



**PEMBUATAN FILM ANIMASI PENTINGNYA PRAMUKA DALAM
MEMBENTUK KARAKTER ANAK BANGSA MENGGUNAKAN
ADOBE FLASH CS6**

Erlita Sulistiati¹, Reynal Ade Tiaz Z², Muhammad Yusuf³, Tuti Susilawati⁴
^{1,2,3,4}Program Studi Teknik Informatika. STMIK Mahakarya
Korespondensi E-mail: reynalade22@gmail.com.

Abstrak

Film kartun adalah serangkaian gambar yang di ambil dari objek yang bergerak. Gambar tersebut kemudian diproyeksikan ke sebuah layar, dan memutarinya dalam kecepatan tertentu sehingga menghasilkan gambar hidup. Saat ini anak anak bahkan masyarakat masih banyak yang tidak mengerti tentang pentingnya menjaga lingkungan sekitar dari sampah, Maka dari itu penulis mencoba membuat Film Animasi Pentingnya Pramuka Dalam Membentuk Karakter Anak Bangsa Menggunakan *Adobe Flash CS6* di Gerakan Pramuka KWARCAB OKU. yang bertujuan untuk mempermudah pihak Gerakan Pramuka Kwardcab OKU dalam menyampaikan tujuan untuk mendidik Karakter Anak Melalui Pramuka. Metode pengumpulan data yang di gunakan dalam pembuatan Film Animasi Film Animasi Pentingnya Pramuka Dalam Membentuk Karakter Anak Bangsa Menggunakan *Adobe Flash CS6* di Gerakan Pramuka KWARCAB OKU adalah metode *Referensi*, metode *Interview*. Hasil dari penelitian tugas akhir sebuah film kartun yang berjudul Pembuatan Film Film Animasi Pentingnya Pramuka Dalam Membentuk Karakter Anak Bangsa Menggunakan *Adobe Flash CS6*.

Kata kunci: Film Animasi, dan Gerakan Pramuka Kwardcab OKU.

***ANIMATED FILM MAKING THE IMPORTANCE OF SCHOOLS IN FORMING NATION
CHARACTER USING ADOBE FLASH CS6***

Abstract

A cartoon film is a series of pictures taken from moving objects. The image is then projected onto a screen, and rotates it at a certain speed so that it produces a live image. At this time many children and even the public still do not understand about the importance of protecting the environment from rubbish, Therefore the author tries to make an Environmentally Conscious Animation Film Using Adobe Flash CS6 on the Bank Sampah Induk Seimbang Sekundang OKU. which aims to make it easier for the Trash Bank to convey the purpose of protecting the environment from waste through films. The data collection method used in the making of the Environmentally Conscious Educational Animation Film Using Adobe Flash CS6 in the Bank Sampah Induk Seimbang Sekundang OKU is the Reference method, the Interview method. The results of a final project research of a cartoon film titled Making Educational Animation Films Environmental Awareness Using Adobe Flash CS6.

Keywords: Animation Film, and Gerakan Pramuka Kwardcab OKU.

I. 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 pekerjaannya 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 ke sebuah layar, dan memutarinya 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.

Pramuka adalah semua anggota Gerakan Pramuka Indonesia yang terdiri dari beberapa tingkatan, mulai dari Pramuka Siaga, Pramuka Penggalang, Penegak dan Pandega. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2010 tentang gerakan pramuka bertujuan untuk membentuk setiap pramuka memiliki kepribadian yang beriman, bertakwa berakhlak mulia, berjiwa patriotik taat hukum, disiplin, menjunjung tinggi nilai luhur bangsa, dan memiliki kecakapan hidup sebagai kader bangsa dalam menjaga dan membangun Negara Kesatuan Republik Indonesia, mengamalkan Pancasila, serta melestarikan lingkungan hidup.

Pada saat ini anak muda sebagai tunas harapan Bangsa yang nantinya akan menggantikan untuk memimpin Bangsa ini sedang mengalami degradasi karakter atau kemerosotan karakter bukan Cuma kenakalan remaja saja. Sekarang, pergaulan bebas remaja berdampak buruk bagi moral generasi sekarang dan juga pendidikan di sekolah tidaklah cukup untuk mendidik karakter peserta didik.

