



FILM ANIMASI EDUKASI “MENJAGA LINGKUNGAN SEKOLAH” SD NEGERI 02 OKU MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS6

Aldo Yudistira Saputra¹, Pujianto², Muhajir Arafat³

¹Program Studi Teknik Informatika, ² Program Studi Manajemen Informatika, Universitas Mahakarya Asia

Korespondensi e-mail: aldoyudistira99@gmail.com

Abstrak

Film kartun adalah serangkaian gambar yang di ambil dari objek yang bergerak. Gambar tersebut kemudian diproyeksikan ke sebuah layar, dan memutarnya dalam kecepatan tertentu sehingga menghasilkan gambar hidup. Saat ini siswa-siswi SD Negeri 02 OKU masih banyak yang tidak mengerti tentang menjaga lingkungan sekolah, Maka dari itu penulis mencoba membuat Film Animasi Edukasi “Menjaga Lingkungan Sekolah di SD Negeri 02 OKU” Menggunakan *Adobe Flash CS6* yang bertujuan untuk mempermudah pihak Sekolah dalam menyampaikan tujuan untuk menjaga lingkungan sekolah lewat film. Metode penelitian ini menggunakan kualitatif, pengumpulan data yang di gunakan dalam pembuatan Film Animasi Edukasi “Menjaga Lingkungan Sekolah di SD Negeri 02 OKU” menggunakan *Adobe Flash CS6* adalah *Referensi, Observasi, Experimen*. Hasil dari penelitian ini adalah sebuah film kartun yang berjudul Pembuatan Film Animasi Edukasi “Menjaga Lingkungan Sekolah di SD Negeri 02 OKU” Menggunakan *Adobe Flash CS6*.

Kata kunci: Film Animasi, Edukasi dan *Adobe Flash CS6*.

ANIMATED EDUCATIONAL FILM "KEEPING SCHOOL ENVIRONMENT" SD NEGERI 02 OKU USING ADOBE FLASH CS6

Abstract

A cartoon film is a series of images taken from a moving object. The image is then projected onto a screen, and rotated at a certain speed to produce a vivid image. Currently there are still many students of SD Negeri 02 OKU who do not understand about protecting the school environment, therefore the author tries to make an educational animated film "Maintaining the School Environment in SD Negeri 02 OKU" Using Adobe Flash CS6 which aims to make it easier for schools to deliver aim to protect the school environment through films. This research method uses descriptive qualitative, data collection used in making educational animation film "Maintaining the School Environment in SD Negeri 02 OKU" using Adobe Flash CS6 is a reference, observation, experiment. The result of this research is a cartoon film entitled Making Educational Animation Film "Maintaining the School Environment in SD Negeri 02 OKU" Using Adobe Flash CS6

Keywords: Animation Film, Education and *Adobe Flash CS6*

PENDAHULUAN

Perkembangan kemajuan teknologi informasi saat ini telah berkembang pesat baik dalam dunia pendidikan maupun dunia kerja. Seiring dengan perkembangan teknologi informasi maka semakin banyak pilihan aplikasi-aplikasi yang digunakan untuk membantu menyelesaikan pekerjaan manusia. Penggunaan teknologi informasi tidak hanya untuk mempercepat penyelesaian pekerjaan namun penggunaan teknologi informasi juga dapat digunakan sebagai sarana berkreasi dan menuangkan ide-ide serta gagasan-gagasan untuk dapat dikembangkan lagi, seperti pembuatan artikel, media pembelajaran, pengolahan sistem informasi, dan *film* kartun.

Film kartun adalah serangkaian gambar yang di ambil dari obyek yang bergerak. Gambar obyek tersebut kemudian diproyeksikan ke sebuah layar, dan memutarnya dalam kecepatan tertentu sehingga menghasilkan gambar hidup. Film kartun juga sangatlah di gemari oleh anak-anak, selain itu juga memiliki banyak keunggulan di antaranya, lebih menarik dan mudah di pahami.

