



## **PEMBUATAN FILM ANIMASI EDUKASI SADAR LINGKUNGAN MENGUNAKAN ADOBE FLASH CS6**

**Randa Wijaya<sup>1</sup>, Yunita Trimarsiah<sup>2</sup>, Suryanto<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup> Program Studi Teknik Informatika Universitas

Mahakarya Asia Kabupaten Ogan Komering Ulu

Korespondensi E-mail: [randawijay4@gmail.com](mailto:randawijay4@gmail.com)

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 Edukasi Sadar Lingkungan Menggunakan *Adobe Flash CS6* pada Bank Sampah Induk Sebingbing Sekundang OKU. yang bertujuan untuk mempermudah pihak Bank Sampah dalam menyampaikan tujuan untuk menjaga lingkungan sekitar dari sampah lewat film. Metode pengumpulan data yang di gunakan dalam pembuatan Film Animasi Edukasi Sadar Lingkungan Menggunakan *Adobe Flash CS6* pada Bank Sampah Induk Sebingbing Sekundang OKU adalah metode *Referensi*, metode *Interview*. Hasil dari penelitian tugas akhir sebuah film kartun yang berjudul Pembuatan Film Animasi Edukasi Sadar Lingkungan Menggunakan *Adobe Flash CS6*.

**Kata kunci:** Film Animasi, Edukasi dan Bank Sampah Induk Sebingbing Sekundang OKU.

### **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 Educational Animation Film Using Adobe Flash CS6 on the Bank Sampah Induk Sebingbing 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 Sebingbing 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, Education and Bank Sampah Induk Sebingbing Sekundang OKU

### **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.

Rahmatullah (2011) menyatakan pemanfaatan media merupakan salah satu dari sekian banyak masalah dalam pembelajarannya di sekolah. Salah satu yang dapat digunakannya yaitu 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.

Penyajian film animasi dalam durasi-durasi pendek dan menggabungkan antara animasi tokoh dan berbagai kegiatannya dengan sejumlah kejadian-kejadian nyata yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari, membuat siswa menjadi tidak lekas bosan dan bisa mengulang kembali

ketika mereka memerlukan pendalaman materi pada pokok bahasan tertentu secara lebih mudah. Sampah merupakan suatu bahan yang terbuang atau dibuang dari sumber aktivitas hasil manusia maupun proses alam yang belum memiliki nilai ekonomis. Masalah sampah timbul dengan adanya peningkatan timbunan sampah sebesar 2–4% per tahun, namun tak diimbangi dengan dukungan sarana dan prasarana penunjang yang memenuhi persyaratan teknis sehingga banyak sampah yang tidak ditangani dengan maksimal.

Beberapa kendala yang muncul dalam kegiatan pembelajaran dengan media film animasi selama kegiatan penelitian berlangsung tidak lepas dari pengamatan dan perlu pula untuk dipaparkan. Selain sarana dan prasarana, kesadaran masyarakat memegang peranan penting dalam mengolah sampah, jika dilihat kondisi saat ini masyarakat belum banyak mengetahui bagaimana mengolah dan memanfaatkan sampah, sampah masih dianggap barang yang tak berguna. Berbagai keterbatasan yang muncul hendaknya menjadi bahan pemikiran untuk pengembangan pemanfaatan media film animasi dalam pembelajaran terutama dalam aspek perancangan, penggunaan selama kegiatan pembelajaran, hingga penyesuaiannya dengan kebutuhan siswa serta kurikulum itu sendiri perlu lebih diperhatikan. Faktor biaya dan waktu perancangan yang cukup besar juga perlu diperhatikan dalam rangka pengembangan media film animasi yang lebih efektif dan efisien dalam kaitannya untuk kebutuhan pembelajaran siswa di sekolah. Dari sejumlah diskusi yang dilakukan dengan guru selama proses penelitian berlangsung diperoleh gambaran bahwa guru sebenarnya berminat untuk bisa terlibat aktif dalam merancang dan membuat film animasi untuk kebutuhan pembelajaran IPS, tetapi terkendala oleh faktor keahlian dalam merancang serta faktor waktu dan biaya yang jumlahnya cukup besar.

