

MEMBUAT ANIMASI PENCEGAHAN 4 TERLALU PADA DINAS PENGENDALIAN PENDUDUK DAN KELUARGA BERENCANA KABUPATEN OKU MENGUNAKAN ADOBE FLASH CS 6

Rara Monica¹, Sri Tita Faulina², Yunita Trimarsiah³

¹²Program Studi Manajemen Informatika, Universitas Mahakarya Asia, Baturaja

³Program Studi Teknik Informatika, Universitas Mahakarya Asia, Baturaja

^{1,2,3}Jalan A. Yani. No. 267 A. Baturaja 32113 INDONESIA

Telp: 0735-326169; fax: 0735-326169;

E-mail : raramonica23@gmail.com¹, stitabta@gmail.com², yunitatrimarsiah@gmail.com³

Abstract- *Create a 2D Animation of a Public Service Advertisement About the Importance of 4 Too at the Office of Population Control and Family Planning in Ogan Komering Ulu District Using Adobe Flash CS 6. Animation is an activity to animate, move inanimate objects and is given encouragement, enthusiasm and emotion to become alive and moving. Animation production techniques on computers do not only consist of 2-dimensional and 3-dimensional techniques, but also frame-by-frame motion graphic techniques, which create an illusion of movement of a still image/object frame by frame as if the image were alive. and moves that can be used as an alternative choice in making animation.*

The method of making motion graphic animated films has the same stages as other animated films, the stages that need to be carried out are drafting story ideas, synopsis, storyline, scenarios, storyboards, collecting sound material, making animation, composition, editing, rendering.

An animation has been successfully created with the title "Making Animation The Importance of 4 Too in the OKU Regency Population Control and Family Planning Office Using Adobe Flash CS 6". This animation is made to provide teaching and service to the community, especially in family life, the importance of avoiding too much in order to prevent and save mothers and babies from the impacts that will arise..

Keywords: *Animation, Motion Graphic, Frame by Frame, Adobe Flash CS 6*

Intisari-Membuat Animasi 2D Iklan Layanan Masyarakat Tentang Pencegahan 4 Terlalu Pada Dinas Pengendalian Penduduk dan Keluarga Berencana Kabupaten Ogan Komering Ulu Menggunakan Adobe Flash CS 6.

Animasi adalah suatu kegiatan menghidupkan,

menggerakkan benda mati dan di berikan dorongan kekuatan, semangat dan emosi untuk menjadi hidup dan bergerak. Teknik produksi animasi di komputer tidak hanya terdiri dari teknik 2 dimensi dan 3 dimensi tapi juga ada teknik *motion graphic frame by frame*, yaitu membuat sebuah ilusi pergerakan dari sebuah gambar/objek yang diam (*still image*) *frame demi frame* seolah-olah gambar tersebut hidup dan bergerak yang bisa dijadikan alternative pilihan dalam membuat animasi.

Metode pembuatan film animasi motion graphic memiliki tahap yang sama seperti film animasi lain, tahapan yang perlu di lakukan adalah membuat konsep ide cerita, *synopsis, storyline, skenario, storyboard*, pengumpulan materi suara, pembuatan animasi, komposisi, *editing, rendering*.

Telah dibuat sebuah animasi dengan judul "Membuat Animasi Pencegahan 4 Terlalu Pada Dinas Pengendalian Penduduk dan Keluarga Berencana Kabupaten OKU Menggunakan Adobe Flash CS 6". Animasi ini dibuat untuk memberikan pengajaran dan pelayanan kepada masyarakat khususnya dalam kehidupan berkeluarga, Pencegahan untuk menghindari 4 terlalu agar dapat mencegah dan menyelamatkan ibu dan bayi dari dampak yang akan timbul.

Kata Kunci : *Animasi, Motion Graphic, Frame by Frame, Adobe Flash CS 6*

PENDAHULUAN

Dunia teknologi berkembang begitu pesat, di era sekarang ini sangat diperlukan inovasi, dengan semakin berkembangnya ilmu teknologi saat ini juga diikuti perkembangan pada bidang komputer, teknologi informasi menjadi kebutuhan yang sangat penting. Ada berbagai macam media untuk menyampaikan informasi. Salah satu media yang

efektif yaitu melalui animasi.

