

PEMBUATAN ANIMASI EDUKASI MEMBUANG SAMPAH PADA DINAS LINGKUNGAN HIDUP KABUPATEN OKU

Tunia Fatmasari¹, Hendrayudi², Suryanto³

¹Manajemen Informatika, Universitas Mahakarya Asia, Baturaja

^{2,3} Kemelak Bindung Langit, Kec. Baturaja Timur, Kabupaten Ogan Komering Ulu, Sumatra Selatan 32111.

Korespondensi Email : tuniafatmasari212@gmail.com¹, hendrayudi@unmaha.ac.id², sur72nto@gmail.com³

ABSTRAK

Penanganan sampah yang efektif merupakan salah satu aspek penting dalam menjaga kelestarian lingkungan. Kabupaten OKU sebagai wilayah dengan berbagai potensi dan tantangan lingkungan, memerlukan upaya khusus dalam meningkatkan kesadaran masyarakat mengenai pentingnya membuang sampah pada tempatnya. Salah satu metode yang efektif untuk menyampaikan pesan ini adalah melalui animasi edukasi.

Proses pembuatan animasi ini melibatkan beberapa tahap, mulai dari studi literatur, pengumpulan data melalui wawancara dengan pihak Dinas Lingkungan Hidup Kabupaten OKU, hingga pembuatan storyboard dan desain grafis animasi. Animasi yang dihasilkan tidak hanya menyajikan informasi tentang cara membuang sampah yang benar, tetapi juga mengedukasi masyarakat tentang dampak negatif dari pembuangan sampah sembarangan terhadap lingkungan.

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi alat bantu yang efektif bagi Dinas Lingkungan Hidup Kabupaten OKU dalam menyampaikan pesan-pesan lingkungan kepada masyarakat. Melalui animasi edukasi ini, diharapkan tercipta perubahan perilaku yang positif dalam pengelolaan sampah, sehingga dapat mendukung upaya pembangunan lingkungan yang berkelanjutan di Kabupaten OKU.

Kata kunci: animasi edukasi, sampah, Dinas Lingkungan Hidup, Kabupaten OKU, kesadaran lingkungan.

MAKING EDUCATIONAL ANIMATIONS ABOUT THROWING AWAY RUBBISH AT THE OKU DISTRICT ENVIRONMENTAL SERVICE

Abstract

Effective waste management is an important aspect in preserving the environment. OKU Regency, as a region with various environmental potentials and challenges, requires special efforts to increase public awareness regarding the importance of disposing of waste in its proper place. One effective method for conveying this message is through educational animation.

The process of creating this animation involves several stages, starting from literature study, data collection through interviews with the OKU Regency Environmental Service, to creating storyboards and animated graphic designs. The resulting animation not only provides information about how to properly dispose of waste, but also educates the public about the negative impacts of careless waste disposal on the environment.

It is hoped that the results of this research can be an effective tool for the OKU Regency Environmental Service in conveying environmental messages to the community. Through this educational animation, it is hoped that positive behavioral changes will be created in waste management, so that it can support sustainable environmental development efforts in OKU Regency.

Key words : *educational animation, waste, Environmental Service, OKU Regency, environmental awareness.*

PENDAHULUAN

Kabupaten Ogan Komering Ulu (OKU) menghadapi berbagai tantangan lingkungan, terutama dalam hal pengelolaan sampah. Sampah yang tidak terkelola dengan baik dapat menimbulkan berbagai masalah seperti pencemaran lingkungan, banjir akibat tersumbatnya saluran air, dan dampak negatif terhadap kesehatan masyarakat. Dinas Lingkungan Hidup Kabupaten OKU memiliki peran penting dalam mengatasi masalah ini, namun masih terdapat kendala dalam menyadarkan masyarakat tentang pentingnya pengelolaan sampah yang baik dan benar.

1. Latar Belakang Masalah

Dalam era modern ini, masalah lingkungan menjadi semakin penting. Salah satu isu utama yang dihadapi Dinas Lingkungan Hidup Kabupaten OKU adalah masyarakat membuang sampah sembarangan dan membuang sampah tidak tepat waktu yang telah ditentukan. Salah satu pendekatan yang efektif untuk mencapai tujuan ini adalah melalui media edukasi yang menarik, seperti animasi.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka penulis mengambil judul Pembuatan Animasi Edukasi Membuang Sampah Pada Dinas Lingkungan Hidup Kabupaten OKU menggunakan *Adobe Animate* yang bertujuan untuk meningkatkan kesadaran dan pemahaman masyarakat Kabupaten OKU tentang pentingnya membuang sampah pada tempatnya dan cara-cara pengelolaan sampah yang baik. Harapannya, melalui media animasi ini, masyarakat dapat lebih mudah menerima dan menerapkan kebiasaan positif dalam pengelolaan sampah sehari-hari, sehingga tercipta lingkungan yang lebih bersih, sehat, dan lestari di Kabupaten OKU.

2. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan diatas, maka penelitian ini memiliki Batasan masalah sebagai berikut :

- Animasi ini akan disebarluaskan melalui media sosial yang ada seperti Instagram, facebook, dan youtube.
- target yang akan menjadi audiens utama animasi edukasi, seluruh masyarakat umum.
- Animasi ini berisi tentang edukasi membuang sampah dengan benar.

3. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis dapat merumuskan masalah Sebagai berikut :

- Bagaimana cara Pembuatan Animasi Edukasi Membuang Sampah Pada Dinas Lingkungan Hidup Kabupaten OKU dengan menggunakan *Adobe Animate CC 2021* ?
- Bagaimana melakukan perekaman suara dan pengeditan suara menggunakan aplikasi *Audio Lab*?

4. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

- Animasi ini harus mampu menyampaikan informasi yang jelas dan mudah dipahami tentang pentingnya membuang sampah dengan benar, dampak negatif dari pembuangan sampah sembarangan, serta cara yang tepat untuk membuang sampah.
- Sebagai implementasi dari ilmu yang telah didapat dari bangku kuliah.

5. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diperoleh setelah melaksanakan penelitian yaitu :

- Bagi Mahasiswa
 - Memperdalam dan mengembangkan ilmu pengetahuan yang dimiliki khususnya mengembangkan imajinasi yang lebih tinggi dalam pembuatan video animasi menggunakan *Adobe Animate*.
 - Proses pembuatan animasi membutuhkan tingkat kreativitas yang tinggi. Mahasiswa akan belajar untuk merancang karakter, alur cerita, dan visual yang menarik untuk menyampaikan pesan edukatif tentang membuang sampah dengan cara yang menarik dan efektif.
- Bagi Universitas Mahakarya Asia Baturaja
 - Sebagai bahan evaluasi kampus Universitas Mahakarya Asia untuk mengetahui sejauh mana mahasiswanya dalam menerapkan ilmu yang telah diperoleh selama kuliah.
 - Membuktikan ke pada masyarakat bahwa Universitas Mahakarya Asia mampu membentuk mahasiswa yang mempunyai skil dibidangnya.
- Bagi Dinas Lingkungan Hidup Kabupaten OKU.
 - Dengan mengandalkan animasi sebagai media edukasi, Dinas Lingkungan Hidup Kabupaten OKU dapat mengurangi penggunaan materi cetak seperti brosur, pamflet, atau buku panduan. Hal ini dapat membantu mengurangi dampak negatif terhadap lingkungan, seperti penggunaan kertas dan tinta.
 - Animasi dapat diakses melalui berbagai platform, termasuk internet, media sosial, dan perangkat *mobile*. Hal ini memungkinkan informasi tentang lingkungan hidup dapat dijangkau oleh lebih banyak orang, termasuk mereka yang tinggal di daerah terpencil atau memiliki akses terbatas terhadap sumber informasi konvensional.

KAJIAN TEORI

1. Animasi

Menurut Andi (2012:3) Animasi merupakan bagian dari sebuah desain objek yang kerap kali digunakan untuk menciptakan sebuah karya yang menarik dan interaktif. Animasi bisa diartikan sebagai perpindahan sebuah objek, bisa berupa bentuk, posisi, dan lainnya secara cepat sehingga akan menimbulkan pergerakan terhadap objek tersebut.

2. Edukasi

Menurut Notoadmojo dalam (Sarumaha, 2022) adalah pendidikan yang berarti suatu upaya yang telah direncanakan oleh seseorang agar dapat mempengaruhi orang lain, baik individu maupun kelompok dan juga masyarakat. Sehingga dengan adanya pendidikan ini mampu menjadikan sesuatu tersebut menjadi lebih baik. Pentingnya pendidikan terlihat dalam setiap aspek kehidupan, dan sangat penting bagi pertumbuhan suatu bangsa. Dengan edukasi, orang dapat menjadi warga masyarakat yang lebih baik, mengetahui yang benar dalam menjalankan setiap kehidupan yang dijalankan. Untuk mencegah adanya generasi yang tidak berpengetahuan, Pendidikan akan dapat membantu seseorang memahami apa saja hal-hal yang baik dan benar.

Menciptakan generasi muda bangsa yang cerdas, dengan melalui Pendidikan maupun pelatihan yang dapat membuat generasi muda yang mempunyai nilai moral serta *integritas* yang tinggi dalam menciptakan sebuah lapangan pekerjaan. Edukasi itu sangat penting karena mampu memberikan stabilitas dalam hidup, dan itu adalah sesuatu yang tidak dapat diambil oleh siapa pun dari kita. Dengan menjadi terdidik dan memegang gelar sarjana serta memperoleh ketrampilan, maka kita dapat meningkatkan peluang untuk peluang karir yang lebih baik dan membuka pintu baru untuk diri sendiri (Harefa, 2021b).

3. Sampah

Sampah menurut KBBi adalah barang atau benda yang dibuang karena tidak terpakai lagi seperti daun, kertas dan lain lain (Kbbi:2023). Sesuai dengan peraturan Indonesia UU No 18 Tahun 2008 tentang Pengelolaan Sampah, disebutkan sampah adalah sisa kegiatan sehari-hari manusia atau proses alam yang berbentuk padat atau semi padat berupa zat organik atau anorganik bersifat dapat terurai atau tidak dapat terurai yang dianggap sudah tidak berguna lagi dan dibuang ke lingkungan. (Peraturan BPK:2023). Sampah, disebutkan sampah adalah sisa kegiatan sehari-hari manusia dan atau proses alam yang terbentuk padat atau semi padat berupa zat organik atau anorganik bersifat dapat terurai atau tidak dapat terurai dan dianggap sudah tidak berguna lagi dan dibuang ke lingkungan. (Kai 1:2018). Dari definisi di atas maka dapat disimpulkan bahwa sampah adalah material benda tidak terpakai yang dihasilkan dari sisa kegiatan manusia yang sudah tidak terpakai lagi dan berbentuk padat.

4. Dinas Lingkungan Hidup Kabupaten OKU

a. Tugas dan Fungsi

1) Tugas

Dinas Lingkungan Hidup Kabupaten Ogan Komering Ulu mempunyai tugas membantu Bupati dalam penyelenggaraan pemerintah Kabupaten di bidang pengendalian, pencemaran

dan kerusakan, penataan dan penataan Lingkungan Hidup serta pengeleloaan sampah Limbah B3 dan peningkatan kapasitas di Kabupaten Ogan Komering Ulu.

2) Fungsi

Untuk penyelenggaraan tugas sebagaimana dimaksud diatas, Dinas lingkungan Hidup Kabupaten Ogan Komering Ulu mempunyai fungsi sebagai berikut:

- a) Perumusan kebijakan teknis di bidang pengendalian dampak lingkungan Kabupaten Ogan Komering Ulu Pelayanan penunjang penyelenggaraan pemerintah Kabupaten Ogan Komering Ulu dalam pengendalian dampak lingkungan.
- b) Pengelolaan sampah dan Limbah B3

Adapun fungsi Kepala Dinas Lingkungan Hidup Kabupaten Ogan Komering Ulu adalah:

1. Penetapan standar pengelolaan lingkungan hidup yang meliputi kebijakan penataan, pemanfaatan, pengembangan, pemeliharaan, pemulihan, pengawasan dan pengendalian dampak lingkungan hidup di Kabupaten;
2. Mengkoordinasikan dan menetapkan dokumen KLHS Kabupaten Ogan Komering Ulu;
3. Menetapkan dan melaksanakan kebijakan mengenai Amdal dan UKL-UPL;
4. Menyelenggarakan inventarisasi emisi gas rumah kaca tingkat kabupaten;
5. Mengkoordinasikan dan melaksanakan pengendalian pencemaran dan kerusakan lingkungan hidup;
6. Melakukan pembinaan dan pengawasan terhadap pelaksanaan kebijakan, peraturan daerah dan peraturan kepala daerah;

b. Visi dan Misi

Visi dan Misi dan program kepala daerah dan wakil kepala daerah terpilih (2021-2026) di Kabupaten Ogan Komering Ulu adalah:

"Terwujudnya Ogan Komering Ulu Yang Bersih, Kreatif, Religius, Maju dan Sejahtera"

Penjabaran Visi menjadi Misi Pembangunan di Kabupaten Ogan Komering Ulu, yang terdiri atas empat Misi Pembangunan. Misi Pembangunan Kabupaten OKU:

- 1) Menghadirkan *Reformasi Birokrasi* yang *berorientasi* pada pelayanan.
- 2) Memajukan ekonomi kreatif berbasis komoditas yang didukung kemajuan investasi.
- 3) Memajukan masyarakat yang berpendidikan, sehat, religius, pendapatan dan daya beli yang baik.
- 4) Memperkuat daya saing infrastruktur daerah yang tepat fungsi, *inovatif* serta berwawasan lingkungan.