Pendidikan formal kebanyakan hanya mendidik aspek kognitif dari peserta didik. Maka dari itu Pramuka sebagai gerakan yang menanamkan nilai-nilai luhur seorang pramuka yang menjadi kode kehormatan dan kode moral gerakan pramuka, dapat digunakan sebagai alat bantu mendidik karakter anak bangsa yang bukan hanya mendidik mencerdaskan aspek kognitif belaka tetapi juga pada ranah afektif, Oleh karenanya, melalui pendidikan karakter ini diharapkan generasi anak muda dapat membentengi diri dan menggali potensi yang ada dan meningkatkan keterampilan dalam mengarungi derasnya informasi sekarang ini dan perubahan budaya bangsa serta lunturnya nilai-nilai luhur bangsa.

Dari latar belakang di atas maka penulis tertarik membuat sebuah film Animasi tentang Pentingnya Pramuka Dalam Membentuk Karakter Anak Bangsa Pada Gerakan Pramuka Kwartir OKU Menggunakan Adobe Flash CS6.

II. TINJAUAN PUSTAKA

FILM

Menurut Gamble (1986), berpendapat bahwa film adalah sebuah rangkaian gambar statis yang direpresentasikan dihadapan mata secara berturut turut dalam kecepatan yang tinggi.

Menurut Jean Luc Godard Sineas New Wave Asal Prancis Mengilustrasikan film sebagai papan tulis. Sebuah film yang revolusioner dapat menunjukkan bagaimana perjuangan senjata dapat dilakukan.

ANIMASI

Menurut Vaughan (2004), Animasi adalah usaha untuk membuat presentasi statis menjadi hidup. Animasi merupakan perubahan visual sepanjang waktu yang member kekuatan besar pada proyek multimedia dan halaman web yang dibuat. Banyak aplikasi multimedia yang menyediakan fasilitas animasi.

III. METODOLOGI PENELITIAN

Adapun metode pengumpulan data dalam melakukan penelitian yaitu :

a. Metode Referensi

Yaitu pengumpulan data secara tidak langsung dari sumber sumbernya yang diperoleh dari buku-buku dan internet.

b. Metode Interview

Yaitu pengumpulan data dengan cara melakukan tanya jawab langsung kepada pihak yang bersangkutan.

**RANCANGAN PEMBUATAN
FILM ANIMASI**

Desain karakter



Gambar 1. Reynal



Gambar 2. Tiaz



Gambar 3. Rosidin



Gambar 4. Agung



Gambar 5. Samsol

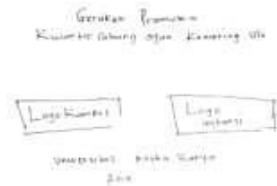


Gambar 6. Ibu Reynal Dan Tiaz



Gambar 7. Era

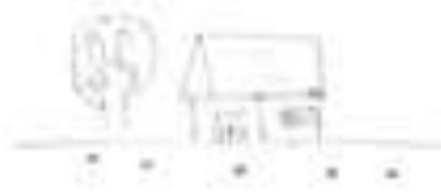
Storyboard



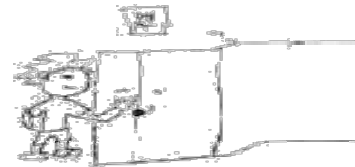
Gambar 8. Tampilan Intro 1



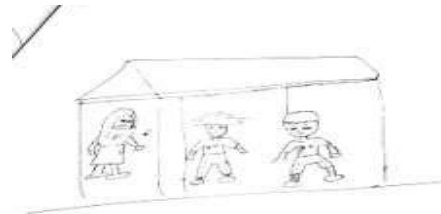
Gambar 9. Tampilan Intro 2



Gambar 10. Menampilkan Keadaan Luar Rumah



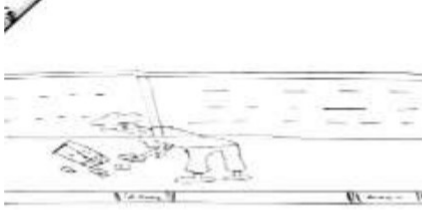
Gambar 11. Reynal sedang Memanggil Tiaz untuk Berangkat ke sekolah



