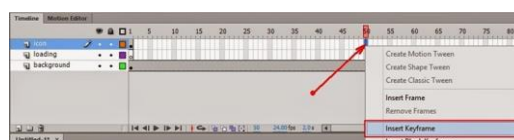
6. Pada Frame 52, klik kanan pilih Insert KeyFrame.



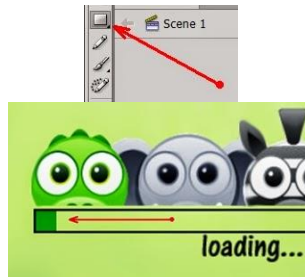
7. Aktif pada Layer Icon, Frame 1. Ambil gambar LOADING.png lalu drag dan lepaskan di Stage.



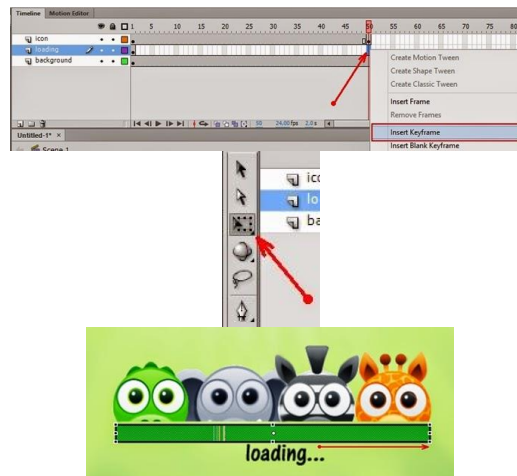
8. Pada Frame 50, klik kanan dan pilih Insert KeyFrame.



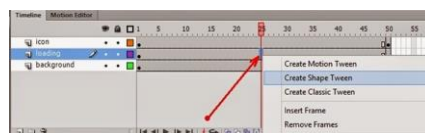
- Aktif pada Layer Loading, Frame 1. Pilih Rectangle Tool dan buat sebuah kotak kecil pada frame 1.



- Pada Frame 50, klik kanan dan pilih Insert KeyFrame, lalu klik Free Transform dan sesuaikan ukuran kotak dengan gambar loading sebelumnya.



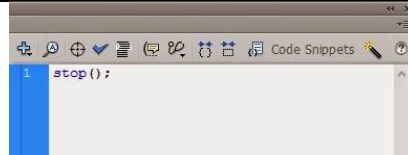
- Sorot Frame 1 sampai Frame 50, klik kanan dan pilih Create Shape Tween.



Tekan CTRL+ENTER untuk menjalankan hasil animasi yang dibuat.



- Aktif pada Layer Icon, Frame 51, klik kanan dan pilih Insert Blank KeyFrame, lalu klik klik kanan kembali dan pilih Actions dan ketik seperti pada gambar.



13. Pada Frame 51, pilih gambar BTN_MULAI dan LOGO, lalu letakkan seperti berikut.



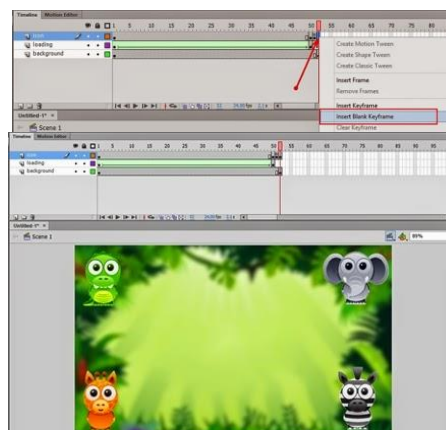
14. Klik kanan gambar BTN_MULAI, pilih Convert to Symbol.



