



Jurnal Informatika dan Komputer (JIK)

Vol. 13 No. 2 (2022)

ISSN Media Cetak : 2089 – 4384

Film Animasi Edukasi Do'a Sebelum Tidur & Do'a Bangun Tidur Menggunakan Adobe Flash Cs6

Wulandari Sopitry*¹, Haris Saputro, ST, M.Kom², M. As'ad, M. Pd³¹Program Studi Teknik Informatika, Universitas Mahakarya Asia^{2,3}Jalan A. Yani. No. 267 A. Baturaja 32113 INDONESIA, Telp: 0735-326169; fax: 0735-326169;Korespondensi Email : wulandarisopitry3001@gmail.com¹, asadpuzy@gmail.com², haris.mleom@gmail.com³

Abstract - A cartoon is a series of pictures taken of a moving object. The image is then projected onto a screen, and rotated at a certain speed to produce a live image. Currently, there are still many children who do not understand or know about the importance of praying and knowing the daily prayers, therefore the author tries to make an Educational Animation Film of Prayer Before Sleeping & Prayer of Waking Up Using Adobe Flash CS6 to Tk Bhaktitama Kec. Peninjauan. which aims to facilitate delivery through film.

The data collection method used in the making of the Animation Educational Film for Prayer Before Sleeping & Prayer for Waking Up Using Adobe Flash CS6 at Bhaktitama Kindergarten, Kec. Review is the Reference method, the Interview method.

The results of the final project research on a cartoon film entitled Making Animated Educational Films for Prayer Before Sleeping & Prayer for Waking Up Using Adobe Flash CS6.

Keywords: Animation Film, Education and Tk

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 masih banyak yang tidak mengerti atau mengetahui tentang pentingnya berdo'a dan mengetahui do'a-do'a sehari-hari, Maka dari itu penulis mencoba membuat Film Animasi Edukasi Doa Sebelum Tidur & Doa Bangun Tidur Menggunakan Adobe Flash CS6 untuk Tk Bhaktitama Kec.Peninjauan. yang bertujuan untuk mempermudah penyampaian lewat film.

Metode pengumpulan data yang di gunakan dalam pembuatan Film Animasi Edukasi Doa Sebelum Tidur & Doa Bangun Tidur Menggunakan Adobe Flash CS6 pada Tk Bhaktitama Kec.Peninjauan adalah metode *Referensi*, metode *Interview*.

Hasil dari penelitian tugas akhir sebuah film kartun yang berjudul pembuatan Film Animasi Edukasi Doa Sebelum Tidur & Doa Bangun Tidur Menggunakan Adobe Flash CS6.

Kata kunci: Film Animasi, Edukasi dan TK

I. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang Masalah

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.

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.

Do'a merupakan kegiatan memohon kepada Allah terhadap sesuatu hal. Doa dalam islam merupakan bagian paling mendasar dari ibadah. Doa yang dipanjatkan oleh seseorang ketika mengalami kesusahan maupun diberi kemudahan dalam menjalani kehidupan didunia, pengabdian doa dalam islam ditentukan oleh adab, waktu dan tempat dipanjatkannya doa.

Mengingat bahwa anak-anak sekarang banyak yang tidak melaksanakan do'a dalam setiap berkegiatan. Contoh kecil dari akan tidur dan bangun tidur mereka terkadang lupa memanjatkan do'a, penulis mengharapkan dengan adanya film ini dapat membantu dan mengedukasi mereka peranan doa dalam kehidupan kita. Di buat dalam bentuk fil kartun agar dapat menarik perhatian mereka.

2. Perumusan Masalah

Perumusan yang dapat diambil dari tugas tugas akhir ini adalah :

- Bagaimana cara pembuatan Pembuatan Film Animasi "Do'a Sebelum Tidur & Do'a Bangun Tidur " Menggunakan Adobe Flash cs6?.

- b. Bagaimana cara melakukan perekaman suara dan pengeditan suara pada sebuah animasi kartun, menggunakan *Adobe Audition CS6* ?.
- c. Bagaimana cara menggabungkan, mengedit file animasi dan suara dari hasil *Adobe Flash Cs6*, dan *Adobe Audition CS6* pada *Adobe Premier Pro*?

3. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis membatasi masalah pada pembuatan film agar terlihat menarik ketika dilihat, pembuatan film Animasi “Do’a Sebelum Tidur & Do’a Bangun Tidur ” Menggunakan *Adobe Flash Cs6*, pengisian suara menggunakan *Adobe Audition CS6* dan penggabungan file animasi dan suara pada *Adobe Premier Pro*.

4. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan pembuatan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk menghasilkan sebuah karya berupa film kartun yang dapat bermanfaat bagi diri sendiri, anak-anak maupun masyarakat.
2. Mengembangkan bakat dalam diri pribadi yang dituangkan dalam pembuatan film kartun.
3. Menciptakan sarana informasi bagi anak-anak dan masyarakat, agar mengetahui lebih detail tentang pentingnya mengetahui doa-doa sehari sejak dini.
4. Memberikan kesadaran bagi anak-anak tentang begitu pentingnya doa dalam kehidupan sehari-hari.

5. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1. Bagi Perguruan Tinggi
 - a. Bisa mengukur atau menilai sejauh mana pengembangan tingkat kreativitas dalam membuat sebuah karya film kartun.
 - b. Dapat mengetahui sejauh mana mahasiswa dalam menerapkan teori yang sudah didapat dan dijadikan evaluasi dibidang akademik untuk membangun dan meningkatkan mutu pendidikan.
2. Bagi Instansi
 - a. Membangun relasi dengan perguruan tinggi, menambah pengetahuan bagi anak-anak didik tentang doa sehari-hari .
 - b. Memberikan kemudahan dalam penyampaian tentang pentingnya doa dalam kehidupan sehari-hari.
3. Bagi mahasiswa
 - a. Menerapkan ilmu yang diperoleh di bangku perkuliahan, membangun relasi dengan instansi terkait, menambah ilmu pengetahuan.
 - b. Lebih memahami tentang ilmu komputer khususnya aplikasi *Adobe Flash Cs6*.

II. KAJIAN TEORI

1. 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

2. 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.

3. Edukasi

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.

III. METODOLOGI PENELITIAN

2

Subjek pada penelitian ini adalah Anak-anak TK BHAKTITAMA di Ds.Makartitama Kec. Peninjauan. Dan software yang digunakan *Adobe Flash Cs6*, *Adobe Premier Pro Cs6*.

1. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Februari 2022 sampai dengan selesai di TK BHAKTITAMA yang beralamatkan di Jalan Sersan Bachtar, Desa Makartitama, Kecamatan Peninjauan, Kabupaten Ogan Komering Ulu Provinsi Sumatera Selatan.

2. Metode Pengumpulan Data

Dalam Penyusunan Laporan Tugas Akhir 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 :

1) Metode *Interview*

Metode *interview* atau wawancara yaitu pengumpulan data dengan tanya jawab langsung kepada yang bersangkutan yaitu Kepala Sekolah dan Guru di TK BHAKTITAMA.

2) Metode *Observasi*

Metode *Observasi* yaitu pengumpulan data dengan cara pengamatan secara langsung pada subjek penelitian

3) Referensi

Yaitu pengumpulan data secara tidak langsung dari sumber-sumber yang diperoleh dari buku-buku, dan situs internet yang berhubungan dengan penelitian yang diambil.

3. Alat Penelitian

Adapun sebagai alat yang dipakai untuk penelitian yaitu :

1. Hardware.
 - a. Laptop Lenovo Thinkpad T430 Prosesor Intel(R) Core(TM) i5-3320M CPU @ 2.60GHz.
 - b. Memori 8 GB.
 - c. SSD 250 GB.
 - d. Headset
 - e. Mouse Logitech.
2. Software.
 - a. Sistem Operasi *Windows 10 pro*.
 - b. *Adobe Flash cs6*.
 - c. *Adobe Premier Pro*.