Gambar 12. Reynal Dan Tiaz Pamit ke ibunya untuk ke sekolah

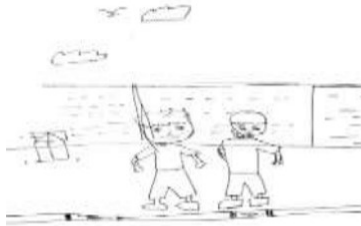


Gambar 13. Reynal Dan Tiaz Menuju ke Sekolah



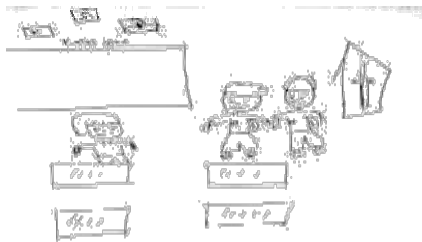
Gambar 14. Reynal Melihat kotak sampah yang jatuh dan membenarkan kotak sampah yang

terjatuh

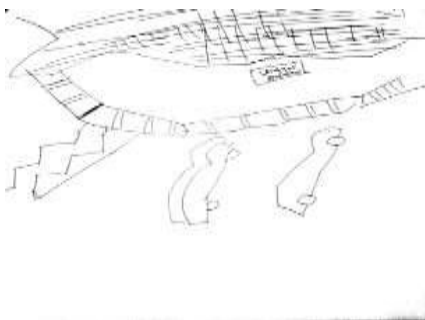


Gambar 15. Reynal Memberitahu Tiaz

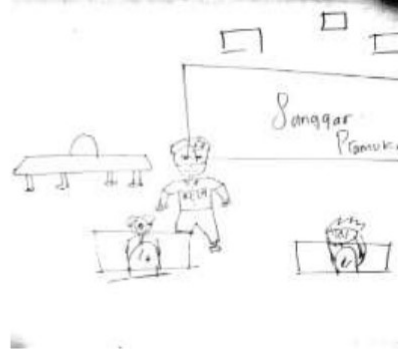
Bahwa Pentingnya Menjadi Contoh Kepada Orang Lain



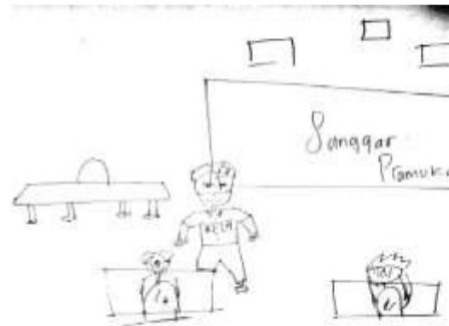
Gambar 16. Reynal Dan Tiaz Bertemu Dengan Era



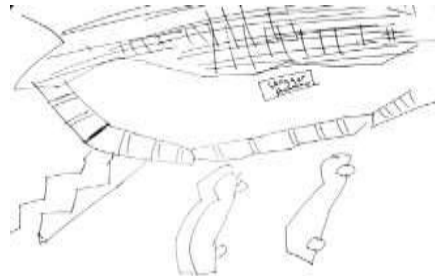
Gambar 17. Sanggar Pramuka OKU



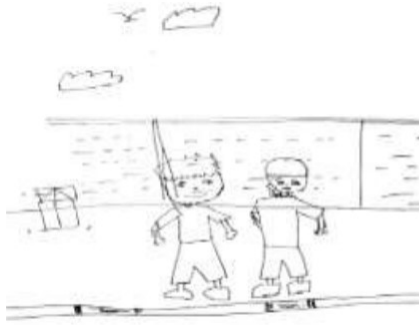
Gambar 18. Tim Kwardcab OKU menjelaskan Pentingnya Pramuka Membangun Karakter anak bangsa