Dari Misi Pembangunan Kabupaten Ogan Komerling Ulu, maka misi ke-empat yang merupakan misi yang sesuai dengan *tufoksi* Dinas Lingkungan Hidup.

Penjabaran Misi keempat: Misi melanjutkan Memperkuat daya saing *insfratuktur* daerah yang tepat fungsi, *inovatif* serta berwawasan lingkungan, dicapai dengan strategi, Peningkatan Pembangunan jalan dan Jembatan, Pemenuhan Saran prasarana dasar dalam konsep 100-0-100 (100% akses air bersih, 0% kawasan kumuh, 100% akses sanitasi) yang didukung oleh dunia usaha, diwujudkan dengan Program kerja Prioritas sebagai berikut :

- 1) *Rehabilitasi*, peningkatan dan pembangunan jalan dan jembatan,
- 2) Pembangunan dan peningkatan sarana air bersih dan sanitasi,
- 3) *Revitalisasi* kawasan kumuh perkotaan,
- 4) Pembangunan energi terbarukan dan perluasan jaringan listrik perkotaan dan pedesaan,
- 5) Peningkatan peran serta dunia usaha dalam pembangunan infrastruktur melalui pendanaan CSR (*corporate social responsibility*),
- 6) Rehabilitasi permukiman bagi masyarakat berpenghasilan rendah (*MBR*),
- 7) Percepatan pembangunan akses wilayah talang, terbelakang dan perbatasan,
- 8) Peningkatan kerjasama pembangunan infrastruktur wilayah dengan Daerah.

c. Struktur Organisasi Dinas Lingkungan Hidup

Berikut struktur organisasi dinas lingkungan hidup kabupaten OKU :

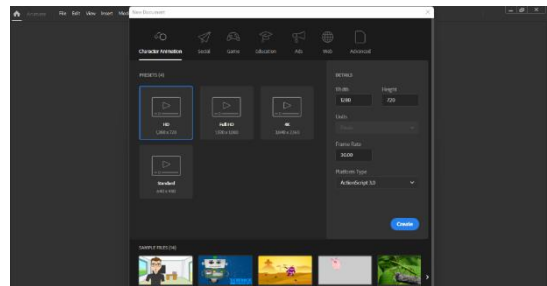
- 1) Kepala Dinas
Kepala dinas lingkungan hidup dijabat oleh Drs. H. AHMAD FIRDAUS, M.Si.
- 2) Sekretaris
Sekretaris dinas lingkungan hidup dipimpin oleh BRIGMAN, S.T., M.Si.
- 3) Kepala Bidang Penataan dan Penataan PPLH
Kepala Bidang Penataan dan Penataan PPLH dijabat oleh FEBRIANTO KUNCORO, S.K.M., MKM.
- 4) Kepala Bidang Pengelolaan Sampah Limbah B3 dan Peningkatan Kapasitas
Kepala Bidang Pengelolaan Sampah Limbah B3 dan Peningkatan Kapasitas dijabat oleh ARIS MUNANDAR, S.H.
- 5) Kepala Bidang Pengendalian Pencemaran dan Kerusakan Lingkungan Hidup
Kepala Bidang Pengendalian Pencemaran dan Kerusakan Lingkungan Hidup dijabat oleh LASTARI NOVITA, S.E., M.M.
- 6) Kepala UPTD TPA
Kepala UPTD TPA dipimpin oleh HAPIS IRAWAN, S.E.
- 7) Kepala TU UPTD TPA
Kepala TU UPTD TPA dipimpin oleh SURIYATI, S.E.
- 8) Kepala UPTD Laboraturium

Kepala UPTD Laboraturium dipimpin oleh SITI MAIMUNAH, S.Si.

- 9) Kepala TU UPTD Laboraturium
Kepala TU UPTD Laboraturium dipimpin oleh ELFEBRI, SKM.

5. Adobe Animate

Menurut Asrif Fajar Hidayat. Dkk. (2019:2) *Adobe Animate* merupakan salah satu perangkat lunak komputer yang merupakan produk unggulan *Adobe System*. *Adobe Animate* merupakan sebuah program yang di desain khusus untuk membuat animasi dan *bitmap* yang sangat menarik untuk keperluan pembangunan situs web yang interaktif dan dinamis, *Animate* di desain untuk membuat animasi 2D yang handal dan ringan sehingga banyak digunakan untuk membuat efek animasi untuk website, game dan lainnya. Keunggulan yang dimiliki *Adobe Animate* adalah mampu diberikan sedikit kode pemrograman, baik yang berjalan sendiri untuk mengatur animasi yang ada di dalamnya atau berkomunikasi dengan program lain seperti *HTML*, *PHP*, dan Database dengan pendekatan *XML*, dapat dikolaborasikan dengan web, karena mempunyai keunggulan yaitu kecil dalam ukuran *file output-nya*. Sebelum diluncurkan, versi sebelumnya dari software ini bernama *Adobe Flash*. Lingkungan Kerja *Adobe Animate*.

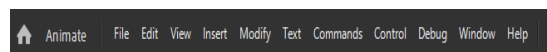


Gambar.1 Tampilan Awal *Adobe Animate*.

Komponen-komponen dalam *Adobe Animate* adalah sebagai berikut:

a. Bar Menu

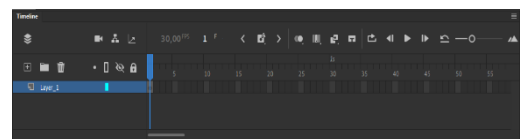
Baris menu yang berisikan perintah-perintah umum yang sering digunakan untuk mengoperasikan *Adobe Animate*.



