



**FILM ANIMASI EDUKASI PENGENALAN DAN PENCEGAHAN PENYAKIT
TUBERKULOSIS (TBC) DIPUSKESMAS TANJUNG BARU OKU
MENGUNAKAN ADOBE FLASH CS6**

Dela Mona Wijaya¹, Budi Kurniawan², Suryanto³

^{1,2,3} Program Studi Teknik Informatika, Universitas Mahakarya Asia Kabupaten Ogan Komering Ulu

Korespondensi Email: dellamona03@gmail.com

Abstrak

Untuk memberikan informasi tentang betapa pentingnya menjaga pola hidup sehat agar terjauh dari bakteri penyebab penyakit, seperti penyakit TBC. Namun, media yang mereka gunakan hanya berupa leaflet, menurut penulis cara ini belum begitu efektif karena informasi yang disampaikan terbatas, kurang menarik dan sulit untuk dipahami khususnya bagi anak-anak. Maka dari itu penulis bertujuan untuk membantu seluruh tim penyuluhan dari Puskesmas Tanjung Baru OKU dengan cara membuat film animasi ini supaya bisa disosialisasikan kepada masyarakat agar mereka tetap dapat menjaga pola hidup sehat dan bersih. Penelitian ini kualitatif deskriptif, subjek pada penelitian adalah film animasi edukasi pengenalan dan pencegahan penyakit tuberkulosis (TBC) di Puskesmas Tanjung Baru OKU. Pengumpulan data yang diperlukan dalam membuat film animasi edukasi ini dengan cara metode referensi dan wawancara. Dengan rancangan desain yang ditampilkan hasil media ini adalah menghasilkan sebuah film animasi edukasi kepada masyarakat khususnya anak-anak tentang pengenalan dan pencegahan penyakit tuberkulosis (TBC).

Kata Kunci: Film Animasi, Edukasi, Tuberkulosis

**AN ANIMATED EDUCATION FILM FOR RECOGNITION AND PREVENTION OF
TUBERCULOSIS (TBC) AT PUSKESMAS TANJUNG BARU OKU USING
ADOBE FLASH CS6**

Abstract

To provide information about how important it is to maintain a healthy lifestyle so as to stay away from disease-causing bacteria, such as tuberculosis. However, the media they use is only in the form of leaflets. According to the author, this method is not very effective because the information conveyed is limited, less interesting and difficult to understand, especially for children. Therefore, the author aims to help the entire counseling team from the Tanjung Baru OKU Health Center by making this animated film so that it can be disseminated to the community so that they can maintain a healthy and clean lifestyle. This research is descriptive qualitative, the subject of the research is an animated educational film on the introduction and prevention of tuberculosis (TBC) at the Tanjung Baru OKU Health Center. The collection of data needed in making this educational animated film by means of reference and interview methods. With a design design that is displayed the results of this media are to produce an educational animated film to the public, especially children about the introduction and prevention of tuberculosis (TBC).

Keywords : Animated Films, Education, Tuberculosis

PENDAHULUAN

Perkembangan kemajuan teknologi informasi saat ini telah berkembang pesat baik dalam dunia pendidikan maupun dunia kerja. 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 di proyeksikan kesebuah 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. Film kartun juga dapat membantu meningkatkan imajinasi dan kreativitas khususnya bagi anak-anak. Dengan film kartun pesan-pesan atau informasi dapat tersampaikan dengan baik dan lebih menarik dibandingkan media seperti buku, *leaflet*, dan lain-lain.

Kebiasaan pola hidup sehat sangat penting untuk dilakukan oleh semua orang dari setiap kalangan, agar terhindar dari bakteri-bakteri jahat yang datang dan menyerang sistem kekebalan tubuh manusia yang lemah, salah satunya yaitu bakteri TBC. yaitu bakteri TBC. Upaya Pencegahan bakteri jahat ini perlu ditinjau dari aspek lingkungan, pengetahuan, terutama pendidikan, kesadaran masyarakat dan penanganan dalam pola hidup sehat harus ditingkatkan. Tim penyuluhan puskesmas juga sering mengadakan penyuluhan ke berbagai tempat, salah satunya di Sekolah Dasar. Untuk memberikan informasi tentang betapa pentingnya menjaga pola hidup sehat agar terjauh dari bakteri penyebab penyakit, seperti penyakit TBC. Namun, media yang mereka gunakan hanya berupa *leaflet*, menurut penulis cara ini belum begitu efektif karena informasi yang disampaikan terbatas, kurang menarik dan sulit untuk dipahami khususnya bagi anak-anak.