Untuk itulah dibuat film kartun ini sehingga menghasilkan informasi yang berguna untuk semua kalangan terutama untuk kalangan anak-anak. Lingkungan sekolah adalah lingkungan kehidupan sehari-hari bagi para siswa/i. “Kebersihan Pangkal Kesehatan” merupakan kata-kata yang sudah

tidak asing lagi bagi kita. Di suatu lingkungan sekolah seringkali mengalami sebuah permasalahan tentang kebersihan. Hal ini disebabkan oleh para siswa/i yang masih banyak membuang sampah sembarangan. Contohnya seperti di halaman sekolah. Halaman sekolah selain ditata keindahannya, juga perlu memerhatikan persyaratan kesehatan. Halaman sekolah yang tidak sehat dapat menimbulkan berbagai penyakit ataupun bau yang menimbulkan rasa tidak nyaman bagi semua warga sekolah.

Penelitian ini berawal dari observasi yang dilakukan di lapangan, tepatnya di SD Negeri 02 OKU yang terletak di Jalan BLL KULON No. 0805, Kota Baturaja. SD Negeri 02 OKU ini merupakan salah satu sekolah yang menjalankan program “Adiwiyata” yaitu suatu program yang mewujudkan sekolah berwawasan lingkungan dan peduli lingkungan.

Maka dari itu, perlu adanya sosialisasi kepada anak-anak agar memahami betapa pentingnya dalam menjaga lingkungan sekitar mereka, seperti yang saya sosialisasikan di SD Negeri 02 OKU agar mereka tetap dapat menjaga kebersihan lingkungan sekolah mereka. Dari latar belakang di atas maka penulis mencoba membuat sebuah “Film Animasi Edukasi “Menjaga Lingkungan Sekolah” Menggunakan *Adobe Flash CS6*.”, dimana film ini akan bermanfaat bagi pelajar di SD Negeri 02 OKU.

Menurut Chabib Syafrudin dkk (2013:5), film biasa dipakai untuk merekam suatu kebutuhan umum, seperti mengkomunikasikan gagasan, pesan atau kenyataan. Menurut UU Nomor 8 Tahun 1992 pasal 1 ayat (1) tentang perfilman, disebutkan bahwa film adalah karya cipta seni dan budaya yang merupakan media komunikasi massa. Menurut Fernandez (2002:100), animasi merupakan sebuah proses merekam dan memainkan kembali serangkaian gambar untuk mendapatkan ilusi pergerakan. Menurut Sugihartono (2007:11), edukasi berarti pendidikan yang berasal dari kata didik atau mendidik, yang berarti memelihara dan membentuk latihan.

Edukasi dapat dirumuskan sebagai tuntunan pertumbuhan manusia sejak lahir hingga tercapai kedewasaan jasmani dan rohani, dalam interaksi alam dan lingkungan disekitarnya. Edukasi juga dapat diberikan secara formal dan non-formal. Edukasi formal diperoleh dari suatu pembelajaran terstruktur yang telah dirancang oleh institusi, sedangkan edukasi non-formal merupakan pengetahuan yang didapat manusia dalam kehidupan sehari-hari.

METODOLOGI PENELITIAN

Adapun metode penelitian ini menggunakan kualitatif, teknik pengumpulan data dalam melakukan penelitian melalui *Referensi* yaitu pengumpulan data secara tidak langsung dari sumber-sumbernya yang diperoleh dari buku-buku dan internet. Selain itu menggunakan *Interview* yaitu pengumpulan data dengan cara melakukan tanya jawab langsung kepada pihak yang bersangkutan, dalam hal ini yaitu Kepala Sekolah SD Negeri 02 Ogan Komeriing Ulu