4. **Desain Dan Perancangan Desain Karakter**



Gambar 1. Adam



Gambar 2. Aisyah



Gambar 3. Buk Asih



Gambar 4. Setan

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil

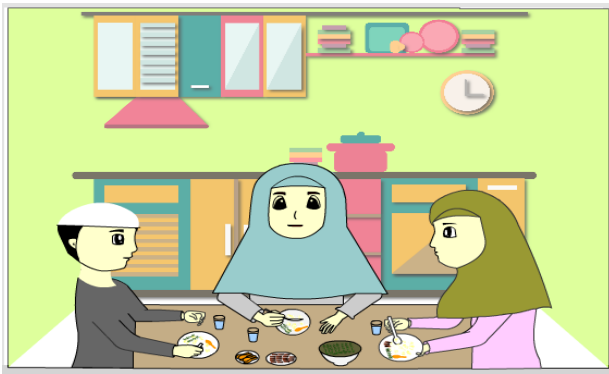
Hasil yang didapatkan dari penelitian Tugas Akhir yang dilakukan oleh penulis adalah sebuah “Film Animasi Edukasi “D0’a Sebelum Tidur & Do’a Bangun Tidur” Menggunakan *Adobe Flash CS6*. Adapun tampilan beberapa tampilan dari “Film Animasi Edukasi “D0’a Sebelum Tidur & Do’a Bangun Tidur” adalah sebagai berikut :



Gambar 5. Tampilan Intro



Gambar 6. Tampilan 1



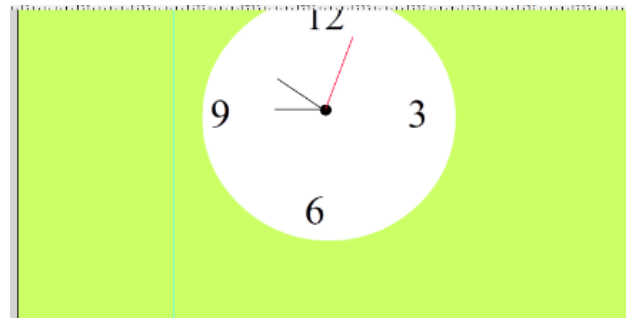
Gambar 7. Tampilan Makan



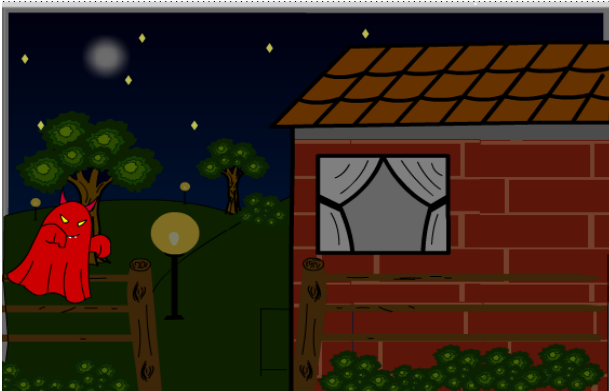
Gambar 11. Menampilkan Setan Yang Berbisik