Gambar 2. Tampilan Bar Menu

b. Time Line

Berisi atau *layer* tempat suatu objek dijalankan juga berfungsi untuk menentukan kapan suatu objek akan muncul dan hilang. *Time Line* ini terdiri dari *frame*, *layer*, dan *playhead*.



Gambar 3. Tampilan Time Line

c. *Tool Box*

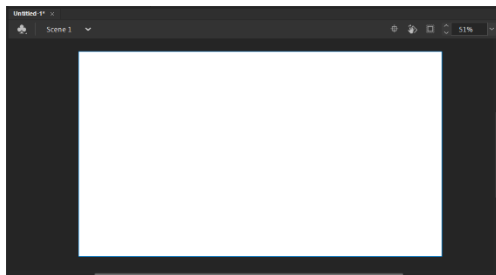
Berisi *tool-tool* untuk membuat gambar atau teks, mengatur ukuran, member warna dan memodifikasi objek.



Gambar 4. Tampilan *Tool Box*

d. *Stage*

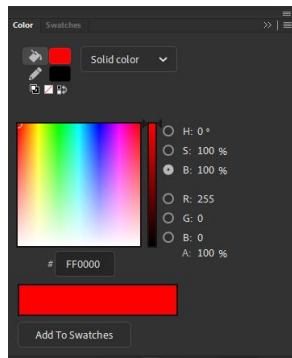
Area kerja membuat gambar, menambahkan teks dan suara, dan menempatkan tombol *navigasi* serta beberapa komponen yang diperlukan untuk membuat tampilan aplikasi (*interface*).



Gambar 5. Tampilan *Stage*

e. *Colour Mixer*

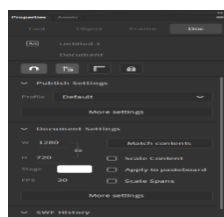
Digunakan untuk memilih dan member warna pada objek, serta dapat digunakan untuk pengaturan *Alpha* (efek transparan).



Gambar 6. Tampilan *Color Mixer*

f. *Property Inspector*

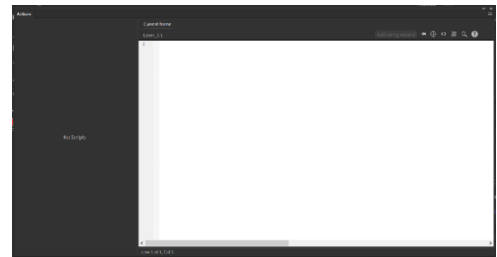
Menampilkan *setting* yang dapat dimodifikasi untuk keperluan pengaturan objek dan *movie*.



Gambar 7. Tampilan *Property Inspector*

g. *Action – Frame Panel*

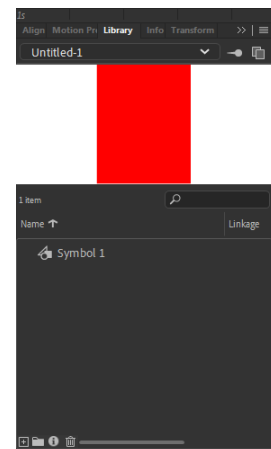
Berisi perintah-perintah *action script* atau bahasa pemrograman yang digunakan untuk membuat animasi atau aplikasi web interaktif.



Gambar 8. Tampilan *Action - Frame Panel*

h. *Panel Library*

Panel yang digunakan untuk tempat penyimpanan objek yang telah dibuat pada *stage* atau sebagai tempat mengorganisasikan objek (tombol, gambar, dan *movie clips*).



Gambar 9. Tampilan *Panel Library*

METODOLOGI PENELITIAN

1. Subjek Peneletian

Pada Penelitian ini subjek yang diteliti adalah Pembuatan Animasi Edukasi Membuang Sampah Pada Dinas Lingkungan Hidup Kabupaten OKU.

2. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada tanggal februari 2024 yang berlokasi di Dinas Lingkungan Hidup. Kemelak Bindung Langit, Kec. Baturaja Timur, Kabupaten Ogan Komering Ulu, Sumatra Selatan 32111.

3. Alat Penelitian

26 Spesifikasi perangkat keras (*Hardware*) yang digunakan adalah sebagai berikut :

- Laptop : Acer (*Aspire 3 A314 series*)
- Processor : *AMD Athlon Silver 3050U with Radeon Graphics 2.30 GHz*
- SSD/HDD : 500 GB

- d. Ram : 4,00 GB (3,44 GB *usable*)

Sebagai pendukung perangkat keras atau hardware, maka dibutuhkan juga perangkat lunak atau software untuk mendukung pengerjaan video ini. Berikut adalah software yang digunakan :

- Adobe Animate CC 2021*
- Hanphone*
- Audio Lab*
- CapCut*

Dalam pembuatan video animasi 2D ini tentu membutuhkan sumber daya manusia (*Brainware*) juga sebagai kebutuhannya untuk mengisi bagian-bagian dalam pengerjaan perancangan maupun pembuatan video. Berikut kebutuhan sumber daya manusia yang ada, antara lain :

- Narasumber Materi (Google)
- Penulis Naskah & *Storyboard*
- Pembuatan Desain Gambar
- Pengisi Suara (*Dubber*)
- Sound Editor*
- Animator & Editor*

4. Metode Pengumpulan Data

Dalam penyusunan penelitian ini penulis sangat banyak sekali membutuhkan data, untuk itu penulis juga menggunakan berbagai metode yang digunakan untuk pengumpulan data. Berbagai metode pengumpulan data yang digunakan antara lain sebagai berikut :

- Metode Wawancara

Wawancara atau interviu (*interview*) merupakan salah satu bentuk teknik pengumpulan data yang banyak digunakan dalam penelitian deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Wawancara dilaksanakan secara lisan dalam pertemuan tatap muka secara *individual*. Metode wawancara yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu dengan mengajukan pertanyaan langsung kepada pihak yang bersangkutan.

- Metode Observasi

Observasi (*observation*) atau pengamatan merupakan suatu teknik atau cara mengumpulkan data dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung. Dalam penelitian ini dilakukan pengumpulan data atau informasi yang dibutuhkan dengan cara pengamatan langsung di Dinas Lingkungan Hidup Kabupaten OKU untuk digunakan sebagai isi dari video animasi yang dibuat.

