



# Jurnal Teknik Informatika Mahakarya (JTIM)

JTIM, Vol. 06, No. (2), Desember (2023) Hal. 21-33 ISSN:2776-849X

## MEMBUAT FILM ANIMASI EDUKASI MENCINTAI MAHLUK HIDUP

Amanda Rahayu Astuti<sup>1</sup>, Suryanto<sup>2</sup>, Kadarsih<sup>3</sup>

<sup>1,3</sup>Program Studi Teknik Informatika, Universitas Mahakarya Asia

<sup>2</sup>Program Studi Manajemen, Universitas Mahakarya Asia

<sup>1,2,3</sup>Jl.Jend A. Yani No. 267A Tanjung Baru, Baturaja, OKU, Sumatera Selatan

Korespondensi Email : amandarahayu473@gmail.com<sup>1</sup>, sur72nto@gmail.com<sup>2</sup>, kadarsih.mail@gmail.com<sup>3</sup>

### ABSTRAK

Film animasi dapat menjadi sarana pembelajaran dan sarana hiburan yang baik untuk membantu pertumbuhan kreativitas anak. Kegiatan belajar mengajar di SD Negeri 10 Lubai Ulu menggunakan kurikulum 2013. Tetapi, dalam penyampaian Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di kelas III tentang ciri-ciri makhluk hidup. guru menjelaskan materi hanya menggunakan buku dan penyampaian materi yang monoton. Sehingga siswa kurang memahami materi yang disampaikan dan proses belajar mengajar kurang menyenangkan. Dengan adanya tambahan alat belajar berupa film animasi, siswa dapat lebih antusias dalam belajar dan penyampaian materi lebih mudah diingat.

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode *interview* yaitu tanya jawab secara langsung dengan kepala sekolah SD Negeri 10 Lubai Ulu dan Guru Kelas III. Teknik observasi, peneliti melakukan pengamatan secara langsung tentang bagaimana proses belajar mengajar antar siswa dan guru, serta menggunakan metode referensi.

Penelitian ini menghasilkan Film Animasi Edukasi Mencintai Makhluk Hidup Menggunakan Adobe Flash CS6. Teknik yang digunakan yaitu teknik *frame by frame*. Film animasi ini berisi sikap saling tolong menolong dan mencintai sesama makhluk hidup di lingkungan sekitar, serta terdapat penjelasan mengenai pelajaran IPA tentang ciri-ciri makhluk hidup. Dengan durasi video selama 9 menit 35 detik dan video berbentuk MP4.

**Kata Kunci** : Film, Animasi, Makhluk Hidup, *Frame by Frame*, Adobe Flash CS6.

## ***MAKE EDUCATIONAL ANIMATED FILMS THAT LOVE LIVING THINGS***

### *Abstract*

*Animated films can be a good means of learning and entertainment to help the growth of children's creativity. Teaching and learning activities at SD Negeri 10 Lubai Ulu use the 2013 curriculum. However, in the delivery of Teaching and Learning Activities (KBM) in the subject of Natural Sciences (IPA) in grade 3 about the characteristics of living things, the teacher explains the material using only books and the delivery monotonous material. So that students do not understand the material presented and the teaching and learning process is less enjoyable. With the addition of learning tools in the form of animated films, students can be more enthusiastic in learning and the delivery of material is easier to remember.*

*The data collection method in this study used the interview method, namely direct question and answer with the principal of SD Negeri 10 Lubai Ulu and the grade 3 teacher. Observation techniques.*

*This research produces educational animated films that love living things using Adobe Flash CS6. The technique used is the Frame by Frame technique. This animated film contains an attitude of mutual help and love for fellow living things in the surrounding environment, as well as an explanation of natural science lessons about the characteristics of living things. with a video duration of 9 minutes 35 seconds and an MP4 video.*

**Keywords:** *Film, Animation, Living Things, Frame by Frame, Adobe Flash CS6.*

## PENDAHULUAN

### 1. Latar Belakang Masalah

Animasi merupakan gambar bergerak yang terbentuk dari sekumpulan objek (gambar) yang disusun secara beraturan mengikuti alur pergerakan yang telah ditentukan pada setiap hitungan penambahan waktu. Film animasi adalah salah satu bentuk acara yang disukai oleh anak-anak. Filmanimasi dapat menjadi sarana pembelajaran dan sarana hiburan yang baik untuk membantu pertumbuhan kreativitas anak.

Dalam menjalankan kegiatannya SD Negeri 10 Lubai Ulu berada dibawah naungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Kegiatan belajar mengajar di SD Negeri 10 Lubai Ulu menggunakan kurikulum 2013. Tetapi dalam penyampaian Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di kelas III tentang ciri-ciri makhluk hidup, guru menjelaskan materi hanya menggunakan buku dan penyampaian materi yang monoton. Sehingga siswa kurang memahami materi yang disampaikan dan proses belajar mengajar kurang menyenangkan. Dengan adanya tambahan alat belajar berupa film animasi, siswa dapat lebih antusias dalam belajar dan penyampaian materi lebih mudah diingat.