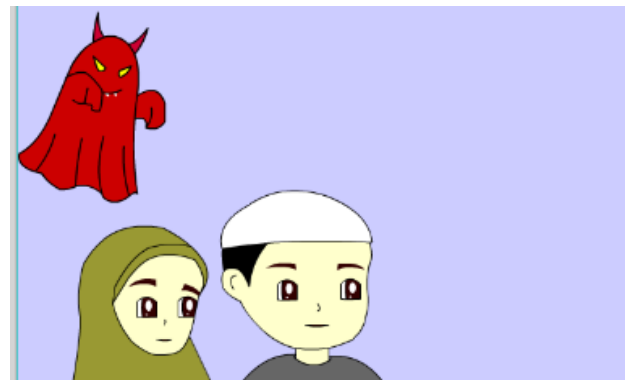
Gambar 8. Tampilan Menonton



Gambar 12. Menampilkan Jam



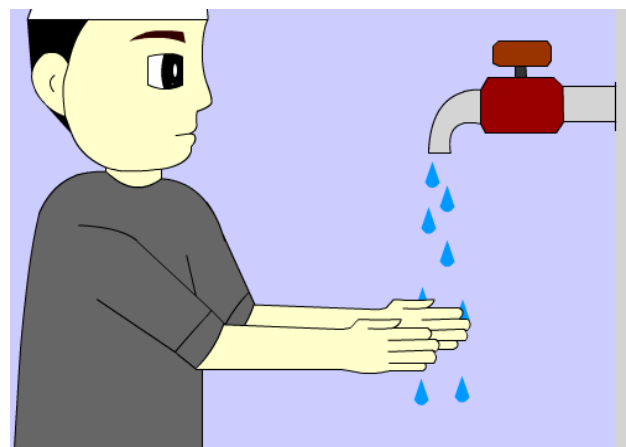
Gambar 9. Tampilan Hantu yang akan masuk rumah



Gambar 13. Tampilan Akan Berwudhu



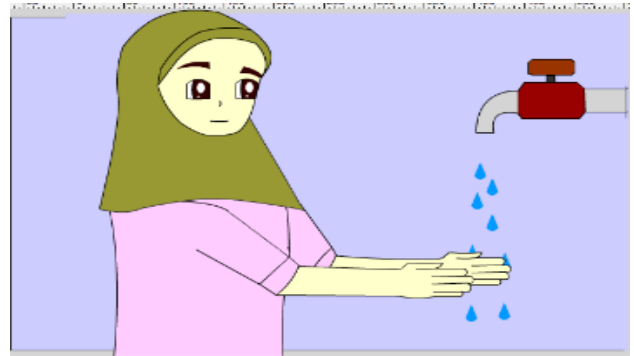
Gambar 10. Menampilkan Ibu Yang Bicara



Gambar 14. Menampilkan Adam Wudhu



Gambar 15. Menampilkan Aisyah Yang Tertidur



Gambar 19. Menampilkan Aisyah yang Berwudhu



Gambar 16. Menampilkan Aisyah Bermimpi



Gambar 20. Menampilkan Do'a Bersama



Gambar 17. Menampilkan Adam Terbangun



Gambar 21. Menampilkan Adam dan Aisyah Tidur



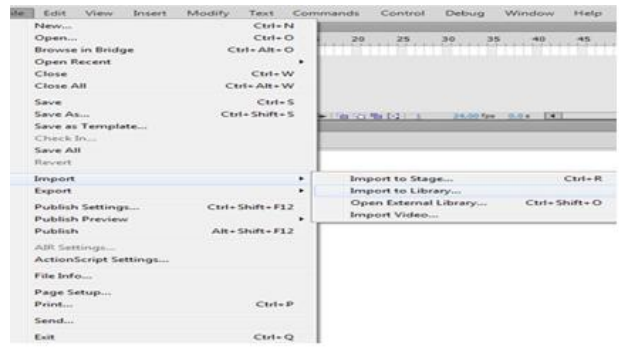
Gambar 18. Menampilkan Adam yang Membangunkan Aisyah