Animasi berasal dari bahasa Yunani yaitu anima, yang artinya jiwa, hidup. Kata animasi dapat juga berarti memberikan hidup terhadap sebuah objek dengan cara menggerakkan objek gambar dengan waktu tertentu, gambar digerakkan melalui perubahan sedikit demi sedikit dan teratur sehingga memberikan kesan hidup.

1. Latar Belakang Masalah

Film animasi merupakan tontonan yang digemari oleh semua kalangan, sudah banyak masyarakat mencari informasi melalui media oleh karena itu diperlukan informasi secara lengkap salah satunya melalui iklan dalam bentuk animasi. Dinas Pengendalian Penduduk dan Keluarga Berencana Kabupaten OKU mempunyai tugas untuk membantu pengendalian kuantitas penduduk dan keluarga berencana ketahanan dan kesejahteraan keluarga, namun pada saat ini penyampaian informasi belum efektif serta belum banyak iklan pelayanan masyarakat terutama tentang ibu dan anak, sehingga penulis terinspirasi untuk membuat animasi "Pencegahan 4 Terlalu Pada Dinas Pengendalian Penduduk dan Keluarga Berencana Kabupaten Ogan Komering Ulu Menggunakan Adobe Flash CS 6", agar informasi yang didapat lebih mudah untuk dimengerti dan menarik terutama pada saat penyuluhan kepada masyarakat.

2. Batasan Masalah

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

- a. Pembuatan film animasi berbasis 2D.
- b. Film animasi iklan layanan ini dibuat menggunakan Adobe Flash CS6 dan Adobe Premier Pro CS6.
- c. Bagaimana cara pencegahan 4 terlalu (terlalu muda, terlalu tua, terlalu rapat dan terlalu banyak) pada Dinas Pengendalian Penduduk dan Keluarga Berencana Kabupaten OKU, dan animasi iklan layanan ini akan di promosikan melalui media sosial youtube, instagram, dan facebook.

3. Rumusan Masalah

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

- a. Bagaimana cara pembuatan iklan layanan masyarakat pencegahan 4 terlalu (terlalu muda, terlalu tua, terlalu rapat dan terlalu banyak) dalam bentuk animasi?

- b. Bagaimana cara membuat, menggabungkan, mengedit gambar dan suara untuk menghasilkan film animasi menggunakan Adobe Flash CS6 dan Adobe Premier Pro CS6?
- c. Bagaimana cara mempromosikan iklan layanan masyarakat pencegahan 4 terlalu (terlalu muda, terlalu tua, terlalu rapat dan terlalu banyak) pada Dinas Pengendalian Penduduk dan Keluarga Berencana Kabupaten OKU. Agar dapat ditonton oleh masyarakat luas?

4. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini sebagai berikut :

- a. Menghasilkan animasi iklan layanan masyarakat pencegahan 4 terlalu (terlalu muda, terlalu tua, terlalu rapat dan terlalu banyak) pada Dinas Pengendalian Penduduk dan Keluarga Berencana Kabupaten OKU.
- b. Memberikan kemudahan dalam prosedur pencegahan 4 terlalu (terlalu muda, terlalu tua, terlalu rapat dan terlalu banyak).

5. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat diadakannya penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagi Universitas Mahakarya Asia Baturaja
 - a. Sebagai pertimbangan bagi Universitas Mahakarya Asia Baturaja untuk mengetahui sejauh mana kemampuan mahasiswa dalam menerapkan ilmunya.
 - b. Mengetahui kesiapan mahasiswa dalam memasuki dunia kerja.
2. Bagi Mahasiswa
 - a. Lebih memahami tentang ilmu komputer khususnya tentang multimedia.
 - b. Membangun relasi dengan Dinas Pengendalian Penduduk dan Keluarga Berencana Kabupaten OKU untuk menambah ilmu pengetahuan.
3. Bagi Dinas Pengendalian Penduduk dan Keluarga Berencana Kabupaten OKU
 - a. Memberikan inovasi baru dalam bentuk teknologi melalui iklan animasi layanan masyarakat.
 - b. Memberikan kemudahan dalam penyuluhan kepada masyarakat.