- Metode Refrensi

Metode Referensi Dilakukan dengan Pengumpulan referensi-referensi yang berhubungan dengan permasalahan yang ada, berupa youtube, google dan artikel.

5. Perancangan

- Ide Cerita

Konsep dan Ide merupakan sebuah pemikiran atau gagasan awal yang berupa tujuan atau maksud untuk meningkatkan kesadaran lingkungan dan

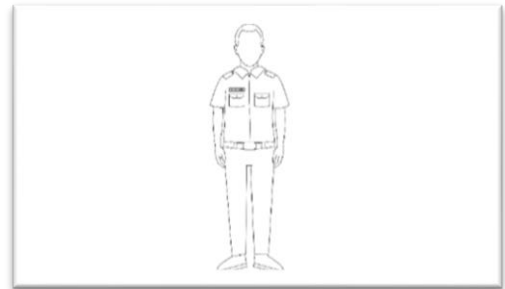
mengurangi perilaku membuang sampah sembarangan pada masyarakat.

- Tema Cerita

Tema cerita animasi ini yaitu, pembuatan animasi edukasi membuang sampah pada dinas lingkungan hidup kabupaten OKU.

- Desain Karakter

Berikut ini tokoh yang ada dalam pembuatan iklan animasi edukasi membuang sampah pada dinas lingkungan hidup kabupaten OKU.



Gambar 10. Bapak Haris Munandar



Gambar 11. Ibu Nia



Gambar 12. Ibu Dinda

- Storyboard*

Storyboard animasi 2D ini merupakan gambaran kasar bagaimana jalannya video yang akan dibuat nantinya. Dalam gambar-gambar tersebut mempunyai keterangan seperti nomor *scene*, narasi yang dipakai dalam setiap *scene* durasi dalam hal sebagainya tergantung dari format *storyboard* yang digunakan. Format *storyboard* bisa bermacam-macam. Pada perancangan pembuatan video animasi 2D ini akan menggunakan format *storyboard* dengan gambar sederhana.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil

Adapun hasil yang didapatkan dari penelitian Tugas Akhir yang dilakukan penulis adalah Pembuatan Animasi Edukasi Membuang Sampah Pada Dinas Lingkungan Hidup Kab. OKU adalah sebagai berikut :

a. Tampilan *Scene 1*

Pada saat pertama kali video animasi “Edukasi Membuang Sampah” dimulai maka yang pertama kali akan ditampilkan adalah tampilan intro berikut ini :



Gambar 13. Tampilan hasil *scene 1*

b. Hasil Tampilan *Scene 2*

Pada tampilan *scene 2* ini akan muncul sebuah animasi dialog antara ibu nia dan ibu dinda.



Gambar 14. Tampilan hasil *scene 2*

c. Tampilan *Scene 3*

Pada tampilan *scene 3* akan muncul karakter bapak haris munandar yang menjelaskan larangan membuang sampah sembarangan dan dan mengapa kita harus membuang sampah pada tempatnya.



Gambar 15. Tampilan hasil *scene 3*

d. Hasil Tampilan *Scene 4*

Pada tampilan *scene 4* karakter bapak haris munandar menjelaskan alasan membuang sampah pada tempatnya yang pertama yaitu dengan menjaga kebersihan.



Gambar 16. Tampilan hasil *scene 4*

e. Hasil Tampilan *Scene 5*

Pada tampilan *scene 5* karakter bapak haris munandar menjelaskan alasan membuang sampah pada tempatnya yang kedua yaitu dengan mencegah banjir.



Gambar 17. Tampilan hasil *scene 5*

f. Hasil Tampilan *Scene 6*

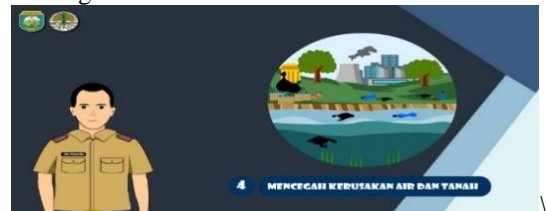
Pada tampilan *scene 6* karakter bapak haris munandar menjelaskan alasan membuang sampah pada tempatnya yang ke tiga yaitu dengan memudahkan daur ulang sampah.



Gambar 18. Tampilan hasil *scene 6*

g. Hasil Tampilan *Scene 7*

Pada tampilan *scene 7* karakter bapak haris munandar menjelaskan alasan membuang sampah pada tempatnya yang ke empat yaitu dengan mencegah kerusakan air dan tanah.



Gambar 19. Tampilan hasil *scene 7*

h. Hasil Tampilan *Scene 8*

Pada tampilan *scene 8* karakter bapak haris munandar menghimbau seluruh masyarakat kabupaten OKU, sebelum membuang sampah ke

TPS (Tempat Pembuangan Sementara) harus memperhatikan jadwal jam pengangkutan sampah oleh truk sampah dan mengajak seluruh masyarakat kabupaten OKU untuk menjaga lingkungan kita dengan membuang sampah pada tempatnya.



Gambar 20. Tampilan hasil scene 8

i. Hasil Tampilan Scene 9

Pada tampilan ini berisi outro dari video animasi yang menampilkan teks ucapan “Thank You For Watching” dan support by Universitas Mahakarya Asia Baturaja.



Gambar 21. Tampilan hasil scene 9

2. Pembahasan

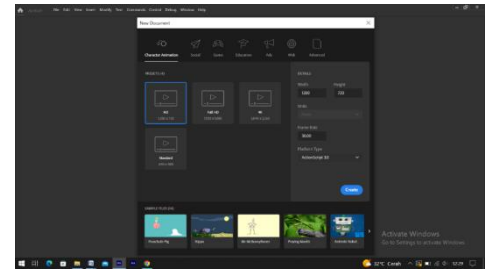
Langkah-langkah dalam pembuatan sebuah video animasi adalah sebagai berikut :

a. Pembuatan Animasi

Langkah-langkah dalam pembuatan animasi pada *Adobe Animate 2021* adalah sebagai berikut :

- 1) Langkah pertama yang perlu dilakukan adalah menjalankan aplikasi *Adobe Animate 2021*, dengan cara klik menu start, ketikkan kata kunci *animate* pada kolom cari, lalu pilih *Adobe Animate 2021*, atau double klik icon *Adobe Animate 2021* pada desktop.
- 2) Setelah tampilan *Adobe Animate 2021* muncul, maka atur *stage* atau lembar kerja sesuai dengan ketentuan yang akan kita buat, dalam animasi kali ini dimensinya adalah = 1280px (width) x 720px (height) dan *frame rate* = 30 *fps* pada *new document* sebelum masuk lembar kerja.