Berdasarkan uraian masalah diatas, maka dibuatlah “Film Animasi Edukasi Mencintai Makhluk Hidup Menggunakan Adobe Flash CS6”. Adapun pesan moral yang ingin disampaikan melalui film animasi edukasi ini yaitu sikap saling tolong menolong dan mencintai sesama makhluk hidup di lingkungan sekitar. Adanya film animasi edukasi mencintai makhluk hidup ini, dapat menjadi sarana alternatif bagi guru dan siswa dalam mata pelajaran IPA khususnya materi tentang ciri-ciri makhluk hidup. Harapannya, dapat memberi kemudahan pada peserta didik dalam memahami materi tersebut.

### 2. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut :

- Bagaimana pembuatan filmanimasi edukasi mencintai makhluk hidup menggunakan Adobe FlashCS6?
- Bagaimana menghasilkan film animasi edukasi mencintai makhluk hidup yang cerita, penokohan dan ide ceritanya dapat diterima oleh anak-anak?

### 3. Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka penelitian ini memiliki batasan masalah sebagai berikut:

- Filmanimasi edukasi mencintai makhluk hidup dibuat menggunakan Adobe Flash CS6.
- Editing* suara menggunakan Girl Voice Changer Prank

- Penggabungan video menggunakan Adobe Premiere Pro CS6
- Contoh makhluk hidup yang digunakan pada film animasi edukasi ini yaitu manusia, hewan (bunglon, kucing, ayam, ikan, burung, cacing dan kaki seribu) dan tumbuhan (pohon, bunga dan putri malu).

### 4. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dilakukannya penelitian ini adalah :

- Menghasilkan filmanimasi edukasi mencintai makhluk hidup yg dibuat menggunakan Adobe Flash CS6.
- Memberikan kemudahan bagi guru dalam penyampaian materi pada mata pelajaran IPA khususnya ciri-ciri makhluk hidup.

### 5. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini yaitu :

- Bagi Mahasiswa
  - Mampu membuat Film Animasi Edukasi Mencintai Makhluk Hidup Menggunakan Adobe Flash CS6
  - Dapat memberikan edukasi dan menyampaikan pesan moral kepada anak-anak melalui film animasi yang dibuat.
- Bagi Perguruan Tinggi
  - Untuk mengetahui dan menilai kemampuan mahasiswa dibidang pembuatan film animasi.
  - Sebagai media promosi bagi Unmaha Baturaja kepada masyarakat luas melalui produk yang dihasilkan mahasiswa dalam Tugas Akhir.
- Bagi SD Negeri 10 Lubai Ulu
  - Memiliki sarana alternatif dalam bentuk film animasi pada mata pelajaran IPA tentang ciri-ciri makhluk hidup.
  - Penyampaian materi pada mata pelajaran IPA tentang ciri-ciri makhluk hidup lebih mudah.

## KAJIAN TEORI

### 1. Film

Film adalah alat untuk menyampaikan berbagai pesan kepada khalayak melalui sebuah media cerita. Secara esensial dan substansial film memiliki *power* yang akan berimplikasi terhadap komunikasi masyarakat. Film dapat menjadi alat untuk menyampaikan pesan, salah satu pesan yang dapat disampaikan film adalah pesan moral. (Diputra & Nuraeni, 2022).

### 2. Animasi

Animasi merupakan gambar bergerak, yang saat ini sudah banyak memanfaatkan komputerisasi dalam proses penciptaannya. Dalam animasi sangat memungkinkan seorang animator untuk

berekspreasi menampilkan karya unik dengan menuangkan kreativitas dan ciri khas pencipta didalamnya, hal tersebutlah yang dapat membuat sebuah animasi menjadi lebih unik dibandingkan dengan media konvensional lainnya. (Putra, 2019)

Menurut (Putri, 2021) Berikut ini adalah pembahasan mengenai jenis-jenis animasi :

a. Animasi 2D

Animasi 2D adalah jenis animasi dalam bentuk 2 dimensi, artinya animator 2D membuat gambar dan karakter dalam format dua dimensi dan menghidupkannya dengan gerakan.

b. Infografis

Animasi infografis adalah cara memvisualisasikan informasi menggunakan kombinasi pencitraan, ilustrasi, bagan, grafik, teks dan elemen lain yang dianimasikan untuk menambah gerakan.

c. *Stop Motion*

Animasi *stop motion* dibuat dengan cara mengambil foto satu objek, lalu gerakan sedikit objek tersebut dan ambil foto lainnya. Ulangi proses ini berulang-ulang lalu putar kembali aliran foto secara berurutan untuk memberikan ilusi gerakan.

d. *Motion Graphics*

*Motion Graphics* adalah percabangan dari Seni Desain *Graphics* yang merupakan penggabungan dari Ilustrasi, Tipografi, Fotografi dan Videografi dengan menggunakan teknik animasi.