KAJIAN TEORI

1. Animasi

Menurut Prakosa (2020). bagian penting lain pada multimedia adalah animasi. Animasi berasal

dari bahasa latin yaitu “anima” yang berarti jiwa, hidup, semangat. Selain itu kata animasi juga berasal dari kata *animastion* yang berasal dari kata dasar *to anime* di dalam kamus Indonesia Inggris berarti menghidupkan, secara umum animasi merupakan suatu kegiatan menghidupkan, menggerakkan benda mati. Suatu benda mati diberi dorongan, kekuatan, semangat dan emosi untuk menjadi hidup atau hanya berkesan hidup. Animasi bisa diartikan sebagai gambar yang membuat objek yang seolah – olah hidup, disebabkan oleh kumpulan gambar itu berubah beraturan dan bergantian ditampilkan. Objek dalam gambar bisa berupa tulisan, bentuk benda, warna atau *special effect*.

Mayer dan Moreno (2019). mengemukakan bahwa animasi merupakan satu bentuk presentasi bergambar yang paling menarik, yang berupa simulasi gambar bergerak yang menggambarkan perpindahan atau pergerakan suatu objek.

Dalam kamus bahasa Indonesia-Inggris, kata animasi berasal dari kata dasar; “to animate”, yang berarti menghidupkan. Secara umum, animasi merupakan salah satu kegiatan menjalankan atau menggerakkan benda mati, dengan memberikan dorongan, kekuatan, gambaran, semangat, agar seakan-akan hidup.

2. Iklan Layanan Masyarakat

Pujianto (2018). mendefinisikan iklan layanan masyarakat (ILM) adalah iklan yang digunakan untuk menyampaikan informasi, mengajak atau mendidik khalayak di mana tujuan akhirnya bukan keuntungan ekonomi, melainkan keuntungan sosial. Keuntungan sosial itu meliputi munculnya penambahan pengetahuan, kesadaran sikap dan perubahan perilaku terhadap masalah yang di iklankan yang mana ke semua keuntungan itu sangat penting bagi kualitas hidup masyarakat itu sendiri.

3. Pencegahan 4 Terlalu

Indonesia telah mencanangkan *Making Pregnancy Safer* (MPS) sebagai strategi pembangunan kesehatan masyarakat menuju Indonesia sehat 2010 pada 12 Oktober 2000, sebagai bagian dari program *Safe Motherhood*. Tujuan dari *Safe Motherhood* dan *Making Pregnancy Safer* sama yaitu melindungi hak reproduksi dengan mengurangi beban kesakitan, kecacatan, dan kematian berhubungan dengan kehamilan dan persalinan yang seharusnya tidak perlu terjadi. (Martadisoebrata, Sastrawinata dan Saifudin, 2011).

Safe Motherhood merupakan upaya untuk menyelamatkan wanita agar kehamilan dan

persalinannya sehat dan aman, serta melahirkan bayi yang sehat. Tujuan upaya *Safe Motherhood* adalah menurunkan angka kesakitan dan kematian ibu hamil, bersalin dan nifas, dan menurunkan angka kesakitan dan kematian bayi baru lahir. Upaya ini terutama ditujukan pada negara yang sedang berkembang karena 99% kematian ibu di dunia terjadi di negara-negara tersebut. (Syafrudin dan Hamidah, 2009).

Intervensi strategis dalam upaya *Safe Motherhood* dinyatakan sebagai empat pilar *Safe Motherhood*, yaitu

1. Keluarga berencana, yang memastikan bahwa setiap orang/pasangan memiliki akses ke informasi dan pelayanan KB agar dapat merencanakan waktu yang tepat untuk kehamilan, jarak kehamilan dan jumlah anak. Adanya KB diharapkan tidak ada kehamilan yang tidak diinginkan, yaitu kehamilan yang masuk dalam kategori “4 terlalu”,
 - a) Terlalu tua hamil (diatas usia 35 tahun)
 - b) Terlalu muda hamil (dibawah usia 20 tahun)
 - c) Terlalu banyak (jumlah anak lebih dari 4)
 - d) Terlalu dekat jarak antar kelahiran (kurang dari 2 tahun)
2. Pelayanan antenatal, untuk mencegah adanya komplikasi obstetri bila mungkin, dan memastikan bahwa komplikasi dideteksi sedini mungkin serta ditangani secara memadai.
3. Persalinan yang aman, memastikan bahwa semua penolong persalinan memiliki pengetahuan, ketrampilan dan alat untuk memberikan pertolongan yang aman dan bersih, serta memberikan pelayanan nifas kepada ibu dan bayi.
4. Pelayanan obstetri esensial, memastikan bahwa pelayanan obstetri untuk risiko tinggi dan komplikasi tersedia bagi ibu hamil.