Sampah memiliki dampak negatif jika tidak dilakukan penanganan sejak awal, dampak negatif yang ditimbulkan sampah antara lain gangguan kesehatan. Berkurangnya kualitas lingkungan karena terjadi pencemaran seperti, pencemaran air seperti lindi (cairan yang dihasilkan dari pembusukan sampah organik yang masuk kedalam air tanah) menurunkan nilai estetika dan terhambatnya pembangunan Negara.

Sedangkan pola hidup masyarakat saat ini dalam pengolahan sampah jarang sekali dikelola

dan digunakan kembali, masyarakat hanya melakukan pengumpulan sampah dirumah masing masing, lalu sampah diambil oleh tukang sampah (petugas sampah) setelah itu sampah tersebut dibawa ke TPS (Tempat Penyimpanan Sementara) dari TPS sampah diangkut oleh mobil sampah kemudian dibuang ke TPA (Tempat Pembuangan Akhir)

Dari latar belakang di atas maka penulis mencoba membuat sebuah film kartun tentang Sadar Lingkungan Pada Bank Sampah Induk Sebing Sekundang OKU menggunakan Adobe Flash CS6, dimana film ini akan bermanfaat bagi masyarakat khususnya anak-anak untuk sadar akan lingkungan dan pengolahan sampah. 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.

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.

Dalam undang-undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

## METODOLOGI

Adapun metode pengumpulan data dalam melakukan penelitian yaitu: Metode Referensi Yaitu pengumpulan data secara tidak langsung dari sumber sumbernya yang diperoleh dari buku-buku dan internet. Metode Interview Yaitu pengumpulan data dengan cara melakukan tanya jawab langsung kepada pihak yang bersangkutan.