Adapun tampilan dari *New Document Adobe Animate 2021* adaah sebagai berikut :

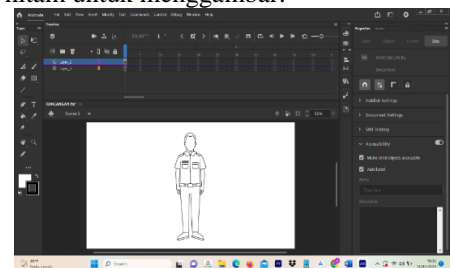


Gambar 22. Tampilan *New Document Adobe Animate 2021*

- 3) Langkah selanjutnya adalah penggambaran, dalam penggambaran animasi ini ada beberapa tahap yaitu :

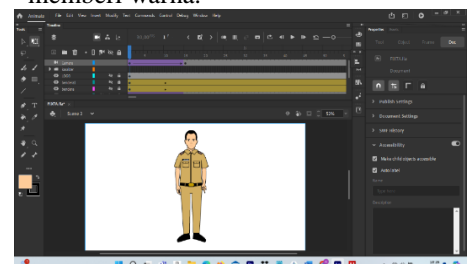
a) Menggambar Karakter

Dalam tahapan ini menggambar menggunakan *Line Tool*, gunakan warna hitam untuk menggambar.



Gambar 23. Tampilan karakter bapak haris sebelum pewarnaan

Setelah menggambar maka tahap selanjutnya pemberian warna #000000 (rambut), #000000 (alis), #000000 (kelopak mata), #FFCC99 (telinga), #F1BF8E (hidung), #FFCC99 (kulit), #D1AD60 (baju), #000000 (tali pinggang), #FFB92F, #000000 (sepatu) lalu gunakan *paint bucket tool* untuk memberi warna.

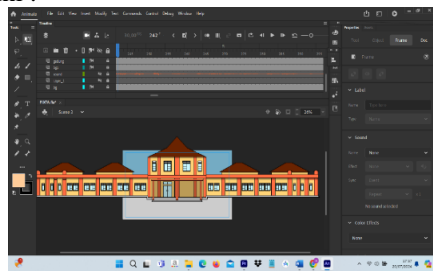


Gambar 24. Tampilan karakter bapak haris sesudah pewarnaan

b) Menggambar *Background*

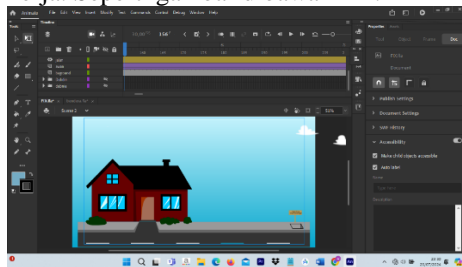
Dalam tahapan ini menggambar *background* menggunakan *Adobe Animate 2021* untuk menggambar *background* ada 2 cara, yang pertama langsung menggambar dengan membuat desain *background* terlebih dahulu, dalam proses menggambar menggunakan *Line Tool* dan *Paint Bucket Tool* sesuai dengan kebutuhan. Setelah itu masuk tahap

pewarnaan seperti pada gambar dibawah ini :



Gambar 25. Tampilan gedung dinas lingkungan hidup

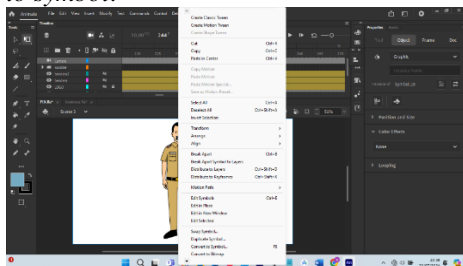
Dan cara yang kedua yaitu menggambar *background* sesuai dengan gambar yang didapat, dalam cara ini menggunakan gambar asli dari sebuah referensi yang akan dijadikan *background* lalu digambar mengikuti gambar asli yang sudah diambil lalu di *import* ke *Adobe Animate 2021*. Cara *import* gambar ke *Adobe Animate 2021* yaitu langkah pertama klik *file*, pilih *import*, selanjutnya pilih *Import To Library*, masukan gambar dan *save*, selesai di *import* maka gambar akan otomatis langsung masuk ke lembar kerja. Seperti gambar dibawah ini :



Gambar 26. Tampilan *background* pada *Adobe Animate 2021*

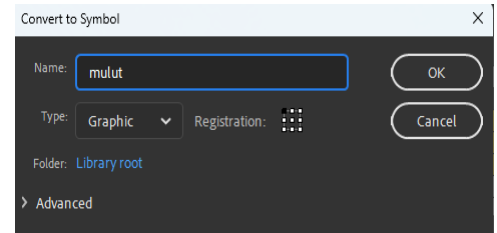
4) Langkah membuat karakter berbicara yaitu :

- a) Menggambar Karakter. *Select* mulut pada bagian gambar lalu klik kanan pilih *convert to symbol*.



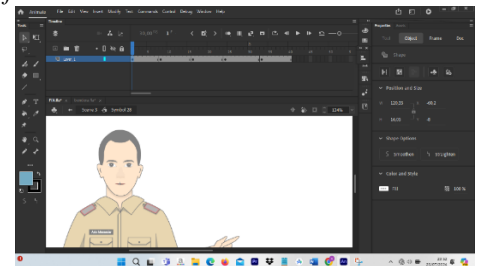
Gambar 27. Tampilan membuat *symbol*

- b) Ganti nama agar supaya mudah mencari *file* yang disimpan, lalu pada *type* pilih *graphic* kemudian klik ok.



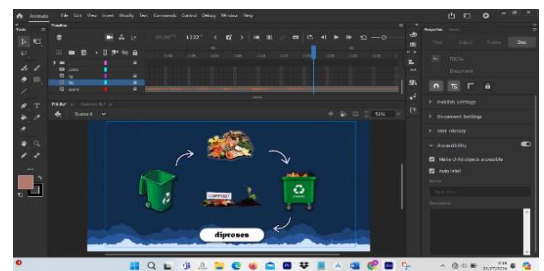
Gambar 28. Tampilan menyimpan *symbol*

- c) Gambar setiap pergerakan mulut seperti orang sedang berbicara dengan menggunakan *insert frame* pada setiap *frame*.