4. Tujuan 4 Terlalu

Untuk menekan angka kelahiran dan mengendalikan pertumbuhan penduduk, dapat dilakukan dengan cara menunda serta mencegah kehamilan.

Dengan menunda dan mencegah kehamilan perlu mengenal dan menghindari “4T (Terlalu)” dapat menyelamatkan ibu dan bayi lahir, 4T adalah terlalu, terlalu muda usia melahirkan dibawah 21 tahun, terlalu rapat jarak kelahiran yakni kurang 5 tahun, terlalu tua usia untuk melahirkan yakni diatas 35 tahun, dan terlalu

sering melahirkan.

Tujuan dari 4 terlalu yakni mencegah 4 kondisi tidak ideal tersebut serta pengaturan kehamilan, sehingga dapat menunda, menjarangkan, dan membatasi kehamilan, agar dapat memberikan manfaat bagi masyarakat dan keluarga yaitu bermanfaat pada bidang kesehatan, pendidikan, dan ekonomi.

5. Dinas Pengendalian Penduduk dan Keluarga Berencana Kab. OKU

Berdasarkan Peraturan Bupati Ogan Komering Ulu Nomor 35 Tahun 2016 tentang SOTK Dinas Dinas pada pasal 69 bahwa tugas utama dari Dinas Pengendalian Penduduk dan Keluarga Berencana adalah melaksanakan urusan pemerintah di bidang Pengendalian penduduk, keluarga berencana, ketahanan dan kesejahteraan keluarga.

Dinas Pengendalian Penduduk dan Keluarga Berencana membantu masalah masyarakat seperti pengendalian kuantitas penduduk dan keluarga berencana ketahanan dan kesejahteraan keluarga.

Adapun Visi dan Misi dari Dinas Pengendalian Penduduk dan Keluarga Berencana Kabupaten OKU sebagai berikut :

Visi

“Terwujudnya Indonesia Maju Yang Berdaulat, Mandiri, dan Berkepribadian Berdasarkan Gotong-Royong”, yang mengandung harapan kinerja Pemerintah untuk periode 5 (lima) tahun kedepan dapat menjunjung tinggi nilai-nilai persatuan, akhlakul karimah, dan semangat gotong-royong dapat membawa Indonesia menjadi negara yang berdaulat, mandiri, dan berkepribadian sesuai amanat Pancasila dan UUD 1945.

Misi

1. Peningkatan kualitas manusia Indonesia
2. Struktur ekonomi yang produktif, mandiri, dan berdaya asing
3. Pembangunan yang merata dan berkeadilan
4. Kemajuan budaya yang mencerminkan kepribadian bangsa
5. Penegakan sistem hukum yang bebas korupsi, bermartabat, dan terpercaya.

6. Adobe Flash Profesional CS6

Adobe Flash (dahulu bernama Macromedia Flash) adalah salah satu perangkat lunak komputer yang merupakan produk unggulan Adobe Systems. Adobe Flash digunakan untuk membuat gambar vektor maupun animasi gambar tersebut. Sebelum tahun 2005, Flash dirilis oleh Macromedia. Flash 1.0 diluncurkan pada tahun

1996 setelah Macromedia membeli program animasi vektor bernama FutureSplash. Versi terakhir yang diluncurkan di pasaran dengan menggunakan nama 'Macromedia' adalah Macromedia Flash 8.

Pada tanggal 3 Desember 2005 Adobe Systems mengakuisisi Macromedia dan seluruh produknya, sehingga nama Macromedia Flash berubah menjadi Adobe Flash. Adobe Flash Profesional CS6 adalah perangkat lunak yang powerful untuk menciptakan animasi dan konten multimedia, selain itu bisa juga digunakan untuk membuat film animasi dan aplikasi karena dilengkapi dengan coding bernama ActionScript 3.0 (AS 3.0). Adobe Flash CS6 digunakan untuk membuat gambar, animasi, aplikasi multimedia, bahkan game.