Rancangan Pembuatan Film Animasi
Desain Karakter



Gambar 1. Reza



Gambar 2. Radit



Gambar 3. Sabrina



Gambar 4. Aurina



Gambar 8. Mang Juki



Gambar 5. Mama Reza



Gambar 9. Bu Wika



Gambar 6. Papa Reza



Gambar 10. Bu Tuti



Gambar 7. Bi Endang

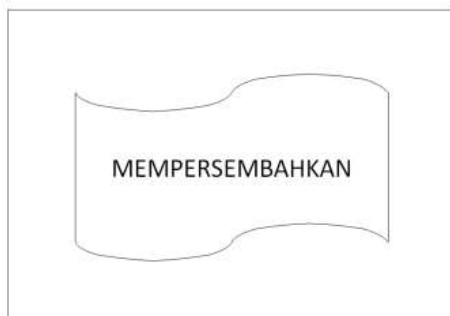


Gambar 11. Mama Radit

Rancangan Storyboard



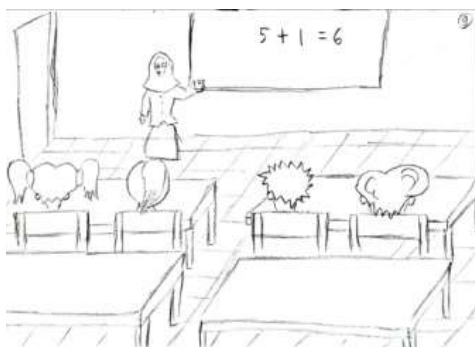
Gambar 12. Tampilan Intro 1



Gambar 13. Tampilan Intro 2



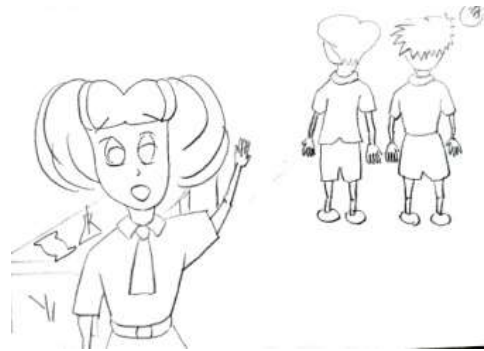
Gambar 14. Tampilan Gerbang Sekolah SD Negeri 02 OKU



Gambar 15. Tampilan Suasana Kelas di SD Negeri 02 OKU



Gambar 16. Tampilan Reza dan Radit Membuang Sampah Sembarangan



Gambar 17. Tampilan Aurina Yang Menasihati Reza dan Radit



Gambar 18. Tampilan Mama Reza Yang Menasihati Reza



Gambar 19. Tampilan Kepala Sekolah Memberi Pengarahan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil yang didapatkan dari penelitian Tugas Akhir yang dilakukan oleh penulis adalah sebuah Film Animasi Edukasi “Menjaga Lingkungan Sekolah” di SD Negeri 02 OKU. Pada film ini terdiri dari beberapa tampilan yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya. Adapun tampilan adalah sebagai berikut :



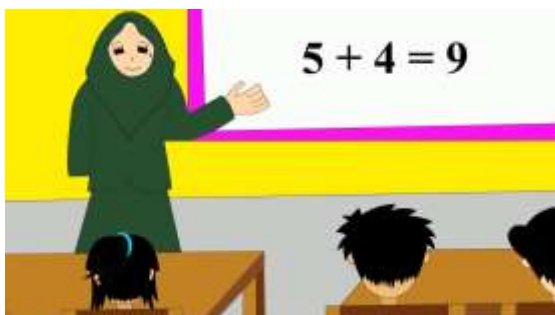
Gambar 20. Tampilan Intro 1



Gambar 21. Tampilan Intro 2



Gambar 22. Tampilan Gerbang Sekolah SD Negeri 02 OKU



Gambar 23. Tampilan Suasana Kelas di SD Negeri 02 OKU



Gambar 24. Tampilan Reza dan Radit Membuang Sampah Sembarangan



Gambar 25. Tampilan Aurina Yang Menasihati Reza dan Radit



Gambar 26. Tampilan Mama Reza Yang Menasihati Reza



Gambar 27. Tampilan Kepala Sekolah Memberi Pengarahan

Langkah-langkah untuk melakukan pembuatan sebuah animasi kartun pada Adobe Flash CS6 adalah sebagai berikut:

1. Pembuatan Gambar

Langkah-langkah untuk melakukan pembuatan gambar *Adobe Flash CS6* adalah sebagai berikut:

- a. Langkah pertama yang perlu dilakukan adalah menjalankan aplikasi *Adobe Flash Profesional CS6*, dengan cara klik menu start, all program, *Adobe Flash Profesional CS6* atau pilih double klik icon pada desktop.
- b. Setelah tampilan *Adobe Flash Profesional CS6* muncul, maka klik file lalu pilih new dan atur stage atau lembar kerja, dengan ketentuan dimensions = 1280 px (width) x 720 px (height) dan frame rate = 24 fps pada document properties.

Adapun tampilan dari document properties *Adobe Flash Profesional CS6* adalah sebagai berikut :



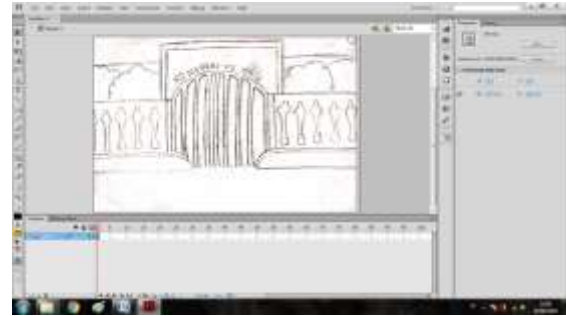
Gambar 28. Tampilan New Document

- c. Langkah selanjutnya adalah pembuatan, dalam pembuatan film ini menggunakan 2 teknik yaitu :
 - 1) Menggambar dengan kertas, setelah selesai digambar lalu di scan agar dapat masuk kedalam komputer, dengan tipe file penyimpanan yaitu *bitmap image*, setelah itu pemanggilan gambar yang telah di scan ke dalam *Adobe Flash Profesional CS6* dengan cara klik file lalu arahkan kursor ke *import* setelah itu pilih *import to stage*. Seperti gambar berikut ini.



Gambar 29. Tampilan Pengambilan Gambar

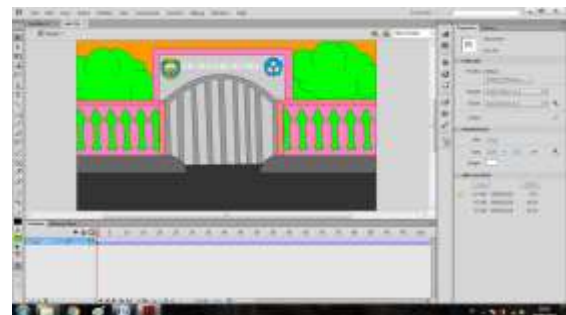
Selanjutnya setelah gambar masuk kedalam stage lalu klik *layer 2* untuk menggambar diatas *layer 1*, dengan cara mengikuti garisnya, seperti gambar berikut ini :



Gambar 30. Tampilan Objek Gambar

Lalu klik OK sampai gambar tersebut dapat di blok atau diseleksi.

- 2) Menggambar langsung didalam stage menggunakan toolbar yang tersedia pada area kerja *Adobe Flash Profesional CS6* misalnya *Line Tool (N)* dengan icon berbentuk garis miring, klik *key frame* pada *frame* awal sebelum membuat objek tersebut sampai sempurna. Seperti gambar berikut ini :



Gambar 31. Tampilan Objek Gambar

- d. Kemudian diteruskan dengan pembuatan animasi gerak pada objek gambar sesuai dengan karakter yang diinginkan sehingga mengungkapkan suatu maksud dan tindakan tertentu pada setiap adegan dalam cerita *film* yang diinginkan, adapun teknik animasi *frame by frame* dan *motion tween*, tetapi sebagian teknik yang digunakan dalam tugas akhir ini adalah teknik animasi *frame by frame*. Adapun cara untuk membuat animasi *frame by frame* yaitu dengan menggambar berbeda dari gambar yang sebelumnya di *frame* yang berbeda juga agar dapat menghasilkan animasi yang bergerak.