e. *Isometric*

Animasi *isometric* dikenal dengan bentuk geometris dan mudah dibaca. Seperti gaya animasi infografis, animasi *isometric* adalah alat yang hebat untuk untuk menjelaskan ide-ide kompleks. Tampilan animasi *isometric* adalah metode tampilan yang digunakan untuk menciptakan ilusi 3D dengan menggunakan objek 2D, sehingga kadang-kadang disebut sebagai *pseudo* 3D atau 2D.

f. Animasi 3D

Animasi 3D adalah seni untuk menciptakan gambar bergerak dalam ruang digital 3 dimensi. Melalui manipulasi objek atau model 3D dalam sebuah *software* untuk mengolah dan membuat animasi, animator mengurutkan gambar yang akan memberikan ilusi gerakan.

### 3. Edukasi

Edukasi adalah pemberian pengetahuan tentang hal tertentu sebagai upaya untuk meningkatkan pemahaman masyarakat. Pemahaman yang baik akan tercipta sebuah mindset yang baik pula. (Umasugi, 2021)

### 4. Mahluk Hidup

Menurut Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 (2018) Mahluk hidup adalah manusia, hewan dan tumbuhan. Mahluk hidup merupakan ciptaan Tuhan Yang Maha Esa.

### 5. SD Negeri 10 Lubai Ulu

SD Negeri 10 Lubai Ulu adalah salah satu satuan pendidikan dengan jenjang SD di Desa Sumber Asri, Kec. Lubai Ulu, Kab. Muara Enim, Sumatera Selatan. Dalam menjalankan kagiatannya SD Negeri 10 Lubai Ulu berada dibawah naungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. SD Negeri 10 Lubai Ulu memiliki akreditasi B berdasarkan sertifikat 1008/BANSM-PROV.SUMSEL/TU/XII/2018.

#### Visi

Generasi Yang Sehat, Beriman, Bertaqwa Dan Berilmu.

#### Misi

- 1) Melaksanakan pembelajaran secara efektif bagi siswa sesuai potensi masing-masing.
- 2) Menyiapkan generasi unggul yang memiliki potensi dibidang IMTAQ dan IPTEK.
- 3) Membentuk sumber daya manusia yang aktif, kreatif, inovatif sesuai dengan perkembangan zaman.
- 4) Meningkatkan keprofesionalan guru melalui berbagai pelatihan pendidikan.
- 5) Membangun citra sekolah sebagai mitra terpercaya dimasyarakat.
- 6) Meningkatkan kegiatan olahraga disegala cabang olahraga.
- 7) Melaksanakan ekstrakurikuler dibidang olahraga dan seni.
- 8) Meningkatkan disiplin warga sekolah.
- 9) Menanamkan sikap taat dan patuh terhadap ajaran agama

### 6. Adobe Flash Professional CS6

Adobe Flash CS6 merupakan salah satu aplikasi pembuatan media pembelajaran interaktif yang mudah dan dapat digunakan oleh semua orang. Kelebihan dari Adobe Flash CS6 yaitu memiliki fitur yang banyak sehingga mampu menghubungkan gambar, suara dan animasi secara bersamaan. (Rezeki, 2018)

### 7. Girl Voice Changer Prank

Girl Voice Changer Prank adalah aplikasi pengubah suara yang dapat digunakan pengguna Android. Aplikasi ini memiliki berbagai macam efek suara yang menarik dan dapat merubah suara dewasa menjadi suara anak-anak.

### 8. Adobe Premiere Pro CS6

Adobe Premiere Pro CS6 merupakan *software* pengolah video yang sangat populer dan sudah diakui kecanggihannya. (Madiun, 2013)

## METODOLOGI PENELITIAN

### 1. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini yaitu tentang Pembuatan Film Animasi Edukasi Mencintai Mahluk Hidup Menggunakan Adobe Flash CS6.

### 2. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan dari bulan Januari 2023 sampai dengan selesai, yang dilakukan di SD Negeri 10 Lubai Ulu dengan alamat Jl. Raya Prabumulih-Baturaja Desa Sumber Asri Kecamatan Lubai Ulu Kabupaten Muara Enim Provinsi Sumatera Selatan.

### 3. Metode Pengumpulan Data

Adapun metode pengumpulan data dalam melakukan penelitian ini yaitu :

#### a. Metode *Interview*

Metode *Interview* adalah teknik pengumpulan data dari seorang narasumber yang diberikan pertanyaan untuk mendapat informasi dan memperoleh data yang akurat dan jelas. Pihak yang bersangkutan dalam hal ini yaitu Kepala Sekolah SD Negeri 10 Lubai Ulu yaitu Bapak Rasim, S.Pd dan Wali Kelas III yaitu Ibu Deshinta Dwi Arlika, S.Pd.