METODOLOGI PENELITIAN

1. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah Adobe Flash CS 6 yang digunakan dalam pembuatan iklan layanan masyarakat pencegahan kematian ibu dan bayi melalui cara menghindari 4 terlalu (terlalu muda, terlalu tua, terlalu rapat dan terlalu banyak) Pada Dinas Pengendalian Penduduk dan Keluarga Berencana Kabupaten OKU.

2. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada bulan Februari 2023 sampai dengan selesai, bertempat di Kantor Dinas Pengendalian Penduduk dan Keluarga Berencana Kabupaten OKU.

3. Alat Penelitian

Adapun alat yang dipakai untuk penelitian yaitu :

1. Hardware

Spesifikasi laptop yang digunakan :

- a) Lenovo Ideapad
- b) Processor AMDA9
- c) RAM 2GB
- d) Layar 15 inch

Spesifikasi smartphone :

- a) Samsung A50s
- b) RAM 4GB
- c) Internal Memory 32GB
- d) OS Android 9.0 Pie

2. Software

- a) Sistem Operasi Microsoft Windows 2010.
- b) Wondershare Adobe Premier pro cs6 2009.

c) Audio Smartphone.

4. Metode Pengumpulan Data

Adapun metode pengumpulan data dalam melakukan penelitian yaitu :

1. Metode Referensi
Metode referensi dilakukan dengan pengumpulan referensi yang berhubungan dengan permasalahan yang ada, melalui jurnal dan internet.
2. Wawancara
Metode wawancara secara langsung yang dilakukan di Dinas Pengendalian Penduduk dan Keluarga Berencana Kabupaten OKU oleh Ibu Yulia Mutiara, S.Sos.

5. Rancangan Pembuatan Cerita

1. Ide Cerita
Ide ini muncul dari masyarakat yang belum mengetahui pencegahan kematian ibu dan bayi dengan menghindari 4 terlalu (terlalu muda, terlalu tua, terlalu rapat dan terlalu banyak).

2. Tema cerita
Tema iklan animasi ini yaitu, iklan layanan kepada masyarakat tentang pencegahan kematian ibu dan bayi dengan menghindari 4 terlalu (terlalu muda, terlalu tua, terlalu rapat dan terlalu banyak).

3. Sinopsis
Rara : Tahukah anda, bahwa angka kematian ibu dan bayi di Indonesia cukup tinggi
Rara : Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi tingginya AKB dan AKI, salah satunya adalah dengan tidak menghindari 4 terlalu, yaitu (terlalu muda, terlalu tua, terlalu rapat, dan terlalu banyak)

Bpk Nanang : 4 terlalu yang pertama yaitu terlalu muda. Terlalu mudayg dimaksud disini yaitu hamil dibawah usia 20 tahun dengan resiko rahim belum kuat sehingga mengakibatkan keguguran, berat bayi setelah lahir kurang dari 2500 gr, menyebabkan terjadinya kanker leher rahim serta kematian ibu dan janin.

Bpk Nanang : 4 Terlalu yang kedua yaitu terlalu tua. Terlalu tua yang dimaksud disini yaitu hamil diatas usia 35 tahun dengan resiko cacat pada bayi yang tinggi. Proses persalinan yang lama menyebabkan kematian ibu dan janin. Pendarahan

hebat.

Bpk Nanang : 4 terlalu selanjutnya yaitu terlalu rapat. Yaitu jarak antara kehamilan kurang dari 3 tahun dengan resiko rahim yang belum pulih, terjadinya keguguran, berat bayi kurang dari 2500 gr, kurangnya waktu ibu untuk menyusui dan merawat bayi.

Bpk Nanang : 4 terlalu terakhir yaitu terlalu banyak. Maksudnya yaitu jumlah anak yg dilahirkan lebih dari 2 dengan resiko otot rahim lemak, mudah terjadi robekan, pendarahan hebat, keguguran, serta ketahanan tubuh menurun.

Bpk Nanang : Adapun dampak positif dari 4 terlalu Sebagai berikut :Dapat memberikan ASI eksklusif kepada bayi, kehamilan yang terencana, dapat mengurangi AKI dan AKB, ibu akan mempunyai kesehatan reproduksi yang prima dan memiliki waktu yang cukup untuk merawat bayi dan keluarga, serta anak akan tumbuh dan berkembang dengan optimal, sehat, cerdas, dan mempunyai peluang mendapatkan pendidikan yang baik.