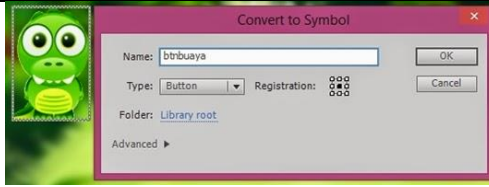
15. Pada Button btnmulai, klik kanan dan pilih Action. Ketikkan script berikut:



16. Pada Frame 52, klik kanan dan pilih Insert BlankKeyframe. Pilih gambar binatang (buaya, gajah, jerapah, dan zebra) letakkan pada Stage.



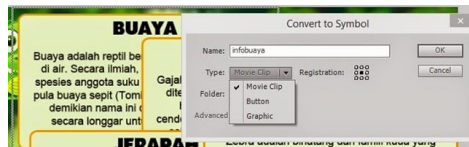
17. Klik kanan gambar buaya, pilih Convert to Symbol. Lakukan juga untuk gambar gajah, jerapah, dan zebra lalu ganti nama button sesuai hewan tersebut.



18. Pada Frame 52, berikan keterangan informasi binatang tersebut pada Stage.



19. Klik kanan pada gambar info buaya, pilih Convert to Symbol. Lakukan juga untuk gambar keterangan informasi sesuai hewannya.



20. Klik movieclip infobuaya, pilih Instance Name, beri nama **infobuaya**. Lakukan juga dengan gambar lainnya (**infogajah**, **infojerapah**, dan **infozebra**).



21. Pada frame 52 Layer Icon, klik kanan lalu pilih Actions dan ketikkan script berikut:

```

1  _root.infobuaya._visible = false;
2  _root.infogajah._visible = false;
3  _root.infojerapah._visible = false;
4  _root.infozebra._visible = false;
    
```

22. Klik kanan Button Buaya, pilih Action, ketik Script berikut:

```

1  on (release) {
2      _root.infobuaya._visible = true;
3      _root.infogajah._visible = false;
4      _root.infojerapah._visible = false;
5      _root.infozebra._visible = false;
6  }
    
```

Lakukan juga untuk button hewan yang lain, dan ubah visible true dan false. Tekan CTRL+ENTER lalu jalankan animasi yang telah di buat.

3. HASIL PELAKSANAAN

Hasil Pelaksanaan kegiatan Workshop Pemanfaatan Teknologi Adobe System Pada Digital Marketing yaitu sebagai berikut:

1. Terdapatnya peningkatan pada kemampuan siswa/i dalam penggunaan tools yang sering dipakai untuk menghasilkan karya.
2. Terdapatnya peningkatan pada kemampuan siswa dalam menghasilkan suatu kreatifitas dalam menghasilkan desain animasi.

JADWAL WORKSHOP:

No	Waktu	Materi	Penyaji
1	08.00-08.30	Persiapan alat dan bahan. Perkenalan pemateri dan tim workshop yang terlibat. Penjelasan tujuan workshop dan target workshop	Teori
2	08.30-09.00	Penjelasan mengenai Adobe System. Penjelasan tools yang sering digunakan.	Teori
3	09.00-09.30	Penjelasan beberapa contoh usaha yang dapat dihasilkan melalui Adobe System.	Teori
4	09.30-11.30	Penjelasan materi yang akan diajarkan. Praktek pembuatan media pembelajaran pengenalan binatang sebagai contoh animasi.	Teori, Praktek
5	10.30-11.30	Membuat bahan dengan ide karya animasi dari siswa yang diambil dari contoh lingkungan sekolah. Praktek yang dilakukan langsung oleh siswa dan dilaksanakan di depan kelas sambil di pandu oleh pemateri dengan cara bertanya kepada siswa lainnya tools yang akan digunakan.	Ceramah, Praktek
7	11.30-12.00	Pengisian Presensi Penutup	Teori

4. KESIMPULAN

- a. Siswa/i fokus selama kegiatan dan mulai tertarik untuk berusaha dan belajar animasi untuk meningkatkan produktivitas mereka kedepannya.
- b. Siswa/i mulai paham dengan aplikasi yang digunakan sebagai alat dalam pembuatan animasi yang sering digunakan dalam pembuatan iklan ataupun usaha di bidang lainnya.
- c. Siswa/i paham dengan tujuan workshop dan mulai berfikir ke depan tentang masa depan dan peminatan yang akan dipilih selanjutnya di dunia perguruan tinggi nantinya.