Gambar 29. Tampilan gerakan berbicara dalam *symbol*

- d) Ulangi langkah tersebut untuk semua karakter yang bergerak.
- 5) Tahap selanjutnya tahap animasi atau pergerakan objek. Dalam tahap ini penggabungan antara *background*, karakter, dan gambar pada proses pengolahan sampah organik dan non organik. Untuk membuat objek bergerak, dalam animasi kali ini menggunakan teknik *Motion Tween* dan *Classic Tween* Jadi membuat storyboard terlebih dahulu didepan *layer background*, setelah itu buat *layer* objek atau karakter didepan *layer storyboard* sesuaikan pergerakan disetiap *frame*, di setiap *frame* terdapat gambar yang berbeda untuk menghasilkan gambar yang bergerak. Seperti pada gambar dibawah ini :



Gambar 30. Tampilan *Motion Tween* dan *Classic Tween*

- 6) Pengisian suara atau *dubbing*

Untuk melakukan pengisian suara, kita terlebih dahulu harus merekamnya kemudian disesuaikan dengan adegan dalam animasi yang telah kita buat pada *Adobe Animate 2021*. Untuk perekaman suara

pada proses pembuatan tugas akhir ini yaitu menggunakan aplikasi *AdioLab*.

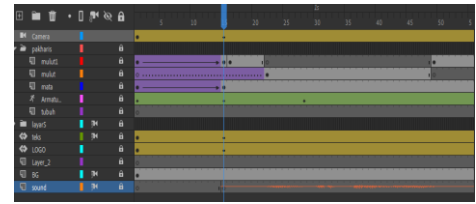
Adapun langkah-langkah untuk melakukan perekaman suara adalah sebagai berikut :

- Buka Aplikasi *AudioLab*. Temukan ikon aplikasi *AudioLab* di layar utama atau di menu aplikasi Anda dan buka aplikasinya.
- Mulai Merekam,. Di layar utama *AudioLab*, pilih opsi "*Voice Recorder*" atau "*Record Audio*", kemudian berikan izin akses ke mikrofon.
- Pengaturan Awal. Atur kualitas rekaman sesuai kebutuhan anda misal *file name*, *use as (music)*, *source (DEFAULT)*, *simple rate (HZ_48000)*, *audio format (MP3)*, *Channel (STEREO)*, *noise suppressor* di aktifkan selanjutnya klik *start*.
- Mulai Perekaman. Tekan tombol "*Record*" (biasanya dilambangkan dengan ikon lingkaran merah) untuk mulai merekam suara, berbicaralah atau buat suara yang ingin Anda rekam dengan jelas dan konsisten. Jika sudah selesai tekan tombol "*Stop*" (biasanya dilambangkan dengan ikon kotak merah) untuk menghentikan rekaman. Rekaman akan otomatis disimpan dalam aplikasi.



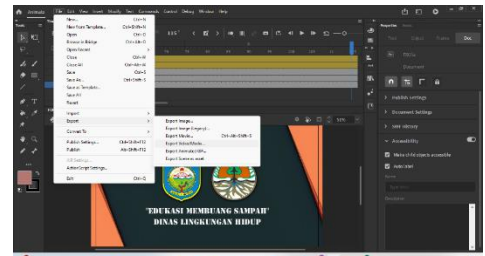
Gambar 31. Tampilan perekaman suara

- Menyimpan dan *Mengeksport* Rekaman. Simpan rekaman Anda dengan nama yang sesuai, selanjutnya *ekspor* rekaman ke format yang Anda inginkan (misalnya MP3, WAV) dan menyimpannya di lokasi penyimpanan yang Anda pilih atau membagikannya langsung melalui aplikasi lain.
- Langkah Selanjutnya Pengisian suara atau *dubbing*. Dalam tahap ini memasukkan atau *import* suara yang sudah direkam sebelumnya, dengan cara membuat layer untuk suara (*sound*) terlebih dahulu, setelah itu pergi ke folder dimana tempat penyimpanan suara, setelah itu drag suara yang akan dipilih ke lembar kerja *Adobe Animate 2021*, pastikan layer sudah tertuju ke layer yang dibuat untuk suara, misalkan nama layernya *dubbing*. Seperti gambar dibawah ini :



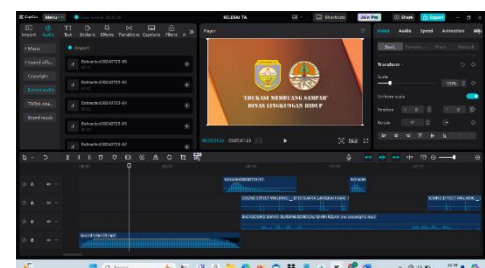
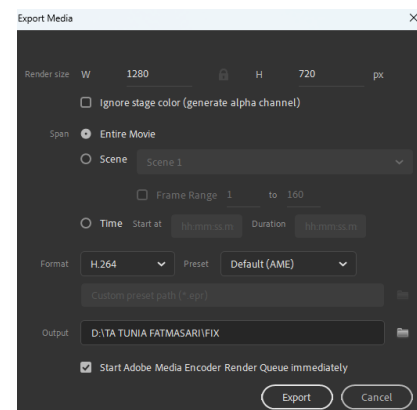
Gambar 32. Tampilan Import suara *Adobe Animate 2021*

- Langkah selanjutnya yaitu *mengeksport* animasi yang sudah selesai dibuat, dengan cara pilih *File*, *Export*, pilih lagi *Export Video/Media*



Gambar 33. Tampilan langkah *Export Video/Media 1 Adobe Animate*

Setelah itu akan muncul tampilan *Export Media*, pada tampilan *Export Media* yang diatur adalah Format Video, untuk format video yang akan dihasilkan adalah format **mp4*, maka di pilihan format pilih *H.264* untuk menghasilkan format **mp4*. Untuk kualitas video kali ini, pilih *High Quality 1080P HD*, Dan pilih lokasi penyimpanan serta nama dari hasil *export* video tersebut. Untuk tampilannya seperti pada gambar berikut :