#### b. Metode Observasi

Metode observasi adalah pengumpulan data yang dilakukan melalui pengamatan langsung di SD Negeri 10 Lubai Ulu kepada objek penelitian. Yang didapat setelah melakukan observasi yaitu buku Tema 1 Pertumbuhan dan Perkembangan Mahluk Hidup Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013.

#### c. Metode Referensi

Metode referensi dilakukan dengan pengumpulan referensi-referensi yang berhubungan dengan permasalahan yang ada, berupa jurnal, artikel, youtube dan e-book.

### 4. Alat Penelitian

Adapun alat yang dipakai untuk penelitian yaitu :

#### a. *Hardware*

- 1) Laptop Acer Aspire 3 A314-32-C3XO Processor Intel(R) Celeron(R) Processor N4000 Intel(R) UHD Graphics
- 2) *Memory* 4 GB DDR4
- 3) *Flashdisk* Sandisk 16GB
- 4) *Handphone* Vivo Y93 RAM 3GB
- 5) *Headset*
- 6) *Mouse*

#### b. *Software*

- 1) Sistem Operasi *Windows* 10
- 2) Adobe Flash Professional CS6
- 3) Girl Voice Changer Prank
- 4) Adobe Premiere Pro CS6

### 5. Perancangan

#### a. Ide Cerita

Ide cerita film animasi ini yaitu dari imajinasi sendiri, yang dituangkan dalam cerita film animasi. Penulis menentukan ide cerita film ini yaitu Mencintai Mahluk Hidup.

#### b. Tema Cerita

Tema cerita Film Animasi Edukasi Mencintai Mahluk Hidup Menggunakan Adobe Flash CS6 adalah mengenal ciri-ciri mahlukk hidup.

#### c. Sinopsis

Disebuah desa tinggallah keluarga yang memiliki anak tunggal bernama Lula. Lula memiliki teman-teman yang rumahnya berdekatan yaitu Nana, Ijal dan Adit. Mereka adalah siswa kelas 3 yang bersekolah di SD Negeri 10 Lubai Ulu. Lula ingin sekali memiliki hewan peliharaan di rumahnya.

Saat di sekolah, Ibu Guru menjelaskan pelajaran IPA tentang ciri-ciri mahluk hidup. Setelah pulang sekolah, mereka bermain di lapangan. Lula menemukan tanaman putri malu dan jarinya terluka. Ketika perjalanan pulang, Lula dan teman-teman menolong seekor kucing yang terluka dan dipelihara kucing tersebut oleh Lula dengan penuh kasih sayang.

Malam harinya saat Lula tertidur, ada seekor anak ular yang masuk ke dalam kamar Lula. Kucing Lula pun berusaha mengusir ular itu. Dan akhirnya ular itu diamankan oleh Bapak Lula dan dibuang ke tempat yang jauh dari pemukiman warga.

### 6. Desain Karakter

Adapun tokoh dalam Film Animasi Edukasi Mencintai Mahluk Hidup dan definisi peran dideskripsikan secara detail sebagai berikut :

#### a. Lula

Usia	: 8 Tahun
Kulit	: Putih
Mata	: Coklat
Sifat	: Penyang, Selalu Ingin Tahu dan Ceroboh
Keterangan	: Sebagai Peran Utama



Gambar 1. Karakter Lula

- b. Ibu  
 Usia : 33 Tahun  
 Kulit : Putih  
 Mata : Coklat  
 Sifat : Sabar, Penyayang dan Murah Senyum  
 Keterangan : Berperan sebagai Ibu dari Lula



Gambar 2. Karakter Ibu Lula

- e. Ijal  
 Usia : 8 Tahun  
 Kulit : Putih  
 Mata : Coklat  
 Sifat : Ceroboh dan Suka Pamer  
 Keterangan : Berperan sebagai sahabat Lula



Gambar 5. Karakter Ijal

- c. Bapak  
 Usia : 34 Tahun  
 Kulit : Coklat Muda  
 Mata : Coklat  
 Sifat : Tegas  
 Keterangan : Berperan sebagai Bapak dari Lula



Gambar 3. Karakter Bapak Lula

- f. Adit  
 Usia : 8 Tahun  
 Kulit : Sawo Matang  
 Mata : Coklat  
 Sifat : Alim, Pintar dan Baik  
 Keterangan : Berperan sebagai sahabat Lula



Gambar 6. Karakter Adit

- d. Nana  
 Usia : 8 Tahun  
 Kulit : Sawo Matang  
 Mata : Coklat  
 Sifat : Humoris dan Latah  
 Keterangan : Berperan sebagai sahabat Lula



Gambar 4. Karakter Nana

- e. Ibu Guru  
 Usia : 28 Tahun  
 Kulit : Putih  
 Mata : Biru  
 Sifat : Lemah Lembut dan Tegas  
 Keterangan : Berperan sebagai Ibu Guru dari Lula dan Teman-Temannya