Gambar 19. Tim Pramuka Kwardcab OKU Pamit untuk pulang



Gambar 20. Anak Pramuka Pulang Kerumah Masing masing



Gambar 21. Reynal dan Tiaz Pulang Kerumah

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil yang didapatkan dari penelitian Tugas Akhir yang dilakukan oleh penulis adalah sebuah “Film Animasi Edukasi Sadar Lingkungan Menggunakan Adobe Flash CS6. Didalam film ini terdiri dari beberapa tampilan yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya. Adapun tampilan beberapa tampilan dari “Film Animasi Edukasi “Sadar Lingkungan” adalah sebagai berikut :



Gambar 22. Tampilan Intro 1



Gambar 23. Tampilan Intro 2



Gambar 24. Tampilan suasana di pagi hari di sebuah rumah.



Gambar 25. Tampilan Reynal Sedang

Mengetuk Pintu Untuk Membangunkan Tiaz.



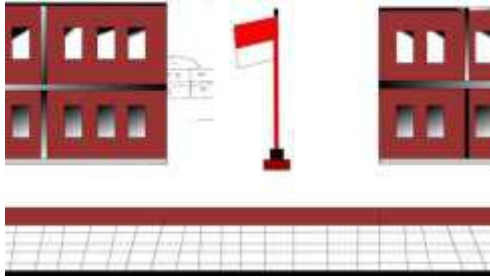
Gambar 26. Tampilan Reynal dan Tiaz Pamit Ke Ibunya Untuk berangkat menuju sekolah.



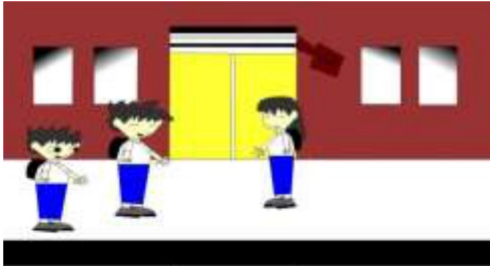
Gambar 27. Tampilan Reynal Dan Tiaz sedang Berjalan Menuju ke Sekolah.



Gambar 28. Tampilan Reynal sedang Membersihkan Sampah Dan Merapikan Kotak Sampah.



Gambar 29. Tampilan Gedung Sekolah.



Gambar 30. Tampilan Reynal Dan Tiaz Bertemu Dengan Era.



Gambar 31. Tampilan Reynal dan tiaz sedang berjalan menuju pulang kerumah.



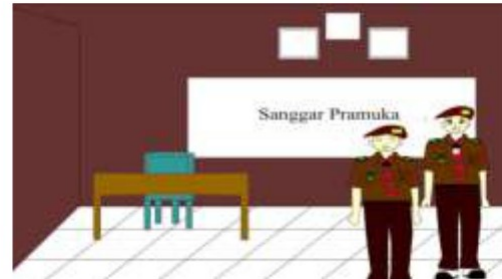
Gambar 32. Tampilan ibu, Reynal dan Tiaz makan bersama di dapur.



Gambar 33. Tampilan Reynal dan Tiaz berjalan ke sanggar.



Gambar 34. Tampilan Reynal dan Tiaz sedang berbicara dengan Era di Sanggar Pramuka.



Gambar 35. Tampilan Tim Kwarcab OKU Masuk Ke Ruang Sanggar Pramuka.

Pembahasan

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

Pembuatan Gambar

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

- 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.
- 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 36. Tampilan *Document Properties*

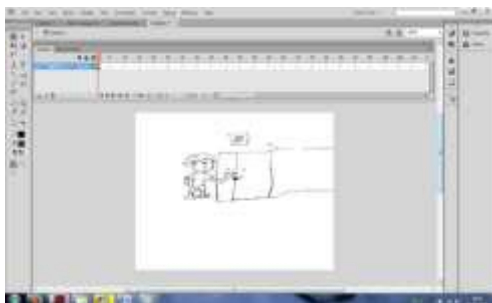
c. Langkah selanjutnya adalah pembuatan, dalam pembuatan film ini menggunakan 2 teknik yaitu :

- 1) Menggambar dengan kertas, setelah selesai digambar lalu di scan agar dapat masuk kedalam computer, dengan tipe file penyimpanan yaitu bitmap image, setelah itu pemanggilan gambar yang telah di scan kedalam Adobe Flash Professional CS6 dengan cara klik file lalu arahkan kursor ke import setelah itu pilih import to stage. Seperti gambar berikut ini :



Gambar 37. 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 38. 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 39. Tampilan objek gambar

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 40. Tampilan teknik animasi *frame by frame*

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.