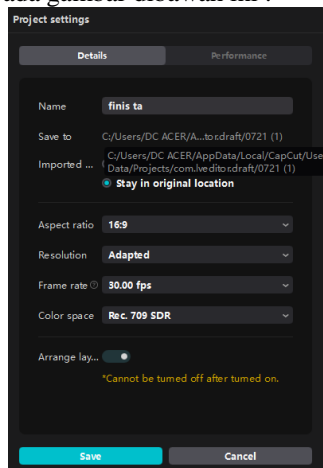


Gambar 34. Tampilan langkah *Export* Video/Media 2 *Adobe Animate*

b. Proses *Editing Vidio*

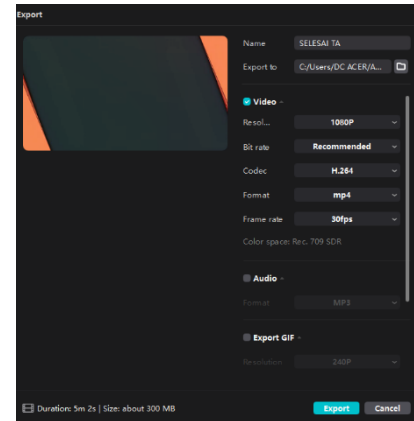
Setelah pembuatan *scene* animasi dan perekaman suara selesai, maka langkah selanjutnya yaitu proses *editing* atau penggabungan dari *scene-scene* yang sudah selesai dibuat dan di *Export* dari *Adobe Animate*, dilangkah ini bisa disebut langkah akhir atau *finishing* untuk pembuatan video animasi, supaya menghasilkan video yang menarik dan bisa ditayangkan. Dalam *editing* kali ini menggunakan aplikasi *CapCut*. Langkah-langkahnya sebagai berikut :

- 1) Langkah pertama yang perlu dilakukan adalah menjalankan aplikasi *CapCut*, dengan cara klik menu *start*, ketikkan kata kunci *CapCut* pada kolom cari, lalu pilih *CapCut*, atau *double click icon CapCut* pada *desktop*.
- 2) Setelah *CapCut* terbuka, langkah berikutnya pilih *create project*, pilih menu *modify* selanjutnya *setting projek details* beri nama projek tentukan Lokasi penyimpanannya, selanjutnya *setting aspek rasio (16:9) frame rate 30 fps* lalu klik *save*. Untuk tampilannya seperti pada gambar dibawah ini :



Gambar 35. Tampilan *project settings*

- 3) Langkah berikutnya proses *editing*, hal yang pertama kali dilakukan yaitu *import* seluruh komponen yang akan diedit seperti video animasi yang sudah *diekspor*, *intro* dan *outro* yang sudah dibuat, dan *backsound* yang diperlukan. Setelah semua di *import* ke *CapCut*, maka langkah selanjutnya yaitu proses penggabungan dari semua komponen yang sudah disiapkan, diproses ini ada beberapa transisi untuk penggabungan antar *scene video*. Untuk tampilannya seperti pada gambar dibawah ini.



Gambar 36. Tampilan *project editing CapCut*

- 4) Setelah selesai melakukan pengeditan dengan sempurna pada *file video* animasi edukasi, bisa disimpan dalam bentuk *MP4*.

Gambar 37. Tampilan *Export*

KESIMPULAN

Dari hasil perancangan sampai dengan hasil pembuatan animasi edukasi membuang sampah pada dinas lingkungan hidup kabupaten OKU, dapat disimpulkan :

1. Edukasi melalui animasi sangat efektif untuk menyampaikan pesan kepada masyarakat berbagai usia, terutama anak-anak dan remaja, tentang pentingnya membuang sampah pada tempatnya.
2. Animasi yang dibuat harus menarik dan mudah dipahami. Penggunaan karakter, cerita, dan visual yang menarik dapat meningkatkan minat dan pemahaman masyarakat.
3. Animasi sebagai media edukasi dapat disebarluaskan melalui platform media sosial seperti (facebook, intagram, tik tok, dan youtube). Hal ini akan memperluas jangkauan dan dampak edukasi.
4. Penting untuk *menevaluasi efektivitas* animasi melalui *feedback* dari masyarakat. Hal ini akan membantu untuk perbaikan dan pengembangan animasi di masa depan.

SARAN

Setelah melakukan penelitian ini, ada beberapa saran yang ingin disampaikan agar memperoleh hasil yang lebih baik lagi. Saran tersebut antara lain :

1. Pastikan pesan yang disampaikan dalam animasi jelas dan langsung pada intinya. Gunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami oleh semua kalangan.
2. Adakan pelatihan atau *workshop* mengenai pembuatan animasi bagi pegawai Dinas Lingkungan Hidup dan masyarakat yang berminat untuk meningkatkan keterampilan lokal dalam bidang ini.
3. Lakukan *survei* atau penelitian untuk mengukur dampak dari animasi edukasi yang telah dibuat terhadap perubahan perilaku masyarakat dalam membuang sampah.

4. Lakukan sosialisasi di tempat-tempat umum seperti taman, pasar, dan pusat perbelanjaan.

DAFTAR PUSTAKA

- Andi. 2012. *Adobe Flash CS6*. Yogyakarta: CV.Andi Offset. Semarang: Wahana Komputer.
- Harefa, D. (2021b). Penggunaan Model Pembelajaran Student Facilitator And Explaining Terhadap Hasil Belajar Fisika. *Jurnal Dinamika Pendidikan.*, 14(1), 116–132
- Hidayat Fajar A. dkk. (2019). *Modul Multimedia “Adobe Animate”*. UNHALU. Kendari. <https://www.coursehero.com/file/40450444/Modul-Adobe-Animate-CCdocx/> (Diakses pada Senin, 13 Mei 2024, Pukul 15.36 WIB).
- Kai, H. N. (2018). Jurnal Teknik Informatika vol.13 no.4, (2018), ISSN : 2301-8402. Aplikasi Layanan Pengangkutan Sampah Berbasis Android, 3(1), 1. Retrieved November 17, 2023, from <https://ejournal.unsrat.ac.id/v3/index.php/informatika/article/view/28088/27560>
- Kbbi. (2023). Arti kata sampah - Kamus Besar Bahasa Indonesia. KBBI. Retrieved November 16, 2023, from <https://kbbi.web.id/sampah>
- Peraturan BPK. (n.d.). UU No. 18 Tahun 2008. Peraturan BPK. Retrieved November 17, 2023, from <https://peraturan.bpk.go.id/Details/39067/uu-no-18-tahun-2008>
- Sarumaha, M. D. (2022). Edukasi Pembuatan Bookchapter Catatan Berbagai Metode & Pengalaman Mengajar Dosen Di Perguruan Tinggi. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat: KOMMAS*, 3(2), 150–155. <http://openjournal.unpam.ac.id/index.php/komm as/article/view/19418>