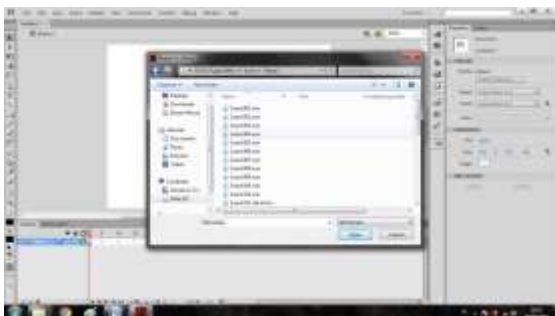
Gambar 32. Tampilan Teknik Animasi *Frame By Frame*

- e. Sehingga animasi gerak sempurna dan mencapai *frame* tertentu, maka hasil animasi tersebut dapat dilihat dengan cara menekan *ctrl+enter* pada *keyboard* untuk melihat keseluruhan animasi yang dibuat atau mengklik pada posisi *frame* yang diinginkan lalu tekan *enter* untuk melihat animasi secara sebagian. Setelah semuanya selesai klik *file* pilih *save* untuk menyimpan animasi tersebut.
- f. Adapun langkah-langkah mengimport suara kedalam *Adobe flash CS6*
 - 1) Awali dengan mengklik *file > import > import to library* hingga tampil kotak dialog *import to library* :



Gambar 33. Tampilan Mengimport Suara

- 2) Pilih suara yang akan diimport seperti gambar berikut ini :

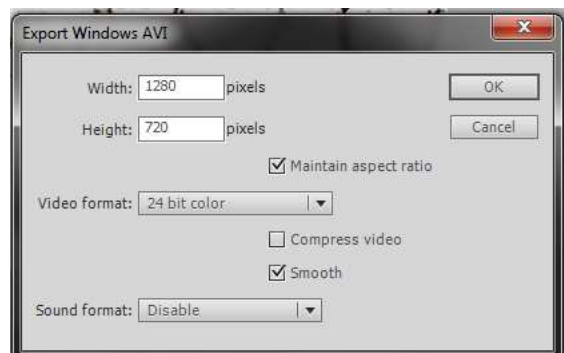


Gambar 34. Tampilan Pilihan Suara yang Akan Diimport

- 3) Lalu klik *open* dan tunggu hingga proses selesai.
- 4) Setelah itu sesuaikan gerakan mulut dengan suara yang telah di *import* atau bisa juga di sesuaikan dengan menggunakan *Adobe Premiere Pro CS6*
- g. Langkah selanjutnya adalah *export movie*, proses ini merupakan bagian paling penting untuk pembuatan *film* animasi kartun dari hasil *Adobe Flash CS6*, sebelum lanjut ketahap selanjutnya yaitu proses pengeditan dan penggabungan file video pada *Adobe Premiere Pro CS6* dan format file dari proses *export movie* adalah *windows AVI* yang nantinya dapat dibaca oleh aplikasi *Adobe Premiere Pro CS6*. Adapun langkah-langkah proses *export movie* yaitu *file, export movie*, simpan dokumen dengan *extensi windows AVI (*avi)*, lalu atur *dimensions* menjadi *1280 x 720 pixel*, dengan *video format 24 bit color* dan *sound format 5khz 16 bit stereo*, seperti gambar berikut ini :



Gambar 35. Tampilan Export Video



Gambar 36. Tampilan Pengaturan *Export Windows AVI*

Lalu tekan *OK* hingga muncul tampilan proses dan tunggu hingga selesai.