Gambar 7. Karakter Ibu Guru

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

**1. Hasil**

Hasil yang didapatkan dari penelitian Tugas Akhir ini adalah sebuah “Film Animasi Edukasi Mencintai Mahluk Hidup Menggunakan Adobe Flash CS6”. Dalam film ini terdiri dari beberapa tampilan yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya. Adapun tampilan dari “Film Animasi Edukasi Mencintai Mahluk Hidup” sebagai berikut:

a. Tampilan *Intro 1*

Pada saat “Film Animasi Edukasi Mencintai Mahluk Hidup” ini dijalankan, maka yang pertama kali ditampilkan yaitu bagian *intro* berikut ini :



Gambar 8. Tampilan *Intro 1*

b. Tampilan *Intro 2*

Setelah tampilan *intro 1* ditampilkan, maka tampilan berikutnya adalah tampilan *intro 2*, seperti gambar dibawah ini :



Gambar 9. Tampilan *Intro 2*

c. Tampilan *Intro 3*

Setelah tampilan *intro 2* ditampilkan, maka tampilan berikutnya adalah tampilan *intro 3*, seperti gambar dibawah ini :



Gambar 10. Tampilan *Intro 3*

d. Tampilan Narasi

Bagian ini menampilkan sebuah narasi dari cerita Film Animasi Edukasi Mencintai Mahluk Hidup.



Gambar 11. Tampilan Narasi

e. Tampilan 1

Bagian ini menampilkan ayam berkokok pada pagi hari di depan rumah Lula.



Gambar 12. Tampilan 1

f. Tampilan 2

Bagian ini menampilkan jam pukul lima, ibu sedang membangunkan Lula untuk melaksanakan sholat subuh berjamaah.



Gambar 13. Tampilan 2

g. Tampilan 3

Bagian ini menampilkan keluarga Lula sedang sholat subuh berjamaah.



Gambar 14. Tampilan 3

h. Tampilan 4

Bagian ini menampilkan tulisan meja makan.



Gambar 15. Tampilan 4

i. Tampilan 5

Bagian ini menampilkan selai coklat di meja makan yang sedang dirubung semut.



Gambar 16. Tampilan 5

j. Tampilan 6

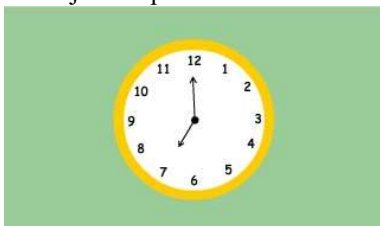
Bagian ini menampilkan Lula berbicara menginginkan hewan peliharaan.



Gambar 17. Tampilan 6

k. Tampilan 7

Bagian ini menampilkan jam sudah menunjukkan pukul 07.00 WIB.



Gambar 18. Tampilan 7

l. Tampilan 8

Bagian ini menampilkan Adit dan Nana memanggil Lula untuk pergi sekolah bersama.



Gambar 19. Tampilan 8

m. Tampilan 9

Bagian ini menampilkan Lula pamit berangkat sekolah kepada orang tuanya.



Gambar 20. Tampilan 9

n. Tampilan 10

Bagian ini menampilkan Ijal memamerkan sepatu baru ke teman-temannya.



Gambar 21. Tampilan 10

o. Tampilan 11

Bagian ini menampilkan Lula dan teman-teman sampai di gerbang sekolah SD Negeri 10 Lubai Ulu.



Gambar 22. Tampilan 11

p. Tampilan 12

Bagian ini menampilkan sekolah dan bel masuk berbunyi.



Gambar 23. Tampilan 12

q. Tampilan 13

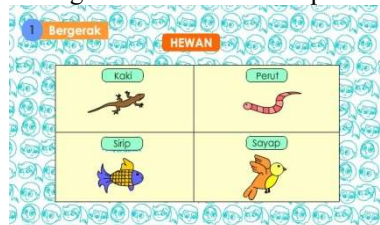
Bagian ini menampilkan Lula dan teman-teman sedang belajar dikelas.



Gambar 24. Tampilan 13

r. Tampilan 14

Bagian ini menampilkan penjelasan tentang ciri-ciri makhluk hidup.



Gambar 25. Tampilan 14

- s. Tampilan 15  
Bagian ini menampilkan tulisan istirahat.



Gambar 26. Tampilan 15

- t. Tampilan 16  
Bagian ini menampilkan Adit menemukan bunglon diatas pohon dan Ibu Guru menjelaskan mengapa bunglon dapat berubah warna.



Gambar 27. Tampilan 16

- u. Tampilan 17  
Bagian ini menampilkan tulisan pulang sekolah.



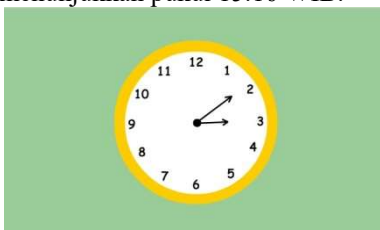
Gambar 28. Tampilan 17

- v. Tampilan 18  
Bagian ini menampilkan Lula dan teman-teman pulang dari sekolah.