Maka dari itu penulis bertujuan untuk membantu seluruh tim penyuluhan dari Puskesmas Tanjung Baru Baturaja OKU supaya bisa disosialisasikan kepada masyarakat agar mereka tetap dapat menjaga pola hidup sehat dan bersih. Dari latar belakang di atas maka penulis berusaha membuat sebuah film kartun tentang Pengenalan Dan Pencegahan Penyakit Tuberkulosis (TBC) Di Puskesmas Tanjung Baru OKU menggunakan Adobe Flash CS6, dimana film ini akan bermanfaat bagi masyarakat

METODE

Penelitian ini megunakan metode deskriptif melalui pendekatan kualitatif. Metode ini bertujuan mendeskripsikan hasil penelitian tentang pengenalan dan pencegahan penyakit tuberkulosis (TBC) sumber data penelitian ini wawancara, data-data laporan, catatan-catatan, dan hasil penelitian terdahulu. Pengumpulan data yang digunakan menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisisnya melalui pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan langkah terakhir adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil yang didapatkan dari penelitian yang dilakukan adalah sebuah Film Animasi Edukasi Pengenalan Dan Pencegahan Penyakit Tuberkulosis (TBC) Menggunakan Adobe Profesional Flash CS6. Adapun beberapa tampilan dari Film Animasi Edukasi Pengenalan Dan Pencegahan Penyakit Tuberkulosis (TBC) adalah sebagai berikut:



Gambar 17. Tampilan Intro 1



Gambar 18. Tampilan Intro 2



Gambar 19. Tampilan Pagi Hari Dijalan Raya



Gambar 20. Tampilan Arlan Sedang Tidur



Gambar 21. Arlan Dan Dila Di Halte Bus



Gambar 22. Arlan, Dila dan Kiki Di Bus



Gambar 23. Arlan, Dila, dan Kiki Di kelas



Gambar 24. Arlan Sedang Batuk



Gambar 25. Arlan Sedang Di Periksa Dokter



Gambar 26. Dokter Sedang Menjelaskan



Gambar 27. Arlan Sedang Menyapu



Gambar 28. Tampilan Outro 1



Gambar 29. Tampilan Outro 2

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

Pembuatan Gambar

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

1. 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.

2. Setelah tampilan Adobe Flash Profesional CS6 muncul, maka atur *stage* atau lembar kerja, dengan ketentuan *dimensions = 1366 px (width) x 768 px (height)* dan *frame rate = 24 fps* pada *document properties*.

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



Gambar 30. Tampilan Document Properties

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



Gambar 31. Tampilan Pengambilan Gambar

Selanjutnya setelah gambar masuk kedalam *stage* lalu klik *new layer* untuk menambah *layer* ke-2, *layer 1* untuk objek yang di *import* tadi, dan *layer 2* untuk menggambar objek baru dengan cara mengikuti garis objek pada *layer 1*. seperti gambar berikut ini :



Gambar 32. Tampilan Objek Gambar

Teknik yang kedua, yaitu menggambar langsung didalam *stage* menggunakan *toolbar* yang tersedia

pada area kerja Adobe Flash Profesional CS6. misalnya menggunakan *Line Tool (N)*, atau bisa menggunakan *Brush Tool (B)* klik *key frame* pada *frame* awal sebelum membuat objek tersebut sampai sempurna. Seperti gambar berikut ini :



Gambar 33. Tampilan Objek Gambar berwarna

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 yang digunakan dalam pembuatan film animasi tugas akhir ini yaitu teknik *frame by frame* dan *classic tween*, tetapi sebagian besar teknik yang digunakan adalah teknik animasi *frame by frame*. cara untuk membuat animasi *frame by frame* yaitu dengan menggambar objek yang berbeda dari objek yang sebelumnya, misalnya menggambar sebuah objek yang terlihat bergerak maka gambar lah objek dengan posisi atau bentuk yang berbeda pada setiap masing-masing *frame* agar dapat menghasilkan animasi yang terlihat seperti bergerak. Seperti gambar berikut ini :