## Rancangan Pembuatan Film Animasi

### Desain karakter



Gambar 1. Randa



Gambar 2. Wahyu



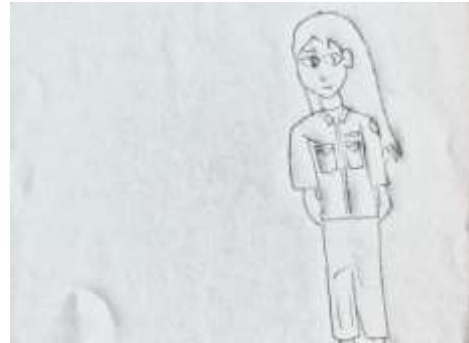
Gambar 3. Putri



Gambar 4. Ibu Aini



Gambar 5. Bapak Soleh



Gambar 6. Ibu Guru



Gambar 7. Kak Ahmad

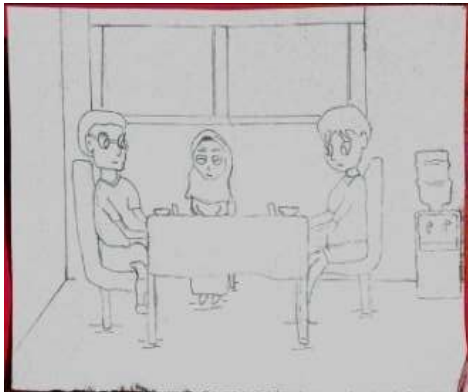
### Storyboard



Gambar 8. Tampilan Intro 1



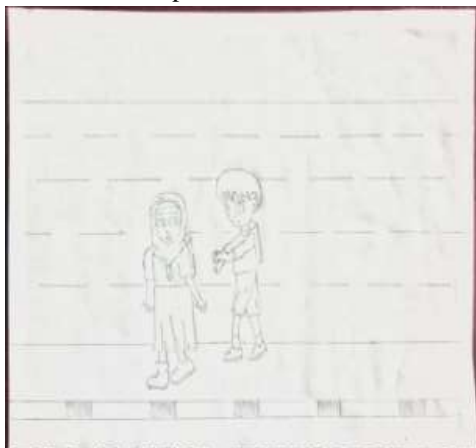
Gambar 9. Tampilan Intro 2



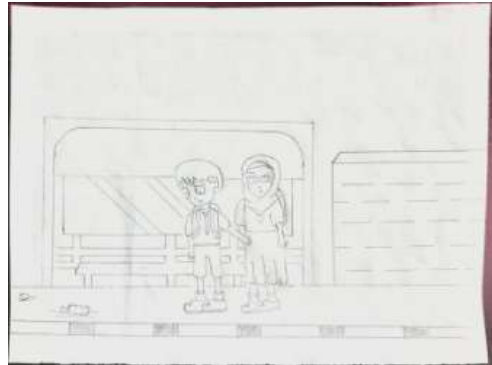
Gambar 10. Tampilan Randa dan keluarga makan bersama



Gambar 11. Tampilan Randa memakai sepatu dan bersiap untuk kesekolah.



Gambar 12. Tampilan Randa dan Putri berangkat menuju sekolah



Gambar 13. Tampilan Randa memberhentikan Putri karena melihat sebuah sampah di jalan



Gambar 14. Tampilan Randa membuang sampah ke tempat sampah



Gambar 15. Tampilan Randa memberikan edukasi kepada putri pentingnya menjaga lingkungan



Gambar 16. Tampilan Kak Ahmad memperkenalkan diri kepada anak-anak



Gambar 19. Tampilan penjelasan tentang 3R



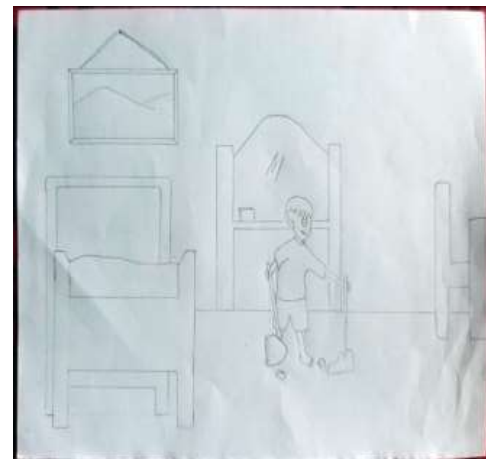
Gambar 17. Tampilan Wahyu membuang sampah sembarangan



Gambar 20. Tampilan Randa mengerjakan tugas sekolah



Gambar 18. Tampilan kak Ahmad memberikan edukasi tentang pentingnya menjaga lingkungan



Gambar 21. Tampilan Randa menjalankan edukasi 3R dengan menjaga kebersihan kamar dari sampah

## HASIL DAN PEMBAHASAN

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



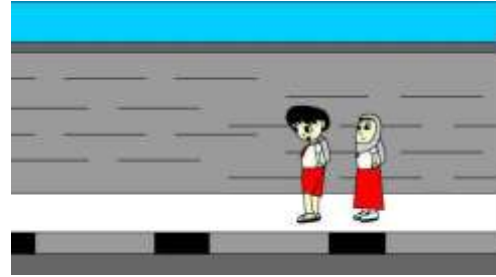
Gambar 23. Tampilan Intro 2



Gambar 24. Tampilan Randa dan keluarga makan bersama



Gambar 25. Tampilan Randa memakai sepatu dan bersiap untuk kesekolah.