Gambar 29. Tampilan 18

- w. Tampilan 19  
Bagian ini menampilkan jam menunjukkan pukul 15.10 WIB.



Gambar 30. Tampilan 19

- x. Tampilan 20  
Bagian ini menampilkan Lula dan teman-teman bermain petak umpet di lapangan.



Gambar 31. Tampilan 20

- y. Tampilan 21  
Bagian ini menampilkan Lula sedang sembunyi dan menyentuh putri malu.



Gambar 32. Tampilan 21

- z. Tampilan 22  
Bagian ini menampilkan jari telunjuk Lulater tancap duri putri malu.



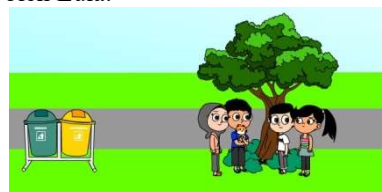
Gambar 33. Tampilan 22

- aa. Tampilan 23  
Bagian ini menampilkan Lula dan teman-teman sedang dalam perjalanan pulang ke rumah.



Gambar 34. Tampilan 23

- bb. Tampilan 24  
Bagian ini menampilkan Lula dan teman-teman menemukan kucing yang terluka dan kucing tersebut akan diobati dan dipelihara oleh Lula.



Gambar 35. Tampilan 24

- cc. Tampilan 25  
Bagian ini menampilkan Adit menolong Lula membawakan kucingnya sampai rumah Lula. Karena tangan Lula sedang sakit.



Gambar 36. Tampilan 25

dd. Tampilan 26

Bagian ini menampilkan Lula dan kucing selesai diobati oleh Ibu. Dan Lula meminta izin untuk memelihara kucing tersebut.



Gambar 37. Tampilan 26

ee. Tampilan 27

Bagian ini menampilkan kucing Lula sedang mengusir ular yang masuk ke dalam kamar Lula.



Gambar 38. Tampilan 27

ff. Tampilan 28

Bagian ini menampilkan Bapak mengamankan ular dan membuangnya jauh dari pemukiman warga.



Gambar 39. Tampilan 28

gg. Tampilan Pesan Moral

Bagian ini berisi pesan moral yang ada dalam cerita Film Animasi Edukasi Mencintai Mahluk Hidup.



Gambar 40. Tampilan Pesan Moral

hh. Tampilan Pertanyaan

Bagian ini berisi 3 pertanyaan yang ada dalam penjelasan materi tentang ciri-ciri mahluk hidup.



Gambar 41. Tampilan Pertanyaan

ii. Tampilan Outro 1

Tampilan *outro* 1 menampilkan Lula dan teman-teman melambaikan tangan.



Gambar 42. Tampilan *Outro* 1

jj. Tampilan Outro 2

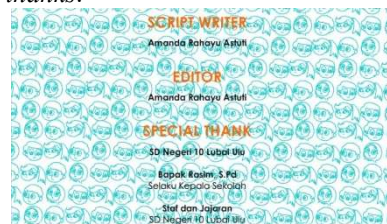
Tampilan *outro* 2 menampilkan tentang pengisi suara dan tokoh yang diperankan.



Gambar 43. Tampilan *Outro* 2

kk. Tampilan Outro 3

Tampilan *outro* 3 menampilkan *produced by, story idea, script writer, editor* dan *special thanks*.



Gambar 44. Tampilan *Outro* 3

ll. Tampilan Outro 4

Tampilan *outro* 4 menampilkan logo Universitas Mahakarya Asia Baturaja.



Gambar 45. Tampilan *Outro* 4

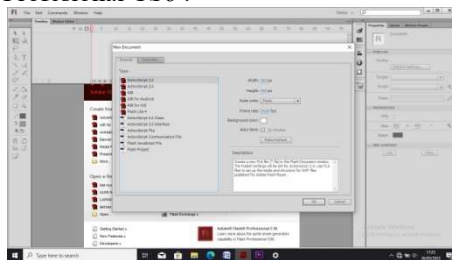
## 2. Pembahasan

Adapun langkah-langkah melakukan pembuatan sebuah film animasi edukatif mengenai makhluk hidup pada Adobe Flash CS6 sebagai berikut :

### a. Pembuatan Gambar

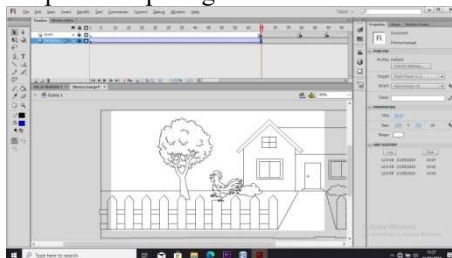
Berikut ini langkah-langkah melakukan pembuatan gambar pada Adobe Flash Profesional CS6 :