4. Desain Karakter

Berikut ini tokoh yang ada dalam pembuatan iklan animasi layanan masyarakat Pencegahan kematian ibu dan bayi melalui hindari 4 terlalu (terlalu muda, terlalu tua, terlalu rapat dan terlalu banyak) pada dinas Pengendalian Penduduk dan Keluarga Berencana Kabupaten OKU.

a. Tabel Storyboard

NO	GAMBAR	KETERANGAN	SOUND	WAKTU
1.		Menampilkan bagian awal yaitu logo Kampus Umaha & Dinas PPKB OKU	Sound KB	11 Detik
2.		Menampilkan gambar umaha	-	3 Detik
3.		Menampilkan grafik AKI & AKB	-	10 Detik
4.		Menampilkan 4 terlalu	-	10 Detik

NO	GAMBAR	KETERANGAN	SOUND	WAKTU
5.		Menampilkan 4 terlalu pertama terlalu muda	-	6 Detik
6.		Menampilkan bagian resiko dari 4 terlalu	-	11 Detik
7.		Menampilkan 4 terlalu kedua terlalu tua	-	6 Detik
8.		Menampilkan resiko terlalu tua	-	11 Detik
9.		Menampilkan 4 terlalu ke tiga terlalu rapat	-	6 Detik
10.		Menampilkan resiko terlalu rapat	-	11 Detik
11.		Menampilkan 4 terlalu ke empat terlalu banyak	-	6 Detik
12.		Menampilkan resiko terlalu banyak	-	11 Detik
13.		Menampilkan pencegah 4 terlalu untuk menggunakan alat kontrasepsi	-	23 Detik
14.		Menampilkan Logo KB "ingat 2 anak cukup"	-	2 Detik
15.		Menampilkan penutup dan text kredit	Sound KB	7 Detik

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil

Hasil yang didapatkan dari penelitian tugas akhir yang dilakukan oleh penulis adalah sebuah “iklan layanan masyarakat tentang pencegahan 4 terlalu pada Dinas Pengendalian Penduduk dan Keluarga Berencana Kabupaten Ogan Komering Ulu Menggunakan Adobe Flash CS 6”. Didalam animasi ini terdiri dari beberapa tampilan yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya. Adapun beberapa tampilan dari “Membuat Animasi Pencegahan 4 Terlalu Pada Dinas Pengendalian Penduduk dan Keluarga Berencana Kabupaten Ogan Komering Ulu Menggunakan Adobe Flash CS 6” adalah sebagai berikut :