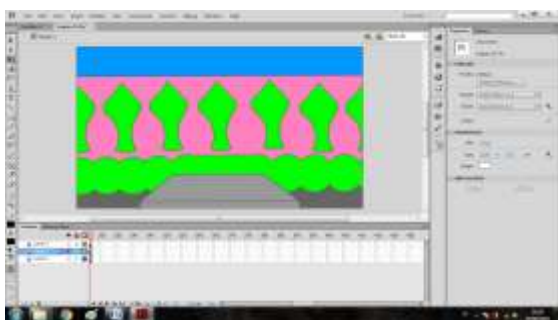
- h. Background merupakan hal yang paling penting bagi setiap film, background ini sangat menentukan sisi menarik dari film animasi ini. Adapun langkah-langkah membuat background :

- 1) Masuk kedalam menu file pilih import dan pilih import to stage untuk menaruh gambar kehalaman stage.
- 2) Setelah selesai menaruh gambar di dalam stage, kita buat frame 2 untuk menaruh gambar yang akan dibuat berbentuk warna



Gambar 37. Tampilan Background Manual

- 3) Langkah selanjutnya, untuk mewarnai background tersebut kita bisa memilih bagian tool yang ada pada pojok kiri halaman, disini kita memilih line tool untuk membuat garis dari setiap background, dan untuk pewarnaan kita bias memakai paint bucket, dan ditambah imajinasi dari sang creator animasi, untuk memperbagus background gunakan lah warna yang lebih hidup karna warna yang lebih hidup itu akan membuat animasi kita semakin menarik.



Gambar 38. Tampilan background bewarna

2. Pengeditan Suara

Untuk melakukan pengisian suara, kita terlebih dahulu harus merekamnya kemudian disesuaikan dengan adegan dalam animasi yang telah kita buat pada *Adobe Flash CS6*. Untuk perekaman suara pada proses

pembuatan tugas akhir ini yaitu menggunakan aplikasi *Adobe Audition CS6*.

Adapun langkah-langkah untuk melakukan perekaman suara adalah sebagai berikut:

- a. Pemasangan *Microphone* dengan cara memasang jek kabel yang ada pada *microphone* dengan *soundcard* pada komputer, serta pengaturan *microphone* yang ada pada komputer.
- b. Jalankan aplikasi *Adobe Audition CS6* dengan cara pilih menu *start* lalu pilih *program*, kemudian pilih *Adobe Audition CS6* atau *double* klik pada *desktop*.
- c. Pada *Adobe Audition CS6* klik menu *file* lalu pilih *new*, maka akan tampil menu *waveform* pilih *sample rate 44100*, *channels stereo*, dan *resolution 16-bit*, klik *OK*.
- d. Buka *document file animasi format video windows AVI* dari hasil *export movie Adobe Flash CS6*. agar mempermudah pencocokan karakter dalam adegan animasi kartun yang akan diisi rekaman suara.
- e. Lalu mulai merekam suara yang diinginkan sesuai adegan dan karakter tokoh dalam animasi kartun, dengan cara menekan tombol dengan cara menekan tombol *record* pada menu *transport buttons*.



Gambar 39. Tampilan contoh perekaman suara

- f. Untuk berhenti merekam klik tombol *stop* dan tombol *play* untuk mendengarkan suara yang telah direkam. Untuk suara yang tidak diperlukan kita dapat menghapusnya, dengan cara memblok grafik suara yang tidak dibutuhkan dengan menekan tombol *delete* pada *keyboard*.
- g. Atur *frekuensi volume* suara dengan cara pilih *effects*, kemudian pilih *amplitude*, lalu klik *amplify/Fade* dan atur besar kecilnya *volume* suara kemudian *OK*. Untuk pengisian *effects* suara pilih *time/pitch* lalu pilih *stretch* dan kemudian pilih jenis *effects*

suara sesuai dengan karakter tokoh dalam animasi kartun yang dibuat.

- h. Setelah selesai merekam suara dan pengaturan *effects* yang diinginkan, simpan file tersebut dengan format *.mp3PRO atau Wav.
 - i. Dengan demikian file rekaman suara tersebut dapat dibuka dan dijalankan pada Adobe Premiere Pro CS6. dengan cara klik menu *audio* dan double klik icon *open folder* dan drag suara yang telah direkam sesuai dengan adegan *movie* yang diinginkan di Adobe Premiere Pro CS6 untuk di burning kedalam bentuk VCD dan DVD setelah sesuai dengan gerakan animasi yang diinginkan dengan sempurna.
3. Proses Editing
- Setelah file telah menjadi windows AVI dari hasil *export movie*, maka file animasi kartun tersebut dapat di *edit* dan digabungkan pada aplikasi Adobe Premiere Pro CS6 agar lebih menarik. Adapun proses *editing* dan penggabungan adalah sebagai berikut:
- a. Jalankan aplikasi Adobe Premiere Pro CS6 dengan cara *start*, pilih program Adobe Premiere Pro CS6.
 - b. Pilih file dan klik import trus cari file video yang akan anda edit.