- 1) Langkah pertama yang perlu dilakukan adalah membuka dan menjalankan aplikasi Adobe Flash Profesional CS6, dengan cara klik 2 (dua) kali *icon* Adobe Flash Profesional CS6 pada layar desktop.
- 2) Setelah tampilan awal Adobe Flash Profesional CS6 muncul, 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 *documentproperties*. Berikut ini tampilan dari *document properties* Adobe Flash Profesional CS6 :



Gambar 46. Tampilan *New Document*

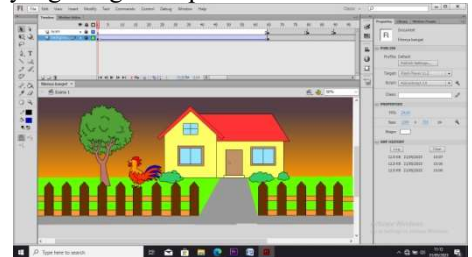
- 3) Langkah selanjutnya adalah proses pembuatan gambar. Dalam pembuatan film ini dapat dilakukan dengan cara menggambar langsung di dalam *stage* menggunakan *toolbar* yang tersedia pada area kerja Adobe Flash Profesional CS6. Menggambar objek dapat menggunakan *Line Tool* (N) dengan *icon* berbentuk garis miring, klik *key frame* pada *frame* awal sebelum membuat objek tersebut sampai sempurna. Seperti gambar berikut ini :



Gambar 47. Tampilan Menggambar Menggunakan *Line Tool*

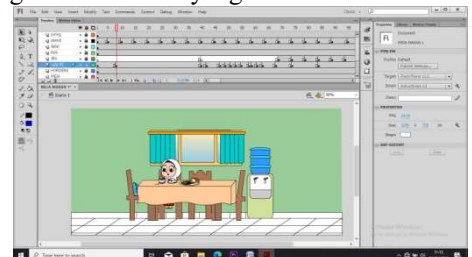
- 4) Setelah gambar selesai, beri warna pada gambar tersebut agar terlihat menarik. Pastikan setiap garis terhubung agar gambar dapat diberi warna. Pemberian warna dapat dilakukan dengan cara klik *Paint Bucket Tool* (K) dengan *icon*

berbentuk ember tumpah, lalu pilih warna yang diinginkan pada *Fill Color*.



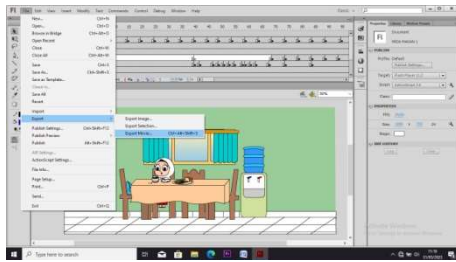
Gambar 48. Tampilan Pemberian Warna Pada Gambar

- 5) Kemudian diteruskan dengan pembuatan animasi gerak pada objek gambar sesuai dengan karakter yang diinginkan. Sehingga dapat mengungkapkan maksud dan tindakan tertentu pada setiap adegan dalam cerita film yang dibuat. Teknik yang digunakan dalam pembuatan film animasi ini yaitu *frame by frame*. Teknik *frame by frame* yaitu teknik menggerakkan animasi dari satu *frame* ke *frame* lainnya, semakin banyak *frame* yang digunakan, maka semakin halus gerakan animasi yang dihasilkan.

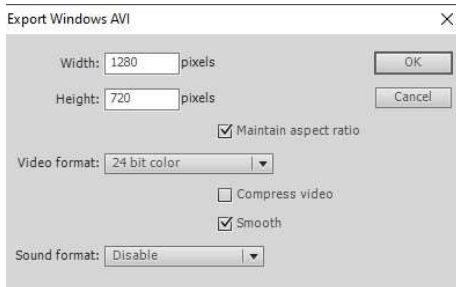


Gambar 49. Tampilan Teknik Animasi *Frame by Frame*

- 6) Untuk menjalankan gerakan yang dibuat pada setiap *frame* animasi secara keseluruhan, dapat dilihat dengan cara menekan *Ctrl+Enter* pada *keyboard*. Atau bisa juga dengan memilih posisi *frame* yang diinginkan lalu klik tombol *Enter* untuk melihat animasi secara sebagian. Setelah semuanya selesai simpan hasil kerja dengan cara klik *File*, pilih *Save*, atau bisa dengan menekan *Ctrl+S*.
- 7) Langkah selanjutnya yaitu menyimpan hasil kerja berupa video. Dengan cara klik *File*, *Export*, pilih *Export Movie*, simpan dokumen dengan *extensi* AVI (.avi). Kemudian atur ukuran video menjadi 1280 pixel x 720 pixel, dengan *video format* 24 bit color dan *sound format* Disable seperti gambar berikut ini :



Gambar 50. Tampilan *Export Video*



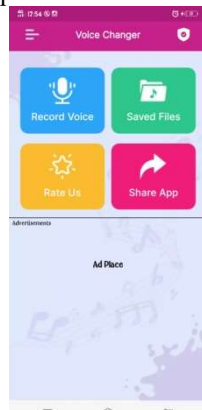
Gambar 51. Tampilan *Export Windows AVI*