a. Menu Utama

1) Halaman Menu Utama



Gambar 1. Halaman Menu Utama

2) Halaman Menu Intro



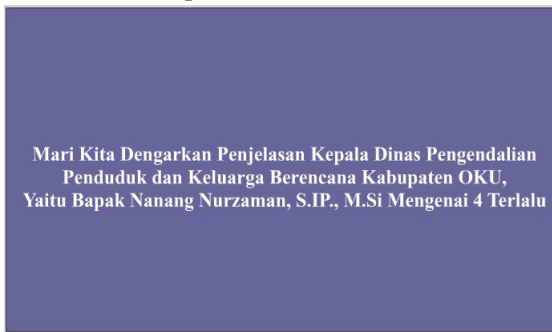
Gambar 2. Halaman Menu Intro

3) Halaman Tampilan Movie 1



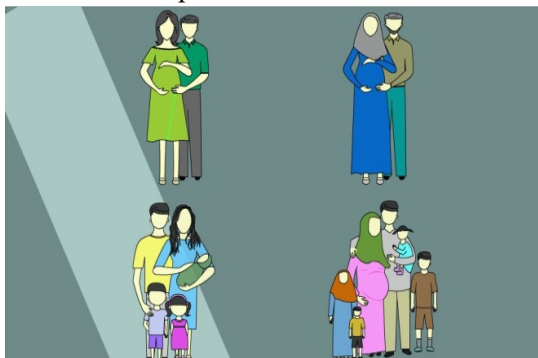
Gambar 3. Halaman Tampilan Movie 1

4) Halaman Tampilan Movie 2



Gambar 4. Halaman Tampilan Movie 2

5) Halaman Tampilan Movie 3



Gambar 5. Halaman Tampilan Movie 3

6) Halaman Tampilan Movie 4



Gambar 6. Halaman Tampilan Movie 4

7) Halaman Tampilan Movie 5



Gambar 7. Halaman Tampilan Movie 5

2. Pembahasan

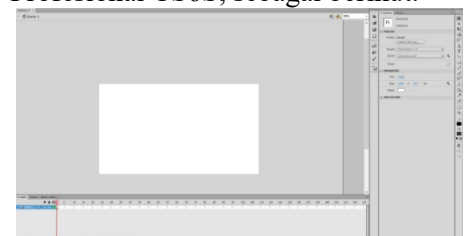
Langkah-langkah untuk melakukan pembuatan sebuah animasi iklan layanan masyarakat *Adobe Flash Profesional CS6* adalah sebagai berikut :

1. Pembuatan gambar
2. Langkah-langkah untuk melakukan pembuatan animasi *Adobe Flash Profesional 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.



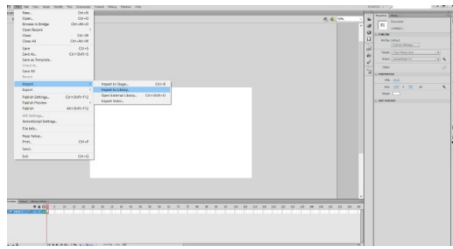
Gambar 8. Tampilan Awal Aplikasi *Adobe Flash Profesional CS6*

- b. Setelah tampilan *Adobe Flash Profesional CS6* muncul, maka atur stage atau lembar kerja, dengan ketentuan dimensions = 1368 px (width) x 768 px (height) dan frame rate = 24 fps pada document properties. Adapun tampilan dari document properties *Adobe Flash Profesional CS6S*, sebagai berikut.



Gambar 9. Tampilan Lembar Kerja Baru

- c. Langkah selanjutnya adalah pembuatan, dalam pembuatan film ini menggunakan 2 teknik yaitu : Menggambar dengan kertas, setelah selesai digambar lalu di scan agar dapat masuk kedalam komputer, 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*.



Gambar 10. Tampilan *Import* Gambar

- d. Selanjutnya setelah gambar masuk kedalam stage lalu klik layer 2 untuk menggambar diatas layer 1, dengan cara mengikuti garisnya.



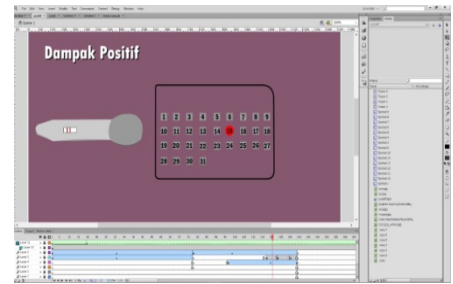
Gambar 11. Menggambar di Atas *Layer*

- e. 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.



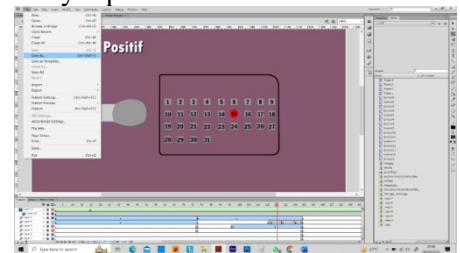
Gambar 12. Menggambar Objek

- f. Kemudian diteruskan dengan pembuatan animasi gerak pada objek gambar sesuai dengan karakter/objek yang diinginkan sehingga mengungkapkan suatu maksud dan tindakan tertentu pada setiap adegan dalam iklan 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.



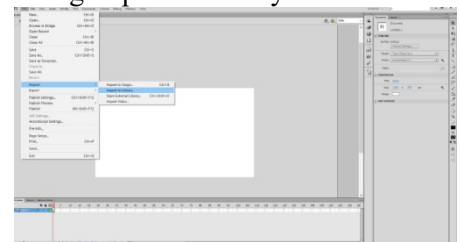
Gambar 13. Pembuatan Animasi Bergerak

- g. 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



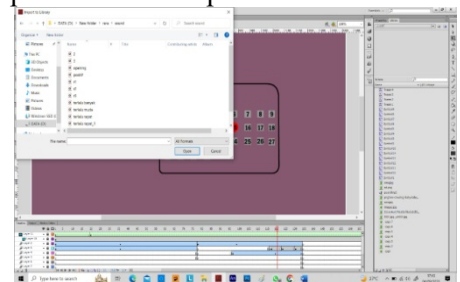
Gambar 14. Melihat Keseluruhan *Frame*

- h. Adapun langkah-langkah mengimport suara kedalam Adobe flash CS6 Awali dengan mengklik file > import > import to library hingga tampil kotak dialog import to library