Gambar 34. Tampilan Teknik animasi *frame by frame*

Adapun langkah-langkah proses *export movie* yaitu klik *file > export > export movie*, seperti gambar dibawah ini :



Gambar 35. Tampilan pengaturan *export movie*

Kemudian simpan dokumen dengan ekstensi windows AVI (*.avi), seperti gambar dibawah ini:



Gambar 36. Tampilan pilihan ekstensi

lalu atur dimensions menjadi 1366 x 768 *pixel*, dengan video format 32 bit color dan sound format 44 khz 16 bit stereo, seperti gambar berikut ini :



Gambar 37. Tampilan pengaturan *export windows AVI*

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

Pembuatan Suara

Untuk melakukan pengisian suara, terlebih dahulu harus merekamnya kemudian disesuaikan dengan adegan dalam animasi yang telah di buat pada Adobe Flash Profesional 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 :

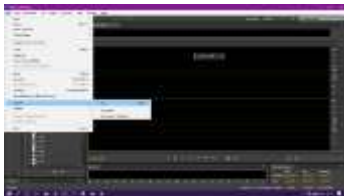
1. Pemasangan *Microphone* dengan cara memasangkan jek kabel yang ada pada *microphone* dengan *soundcard* pada komputer, serta pengaturan *microphone* yang ada pada komputer.
2. Jalankan aplikasi Adobe Audition CS6 dengan cara pilih menu *start* lalu pilih program, kemudian pilih Adobe Audition CS6 atau *double* klik pada desktop.
3. Pada Adobe Audition CS6 klik menu *file* lalu pilih *new*, maka akan tampil menu *waveform* pilih *sample rate* 48000, *channels stereo*, dan *resolution* 32-bit, klik OK.
4. Buka *document file* animasi format video windows AVI dari hasil *export movie* Adobe Flash Profesional CS6. agar mempermudah pencocokan karakter dalam adegan animasi kartun yang akan diisi rekaman suara.
5. Lalu mulai merekam suara yang diinginkan sesuai adegan dan karakter tokoh dalam animasi kartun,

dengan cara menekan tombol *record* pada *menu transport buttons*.



Gambar 38. Tampilan contoh perekaman suara

6. Untuk berhenti merekam klik tombol *stop* dan tombol *play* untuk mendengarkan suara yang telah direkam. Untuk suara yang tidak diperlukan bisa dihapus atau di potong saja, dengan cara memblok grafik suara yang tidak dibutuhkan kemudian menekan tombol *delete* pada *keyboard*.
7. Setelah selesai merekam suara dan pengaturan *effects* yang diinginkan, simpan *file* tersebut dengan format *.mp3PRO atau Wav.
8. Jika proses perekaman suara animasi menggunakan perangkat lain, maka hanya perlu memasukan nya ke Adobe Audition CS6 untuk mengedit suara tersebut dengan cara *import > file >* kemudian pilih *file audio* yang akan di edit. Seperti gambar di bawah ini :



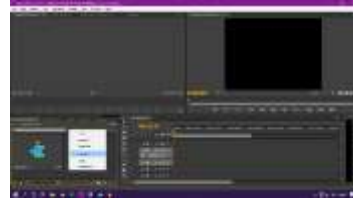
Gambar 39. Tampilan cara memasukan *file audio*

9. Setelah selesai di edit maka simpan *audio* dengan format *.mp3PRO atau Wav.

Proses Editing

Setelah *file* telah menjadi windows AVI dari hasil *export movie*, maka *file* animasi tersebut dapat di edit dan digabungkan pada aplikasi Adobe Premiere Pro CS6 agar lebih menarik dan dapat ditonton pada VCD ataupun DVD *player*. Adapun proses *editing* dan penggabungan adalah sebagai berikut :