Gambar 40. Tampilan proses penggabungan.

- c. Setelah selesai melakukan pengeditan dengan sempurna pada file video animasi kartun, bisa di simpan dalam bentuk MPG, SWF, atau MP4.

SIMPULAN

Berdasarkan penjelasan di atas dapat di simpulkan bahwa Proses pembuatan film Animasi ini meliputi beberapa tahapan antara lain : Persiapan, dalam hal ini dimaksudkan penentuan tema dan cerita, kemudian pemilihan gerak objek gambar sesuai dengan karakter. Merekam suara yang diinginkan sesuai adegan dan karakter tokoh

dalam animasi kartun, untuk suara yang tidak diperlukan kita dapat menghapusnya. Setelah selesai merekam suara dan pengaturan efek yang diinginkan, simpan file tersebut dengan format *.mp3 atau *.Wav. animasi yang akan disampaikan mudah dimengerti. Dengan adanya film kartun seperti ini diharapkan dapat menumbuhkan sifat perilaku yang baik dan pemahaman yang benar dalam kehidupan sehari – hari.

Saran yang peneliti untuk peneliti selanjutnya saat Persiapan dan penentuan tema atau cerita untuk selanjutnya di harapkan lebih mendidik, serta objek gambar yang sesuai dengan tema dan cerita. Pada pProses pembuatan animasi untuk selanjutnya di harapkan lebih di perhalus gerakan animasi pada objek dan gambar karakter memiliki sifat atau ciri khas tersendiri.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Dedi Jubaedi. 2018. Model Pembelajaran Kosakata Tiga Bahasa Berbasis Game. *Jurnal Media Pembelajaran*. 103(3): 102-108.
- Dody Suryo Hartono. Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Mata Pelajaran Bahasa Inggris Theme I Have A Pet untuk Kelas 4 SD Negeri Randugunting. *Jurnal Media Pembelajaran*.
- Herlina, & Musliadi, 2019, *Pemrograman Aplikasi Android dengan Android Studio, Photoshop, dan Audition*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Hidayat, Taufan. 2015. Film Animasi Dampak Gadget di Lingkungan Sosial AMIK AKMI Baturaja. *Tugas Akhir*. Baturaja: Perguruan Tinggi AMIK AKMI Baturaja.
- Komputer, Wahana. 2013. *Shortcourse Adobe Premiere Pro CS6*. Yogyakarta: CV. ANDI OFFSET.
- Limbong, Tonni, & Janner Simarmata. 2020. *Media dan Multimedia Pembelajaran: Teori & Praktik*. Medan: yayasan Kita Menulis.
- Mabruri, Anton. 2013. *Manajemen Produksi Program Acara Televisi Format Acara Drama*. Jakarta: PT. Grasindo.
- MADCOMS. 2013. *Adobe Flash CS6: Mahir dalam 7 Hari*. Yogyakarta: CV. ANDI OFFSET.
- Prayitno, Tri. 2015. Pembuatan Permainan (Game) Edukasi Operasi Bilangan untuk Sekolah Dasar Menggunakan Adobe Flash CS3.

- Tugas Akhir*. Baturaja: Perguruan Tinggi AMIK AKMI Baturaja.
- Rossy, Cahyo, dkk. 2007. *Student Guide Series: Adobe Premiere Pro*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Wahyuningsih, Sri. 2019. *Film dan Dakwah Memahami Representasi Pesan-Pesan Dakwah dalam Film Melalui Analisis Semiotik*. Surabaya: Media Sahabat Cendikia.