Pengeditan Suara

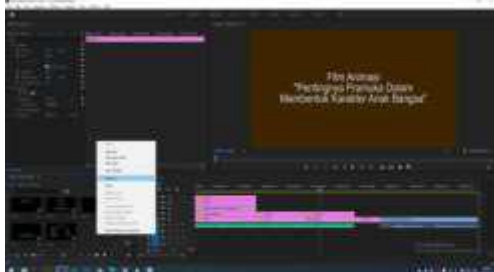
Untuk melakukan pengisian suara, kita terlebih dahulu harus merekamnya kemudian disesuaikan dengan adegan dalam animasi yang telah kita buat pada *Adobe Flash CS6*. Untuk perekaman suara pada proses pembuatan tugas akhir ini yaitu menggunakan aplikasi *Adobe Audition CS6*.



Gambar 41. Tampilan contoh perekaman suara

Proses Editing

Setelah itu *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 dan dapat ditonton pada VCD ataupun DVD *player*. Adapun proses *editing* dan penggabungan adalah sebagai berikut :



Gambar 42. Tampilan proses penggabungan

f. KESIMPULAN DAN

SARAN A. Kesimpulan

1. Proses pembuatan film Animasi ini meliputi beberapa tahapan antara lain; Persiapan, dalam hal ini dimaksudkan penentuan tema atau cerita, kemudian pemilihan gerak objek gambar sesuai dengan karakter.
2. Film Pembuatan *film* Animasi dapat dilakukan menggunakan *Adobe Flash CS6*. Perlunya daya seni,

imajinasi dan kreatifitas untuk berkarya dibidang seni sehingga dapat menghasilkan karya animasi komputer yang baik dan pesan moral yang akan disampaikan mudah dimengerti..

Sehubungan dengan hasil penelitian tugas akhir ini dalam sebuah *website* yang telah dirancang agar informasi mengenai SMA PGRI Gunung Raya Ranau dapat disampaikan dengan cepat, tepat, dan akurat. *Website* mengenai SMA PGRI Gunung Raya Ranau ini masih sangat singkat dan sederhana. *Website* ini dapat dikembangkan sesuai kebutuhan, fungsi dan tujuan yang ingin dicapai. Sehingga pada akhirnya nanti *website* yang dibuat dapat terselesaikan dengan baik dan menarik. Saran yang bisa disampaikan oleh tugas akhir ini setelah melakukan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Dalam pembuatan *website* ini masih ada kekurangan di antaranya segi *desain*, diharapkan bagi peneliti lain agar dapat menghasilkan sebuah karya *website* yang sempurna.
2. Membuat sebuah *website* harus mengetahui secara rinci tentang apa saja hal yang akan ditampilkan dalam *website* tersebut.
3. Dalam pembuatan *website* ini diperlukan penelitian dalam penulisan perintah-perintah yang dimasukan.

DAFTAR PUSTAKA

- Bintaro, Iwan. 2010. Multimedia Digital – Dasar Teori dan Pengembangannya. Yogyakarta: Andi Offset.
- Herlinah, S.Kom, M.Si & Musliadi KH, S.Kom. 2019. Pemrograman Aplikasi Android dengan Android Studio, Photoshop dan Audition. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Sa'ad, Muhammad Ibnu. 2020. Otodidak Web Programming : Membuat Website Edutainment. Jakarta : PT. Elex Media Komputindo.
- Sri Wahyuningsih. 2019. Film dan Dakwah Memahami Representasi Pesan Pesan Dakwah Dalam Film Melalui Analisis Semiotik. Surabaya: Media Sahabat Cendikia.