1. Jalankan aplikasi Adobe Premiere Pro CS6 dengan cara *start*, program pilih Adobe Premiere Pro CS6.
2. kemudian masukan video yang akan di edit dengan cara klik kanan > *import >* lalu pilih video yang akan di edit. Seperti gambar di bawah ini :



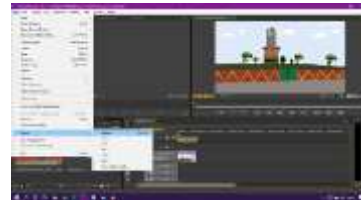
Gambar 40. Tampilan cara memasukan video

3. Setelah selesai melakukan pengeditan, *file* video animasi bisa di simpan dalam bentuk MPG, SWF, atau MP4.

Proses render

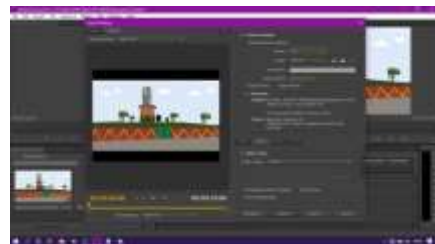
Setelah selesai mengedit video, kemudian melakukan penggabungan seluruh video. lalu lakukan langkah selanjutnya yaitu, proses *rendering* yaitu sebagai berikut :

- a. Klik *file > export > media*. Seperti gambar di bawah ini :



Gambar 66. Tampilan *rendering video*

- b. Setelah itu akan muncul *export setting*, kemudian bisa mengatur *format file, audio, filters*, dan lain-lain untuk hasil yang lebih maksimal. Seperti gambar di bawah ini :



Gambar 67. Tampilan *Export Setting*

- c. Jika sudah selesai, klik tombol *export* dan tunggu hingga proses *rendering* selesai.

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan yaitu pembuatan Film Animasi Edukasi “Pengenalan Dan Pencegahan Penyakit Tuberkulosis (TBC) Di Puskesmas Tanjung Baru OKU”, dapat disimpulkan Proses pembuatan film Animasi ini meliputi beberapa tahapan antara lain ; perancangan, dalam hal ini yang dimaksud adalah menentukan racangan tentang tema atau ide cerita, kemudian pemilihan gerak objek sesuai

dengan karakter. Film Animasi Edukasi yang berjudul “Pengenalan Dan Pencegahan Penyakit Tuberkulosis (TBC)” ini telah berhasil dibuat dengan total durasi 9 menit dengan ukuran 1366 x 768 pixel. Film animasi merupakan salah satu cara untuk mensosialisasikan betapa pentingnya untuk menjaga pola hidup sehat dan bersih agar terhindar dari bakteri penyebab penyakit. Film animasi juga salah satu cara untuk menyampaikan pesan yang efektif dan mudah di mengerti khususnya bagi anak-anak serta seluruh masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- Hardjodisastro, Daldiyono. 2006. *Menuju Seni Ilmu Kedokteran : Bagaimana Dokter Berpikir, Bekerja, Dan Menampilkan Diri*. Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama, Anggota IKAPI.
- Laban, Y Yoannes. 2008. *TBC : Penyakit Dan Cara Pencegahannya*. Yogyakarta : KANISIUS (Anggota IKAPI).
- Madcoms. 2013. *Mahir Dalam 7 Hari Adobe Flash CS6*. Yogyakarta : Andi Offset.
- Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003. “*Tentang Sistem Pendidikan Nasional*”. (Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional, 2003).
(<http://luk.staff.ugm.ac.id/atur/UU20-2003Sisdiknas.pdf>) 27 Februari, 2020
- Wahana Komputer. 2012. *Shortcourse Adobe Flash CS6*. Yogyakarta : Andi Offset.
- Wahana Komputer. 2013. *Adobe Premiere Pro CS6*. Yogyakarta : Andi Offset.
- Wahana Komputer. 2014. *Adobe Audition CS6*, Semarang : Andi Offset.
- Wahyuningsih, Sri. 2019. *Film Dan Dakwah : Memahami Representasi Pesan-Pesan Dakwah Dalam Film Melalui Analisis Semiotik*. Surabaya : Media Sahabat Cendekia.