Gambar 23. Menampilkan Do'a Bersama



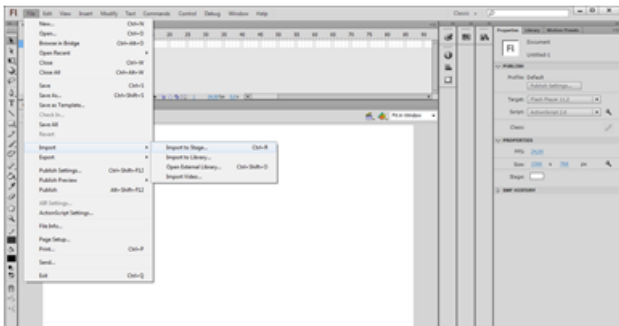
Gambar 24. Menampilkan *Outro*



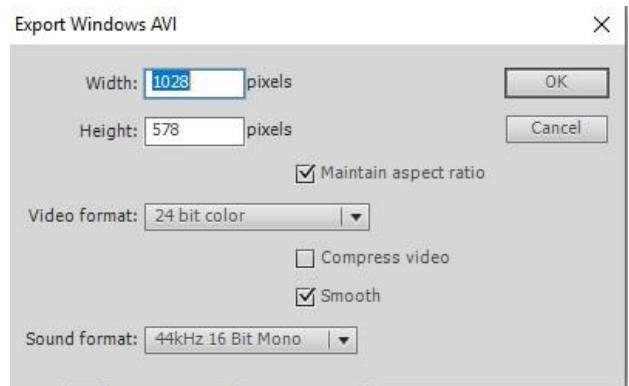
Gambar 28. Menampilkan Cara MengImport Suara

2. Pembahasan

Proses pembuatan film animasi.



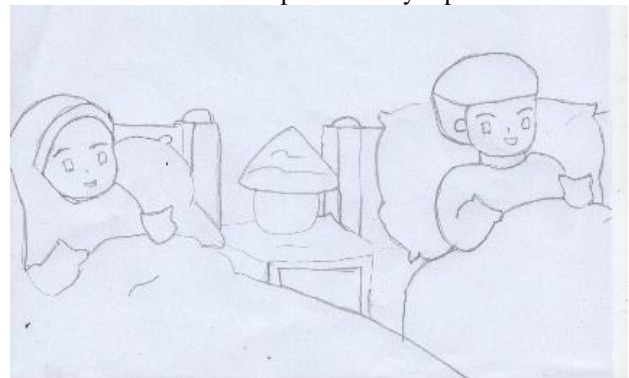
Gambar 25. Tampilan Proses Pengambilan Gambar



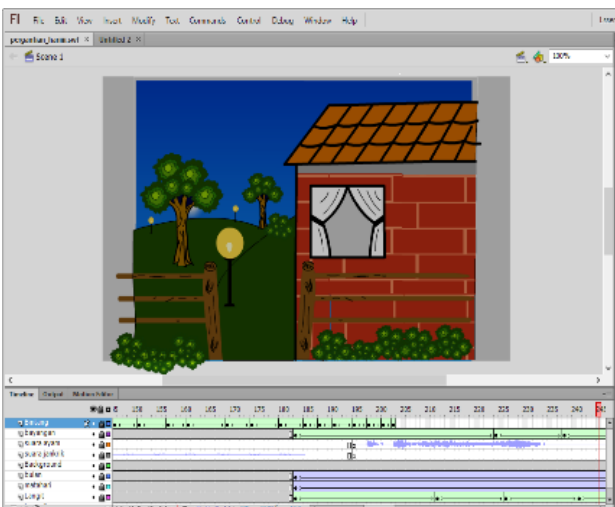
Gambar 29. Menampilkan Menyimpan *Format*



Gambar 26. Tampilan Objek



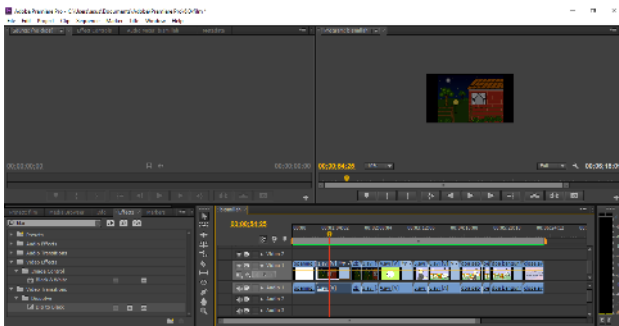
Gambar 30. Menampilkan *Background Manual*



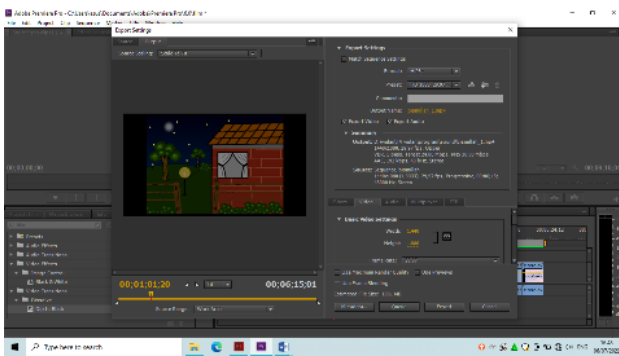
Gambar 27. Menampilkan Teknik *Frame by Frame*