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

b. Pengepitan Suara

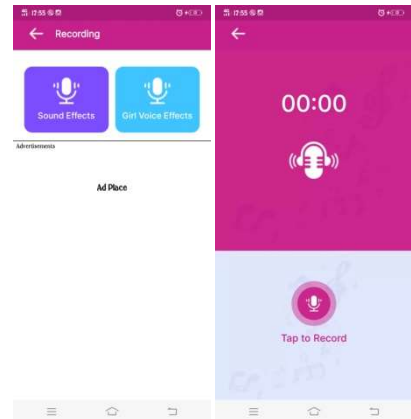
Untuk perekaman suara pada proses pembuatan tugas akhir ini menggunakan aplikasi *Girl Voice Changer Prank* yang ada di PlayStore. Aplikasi ini dapat digunakan pada Android. Adapun langkah-langkah untuk melakukan perekaman suara yaitu :

- a. Pemasangan *headsheat* pada *handphone*.
- b. Buka aplikasi *Girl Voice Changer Prank* pada *handphone*, kemudian akan muncul tampilan seperti ini :



Gambar 52. Tampilan Utama *Girl Voice Changer Prank*

- c. Lalu pilih *Record Voice*, kemudian pilih *Girl Voice Effect* atau bisa juga memilih *Sound Effect*. Tekan *Tap to Record* untuk mulai merekam suara.



Gambar 53. Tampilan *Recording*

- d. Setelah merekam suara selesai, akan muncul berbagai macam *effect* suara. Pilih salah satu *effect* suara yang diinginkan. Kemudian simpan rekaman dengan cara klik tombol simpan dan beri nama pada rekaman, lalu tekan OK. Rekaman suara yang disimpan akan berbentuk *.wav*.



Gambar 54. Tampilan *Effects*

- e. Rekaman yang sudah disimpan dapat dilihat pada tampilan utama aplikasi, pada menu *Saved Files*.

c. Editing Video

Setelah file pada Adobe Flash Professional CS6 sudah di *export* menjadi video dengan format AVI (*.avi*), maka proses selanjutnya yaitu penggabungan dan editing video, serta pemberian suara pada Adobe Premiere Pro CS6. Berikut ini proses penggabungan dan *editing* video, serta pemberian suara :

- a. Buka aplikasi Adobe Premiere Pro CS6 dengan cara klik 2 (dua) kali dengan cepat pada *icon* aplikasi Adobe Premiere Pro CS6.



- Indonesia, K. P. (2018). *Pertumbuhan dan Perkembangan Mahluk Hidup*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kementerian Pendidikan, K. R. (2022). *Data Pokok SDN 10 LUBAI ULU*. Retrieved from [depo.kemdikbud.go.id](https://depo.kemdikbud.go.id):  
<https://dapo.kemdikbud.go.id/sekolah/7F1114611D866F5F02C6>
- Madiun, M. (2013). *Kupas Tuntas Editing Video dengan Adobe Premiere Pro CS6*. Yogyakarta: Andi.
- Marissa, Sobri, T., & Meilantika, D. (2022). Film Animasi Dampak Penggunaan Gadget Berlebihan SD N 57 OKU Menggunakan Adobe Flash CS6. *Jurnal Teknik Informatika Mahakarya (JTIM)*, vOL. 5, nO. 1, 53-62.
- Permata, A. S., Meilantika, D., & Herryanto, D. (2022). Memnbuat Film Animasi Edukasi " Menjaga Lingkungan Sekolah" Di SD Negeri 04 OKU Menggunakan Adobe Flash CS6. *Jurnal Teknik Informatika Mahakarya (JTIM)*, Vol. 5, No. 1, 70-78.
- Putra, G. L. (2019). *Pemanfaatan Animasi Promosi Dalam Media Youtube*. Retrieved from SENADA (Seminar Nasional Manajemen, Desain Dan Aplikasi Bisnis Teknologi):  
<https://eprosiding.idbali.ac.id/index.php/senada/article/view/147>
- Putri, A. T. (2021). Kenali Jenis-Jenis Animasi. *BINUS UNIVERSITY Knowledge Management & Innovation*, pp. <https://binus.ac.id/knowledge/2021/12/kenli-jenis-jenis-animasi/>.
- Rezeki, S. (2018). Pemanfaatan Adobe Flash CS6 Berbasis Problem Based Learning Pada Materi Fungsi Komposisi Dan Fungsi Invers. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 856-864.
- Suyanto, M., & Yuniawan, A. (2006). *Merancang Film Kartun Kelas Dunia*. Yogyakarta: Andi.
- Umasugi, M. T. (2021). *Sosialisasi dan Edukasi Pemberian Vaksin Sebagai Upaya Trust pada Masyarakat Kota Ambon*. Retrieved from *Jurnal Manusia Dan Pendidikan (JAHE)*:  
<https://doi.org/10.31004/jh.vli2.12>