5. SARAN

1. Sebaiknya siswa/i membiasakan diri untuk melihat peluang dunia digital marketing agar dapat dijadikan sumber sebagai bahan dalam mengasah praktek ketika di rumah.
2. Sebaiknya kegiatan workshop yang langsung dipraktekkan oleh siswa/i terkait usaha secara dini sering digunakan agar siswa/i kedepannya dapat membuat lapangan pekerjaan untuk dirinya sendiri dengan cara yang mudah dan gampang.
3. Sebaiknya terdapat kegiatan diluar sekolah yang berfokus pada multimedia agar siswa/i dapat mengikuti perkembangan teknologi dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

[1] Putri, N. I., Herdiana, Y., Munawar, Z., & Komalasari, R. (2021). Teknologi pendidikan dan transformasi digital di masa pandemi covid-19. *Jurnal ICT: Information Communication & Technology*, 20(1), 53-57.

- [2] Simanihuruk, H. (2019). Pengembangan media pembelajaran interaktif dengan adobe animate CC pada mata pelajaran pemrograman dasar di smk negeri 1 kabanjahe (Doctoral dissertation, UNIMED).
- [3] I. Mustaqim and E. Prianto, "Modul Pelatihan Media Pembelajaran Adobe Flash," Fak. Tek. Univ. Negeri Yogyakarta, no. April, pp. 1–45, 2015
- [4] Aji, A. V. S., & Siswanto, I. (2021). Pengembangan video tutorial membuat media pembelajaran berbasis android menggunakan adobe animate cc. *Jurnal Taman Vokasi*, 9(2), 141-148.
- [5] Ramadhan, Y. K., & Suripatty, A. A. (2022). PEMBUATAN VIDEO ANIMASI SEBAGAI MEDIA PROMOSI JASA AGEN BNI 46 DENGAN MENGGUNAKAN ADOBE ANIMATE DAN ADOBE PREMIERE PRO. *Citizen: Jurnal Ilmiah Multidisiplin Indonesia*, 2(1), 11-16.
- [6] Erni, E. R., Basorudin, B., & Imam, I. R. B. (2022). Pelatihan Pengenalan Desain Grafis Dan Pembuatan Poster Menggunakan Adobe Photoshop: Introductory Graphic Design and Poster Making Training Using Adobe Photoshop. *CONSEN: Indonesian Journal of Community Services and Engagement*, 2(2), 31-37.
- [7] Rahim, R., & Putri, N. A. (2023). Pelatihan Penggunaan Media Informasi Digital Untuk Meningkatkan Berbagai Peluang Usaha Serta Pelayanan Pada Publik di Desa Binaan Universitas Pancabudi Medan. *JURMAS BANGSA*, 1(1), 12-20.
- [8] Setiyani, L., Effendy, F., Jajang, J., & Yulianto, R. M. (2021). Peningkatan Minat Digital Marketing Bagi Siswa Smk Teknologi Karawang Melalui Pelatihan Adobe Photoshop. *Jurnal Abdimas: Sistem Dan Teknologi Informasi*, 1(1), 23-29.
- [9] Putri, A. A., Abadi, A. F., & Afra, D. (2022, December). Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Software Photoshop di SMK Ma'arif NU Gending Kabupaten Probolinggo. In *Prosiding Seminar Nasional Hi-Tech (Humanity, Health, Technology)* (Vol. 1, No. 1).
- [10] Dewi, R., Verina, W., & Akbar, M. B. (2021). Graphic design training using photoshop software as a business opportunity. *JUDIMAS*, 2(1), 53-62.