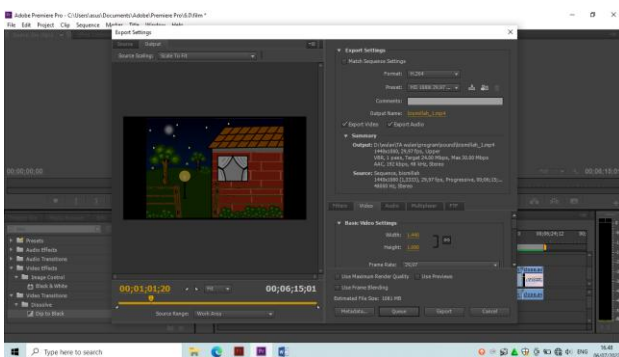
Gambar 31. Menampilkan *Background Berwarna*



Gambar 32. Menampilkan Proses Penggabungan



Gambar 33. Menampilkan Menu *Export* media



Gambar 34. Tampilan Tempat Menyimpan

V. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan yaitu pembuatan Film Animasi Edukasi Do'a Sebelum Tidur & Do'a Bangun Tidur Menggunakan *Adobe Flash CS6*, dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut :

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. Merekam suara yang diinginkan sesuai adegan dan karakter tokoh dalam animasi kartun, Untuk suara yang tidak diperlukan kita dapat menghapusnya. Setelah selesai merekam suara dan pengaturan *effects* yang diinginkan, simpan *file* tersebut dengan *format* *.mp3PRO atau *Wav*.
3. 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. Pembuatan *film* kartun 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.

4. Dengan adanya *film* kartun seperti ini diharapkan dapat menumbuhkan sifat perilaku yang baik, pemahaman yang benar dalam kehidupan sehari – hari.

VI. SARAN

Setelah melakukan pembuatan *film* animasi Edukasi ini sampai dengan selesai, maka ada saran yang ingin penulis sampaikan kepada para pembaca dan penonton *film* ini sendiri. Adapun saran yang ingin penulis sampaikan adalah sebagai berikut :

1. Persiapan dan penentuan tema atau cerita, serta objek gambar yang sesuai dengan tema atau cerita.
2. Proses pembuatan animasi untuk selanjutnya di harapkan lebih di perhalus gerakkan animasi pada objek dan gambar karakter memiliki sifat atau ciri khas tersendiri.
3. Dalam pembuatan *film* kartun ini penulis hanya menggunakan program aplikasi yang berbasis *2D*, untuk selanjutnya diharapkan jenis *animasi* yang digunakan yaitu berbasis *3D* agar *animasi* kartun tampak lebih hidup dan nyata.
4. Dalam pembuatan *film* kartun ini hanya menggambarkan sebagian besar dari kisah kehidupan sehari-hari, untuk selanjutnya di harapkan dapat membuat *film* ini lebih detail tentang do'a sehari-hari serta pentingnya berdo'a.

DAFTAR PUSTAKA

Binanto, Iwan. 2010. *Multimedia Digital – Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta: Andi Offset.

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.

Toenlio, Dr. Anselmus JE. M.Pd. 2016. *Teori dan Filsafat pendidikan*. Malang: Gunung Samudra.

<https://meilanila.wordpress.com/2017/06/16/mengenal-area-kerja-adobe-premiere-pro/>. (Diakses 12 Mei 2022, Pukul 20.10)

<http://submitclimb.com/cara-export-video-di-adobe-premiere-pro-untuk-di-upload-ke-youtube/> (Diakses 15 Juni 2022, Pukul 21.20)

<https://www.nesabamedia.com/cara-burning-cd/> (Diakses pada 15 Juni 2022, Pukul 21.35)

diakses pada hari jumat tanggal 17 juni 2022, pukul 07.23 WIB