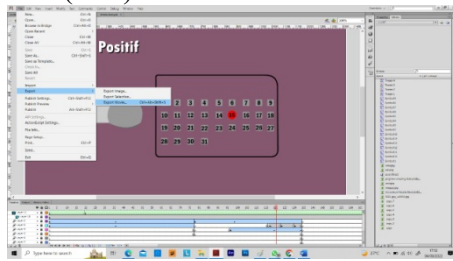
Gambar 15. Tampilan *Import Audio*

- i. tampilan folder audio, yang akan di pilih untuk di import



Gambar 16. Tampilan Pilih *Audio*

- j. langkah-langkah proses *export movie* yaitu *file, export movie*, simpan dokumen dengan ekstensi *windows AVI (*avi)*.



Gambar 17. Tampilan *Export Movie*

KESIMPULAN

Dari uraian penjelasan dan pembahasan keseluruhan materi di bab-bab sebelumnya, serta dalam rangka menyelesaikan laporan tugas akhir, dapat diambil kesimpulan pokok pada animasi iklan layanan masyarakat pencegahan 4 Terlalu Pada Dinas Pengendalian Penduduk dan Keluarga Berencana Kabupaten Ogan Komering Ulu Menggunakan Adobe Flash CS 6 adalah sebagai berikut :

1. Adobe Flash CS 6 adalah suatu *program* aplikasi untuk membuat animasi yang sangat handal, mudah dimengerti, dan kelengkapan *tools* yang dimiliki menjadikan program pengolahan animasi ini dipilih.
2. Animasi ini dibuat sebagai sarana iklan layanan masyarakat khususnya untuk remaja dalam berkeluarga.
3. Sangat pentingnya iklan layanan masyarakat 4 terpadu untuk memastikan ibu dan bayi serta keluarga sehat.

SARAN

Saran merupakan hal-hal, ide-ide, ataupun gagasan yang harus diberikan untuk menjadi solusi atas permasalahan yang dibahas dalam tugas akhir ini. Adapun saran-saran yang penulis berikan untuk meningkatkan hasil animasi ini kedepannya adalah sebagai berikut :

1. Diharapkan agar lebih kreatif dalam memberikan material, pewarnaan, maupun perencanaan efek cahaya pada objek sehingga tampak lebih menarik dan terlihat nyata.
2. Diharapkan agar lebih mengembangkan lagi perencanaan cerita animasi dan pengedukasian pada iklan layanan masyarakat agar tujuan pelayanan masyarakat dapat tercapai. serta

3. Diharapkan agar lebih imajinatif dalam membuat desain dan menerapkan efek-efek pada objek agar desain tampak nyata sehingga seseorang seakan- akan melihat keadaan sebenarnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Aeni, N. 2019. Faktor Risiko Kematian Ibu. 7(10):453-459.
- Depkes. 2009. Pedoman Pelaksanaan Kelas Ibu Hamil. Jakarta: Depkes RI.
- Gora, W. 2006. Editing Video Menggunakan Adobe Premiere Pro. Jakarta: Belajar Sendiri.
- Kemenkes. 2012. Kajian Kematian Ibu dan Anak di Indonesia. Jakarta : Kemenkes.
- Mayer, R., & Moreno, R. 2019. Animation as an Aid to Multimedia Learning. Educational Psychology Review(14), 87-99.
- Monita, F., Suhaimi, D., Ernalia, Y. 2015. Hubungan Usia, Jarak Kelahiran dan Kadar Hemoglobin Ibu Hamil dengan Kejadian Berat Bayi Lahir Rendah di RSUD Arifin Achmad Provinsi Riau. JOM FK Universitas Riau. 2(2):1-17.
- Prakosa, Gotot, 2020. Animasi: Pengetahuan Dasar Film Animasi Indonesia. Jakarta : Fakultas Film dan Televisi-Institut Kesenian Jakarta dengan Yayasan Seni Visual Indonesia.
- Pujianto. 2018. Iklan Layanan Masyarakat. Yogyakarta: C.V ANDI OFFSET