Gambar 26. Tampilan Randa dan Putri berangkat menuju sekolah



Gambar 27. Tampilan Randa memberhentikan Putri karena melihat sebuah sampah di jalan



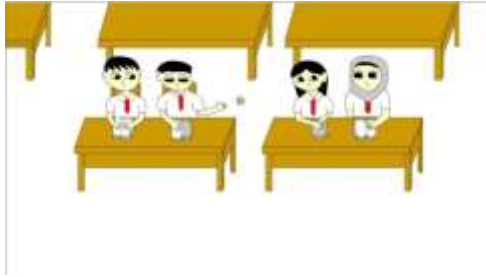
Gambar 28. Tampilan Randa membuang sampah ke tempat sampah



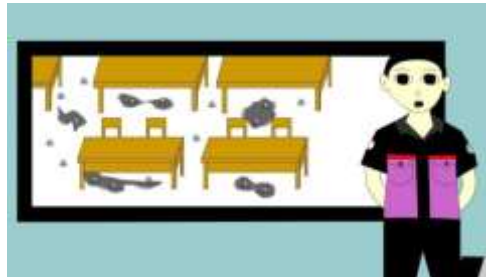
Gambar 29. Tampilan Randa memberikan edukasi kepada putri pentingnya menjaga lingkungan



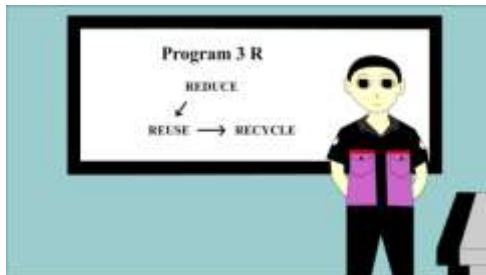
Gambar 30. Tampilan Kak Ahmad memperkenalkan diri kepada anak anak



Gambar 31. Tampilan Wahyu membuang sampah sembarangan



Gambar 32. Tampilan kak Ahmad memberikan edukasi tentang pentingnya menjaga lingkungan



Gambar 33. Tampilan penjelasan tentang 3R



Gambar 34. Tampilan Randa mengerjakan tugas sekolah



Gambar 35. Tampilan Randa menjalankan edukasi 3R dengan menjaga kebersihan kamar dari sampah

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

#### Pembuatan Gambar

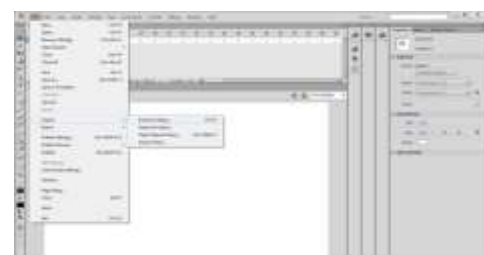
Langkah-langkah untuk melakukan pembuatan gambar Adobe Flash CS6 adalah sebagai berikut :

- 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 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*

- a. 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 Profesional 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

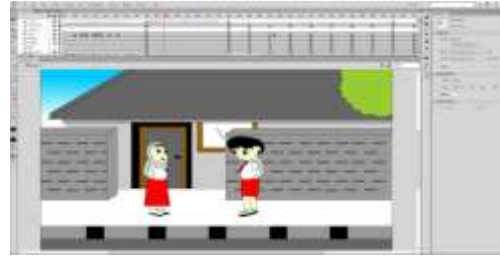
Lalu klik *OK* sampai gambar tersebut dapat di blok atau diseleksi.

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 *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

## SIMPULAN

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. Film kartun merupakan salah satu cara untuk memberikan pengetahuan kepada masyarakat akan banyaknya cerita-cerita berdasarkan kehidupan sehari-hari dimana pesan dan hikmah yang baik bisa diambil.

## 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.
- Toenlloe, Dr. Anselmus JE. M.Pd. 2016. Teori dan Filsafat pendidikan. Malang: Gunung Samudra.
- Rahmatullah, M. 2011. Pengaruh Pemanfaatan Media Pembelajaran Film Animasi Terhadap Hasil Belajar. Edisi Khusus, 1 (1) : 178-186