



Jurnal Sistem Informasi Mahakarya (JSIM)

JSIM, Vol. 3, No. 2, Desember 2020, Hal. 48 – 56 ISSN : 2776-849X

FILM ANIMASI EDUKASI PENGENALAN DAN PENCEGAHAN PENYAKIT DEMAM BERDARAH MENGGUNAKAN ADOBE ANIMATE CC 2021

Nurul Fadilah¹, Sri Tita Faulina², Budi Kurniawan³

¹Program Studi Manajemen Informatika, Universitas Mahakarya Asia, Baturaja

^{2,3}JL. Jend. A. Yani No. 267A Tanjung Baru, Baturaja, OKU, Sumatera Selatan

Korespondensi Email: ¹nurulpcc78@gmail.com, ²stitabta@gmail.com, ³budi.skom@gmail.com

Abstrak

Tim penyuluhan puskesmas sering mengadakan penyuluhan ke berbagai tempat, salah satunya di Sekolah. Untuk memberikan informasi tentang betapa pentingnya menjaga pola hidup sehat agar terjauh dari bakteri penyebab penyakit, seperti penyakit Demam Berdarah. Namun, media yang mereka gunakan hanya berupa leaflet, menurut penulis cara ini belum begitu efektif karena informasi yang disampaikan terbatas, kurang menarik dan sulit untuk dipahami khususnya bagi anak-anak. Maka dari itu penulis bertujuan untuk membantu seluruh tim penyuluhan dari Puskesmas Way Tuba dengan cara membuat film animasi ini supaya bisa disosialisasikan kepada masyarakat agar mereka tetap dapat menjaga pola hidup sehat dan bersih.

Penelitian ini dilakukan di Puskesmas Way Tuba, subjek pada penelitian adalah film animasi edukasi pengenalan dan pencegahan penyakit Demam Berdarah. Untuk memperoleh data-data yang diperlukan dalam membuat film animasi edukasi ini, penulis melakukan penelitian terlebih dahulu dengan cara metode referensi dan wawancara. Dalam penelitian ini juga diuraikan tahap pembuatan storyboard, pembuatan gambar dan karakter, pemberian suara atau musik sampai implementasi pada akhir proses pembuatannya.

Dengan rancangan desain yang ditampilkan hasil media ini adalah menghasilkan sebuah film animasi edukasi kepada masyarakat khususnya anak-anak tentang pengenalan dan pencegahan penyakit Demam .

Kata Kunci : Film Animasi, Edukasi, UPTD Puskesmas Way Tuba, Demam Berdarah

EDUCATIONAL ANIMATION FILM INTRODUCTION AND PREVENTION OF DENGUE FEVER USING ADOBE ANIMATE CC 2021

Abstract

The community health center counseling team often conducts outreach to various places, one of which is in schools. To provide information about how important it is to maintain a healthy lifestyle so that it is far away from disease-causing bacteria, such as Dengue Fever. However, the media they use is only in the form of leaflets, according to the author, this method has not been very effective because the information conveyed is limited, less interesting and difficult to understand, especially for children. Therefore the author aims to help the entire counseling team from the Way Tuba Health Center by making this animated film so that it can be socialized to the public so that they can still maintain a healthy and clean lifestyle.

This research was conducted at the Way Tuba Health Center, the subject of the study was an animated educational film on the introduction and prevention of Dengue Fever. To obtain the data needed in making this educational animated film, the authors conducted research first by means of reference methods and interviews. This research also describes the stages of making storyboards, making pictures and characters, giving voice or music to implementation at the end of the manufacturing process.

With the designs displayed, the results of this media are to produce an animated educational film to the public, especially children, about the introduction and prevention of Dengue Fever.

Keywords : Animation Film, Education, Way Tuba Health Center UPTD, Dengue Fever

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi di era globalisasi saat ini berlangsung sangat cepat. Teknologi informasi sudah menjadi hal yang sangat umum dan sebuah keharusan dalam segala aspek kehidupan. Tidak hanya itu, saat ini

teknologi informasi bahkan telah menjadi tulang punggung kehidupan manusia dalam penyediaan dan pemberian informasi.

Data dan informasi yang diperlukan tentu harus mudah di akses dengan efektif dan efisien oleh berbagai

pihak yang berkepentingan. Penyakit merupakan masalah yang sering kali dihadapi dalam masyarakat. Peningkatan penderita penyakit maupun timbulnya jenis penyakit yang baru dikenal merupakan tantangan yang harus dihadapi oleh masyarakat dan pemerintah khususnya dinas kesehatan. Salah satu kasus penyakit yang cukup sering melanda wilayah Way Tuba adalah Demam Berdarah.

Dengan adanya teknik pembelajaran yang sudah modern ini akan menambah daya tarik warga untuk mempelajari cara menghindari penyebaran dan perkembangan nyamuk yang menimbulkan penyakit Demam Berdarah. Dengan Menggunakan Adobe Animate CC 2021 saat ini kiranya bisa menjadi media pembelajaran yang berguna untuk warga masyarakat tentang cara pencegahan penyakit Demam Berdarah dengan menggunakan Adobe Animate CC 2021 saat ini kiranya bisa menjadi media pembelajaran yang berguna untuk warga masyarakat saat ini kurang tertarik dalam hal membaca untuk memperdalam ilmunya. Oleh karena itu dengan menggunakan Adobe Animate CC 2021 diharapkan warga masyarakat mau dan mengerti tentang pencegahan penyakit demam berdarah. Dengan alasan tersebut penulis ingin memberikan pembelajaran tentang pencegahan penyakit demam berdarah yang menyenangkan untuk masyarakat dengan membuat video animasi tentang pencegahan penyakit demam berdarah.

KAJIAN TEORI

1. Film

Film merupakan salah satu bagian dari media komunikasi. Dengan kata lain, film merupakan medium untuk menyampaikan pesan dari komunikator kepada komunikan. Perlu dicermati pula bahwa film tidak hanya menjadi medium penyampaian pesan kepada satu atau dua komunikan, melainkan masyarakat yang lebih luas alias massal. (Sri Wahyuningsih, 2019:2)

2. Animasi

Animasi adalah sebuah proses merekam dan memainkan kembali serangkaian gambar statis untuk mendapatkan sebuah ilusi pergerakan. Berdasarkan arti harafiah animasi adalah menghidupkan, yaitu usaha untuk menggerakkan suatu yang tidak bisa bergerak sendiri. (Fernandez, 2002:102)

3. Edukasi

Dalam undang-undang 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.

4. Penyakit

Istilah penyakit dalam bahasa Inggris, ada berbagai istilah yang sering menimbulkan kerancuan yaitu, *disease*, *illness*, *ailment*, *sickness*. Untunglah dalam bahasa Indonesia, hanya ada dua istilah yaitu, sakit dan penyakit. Membuat batasan (definisi) penyakit tidaklah mudah, setiap definisi yang diajukan selalu mengandung kelemahan atau mudah terbantahkan. Akhirnya, diajukan suatu definisi yang cukup kuat yaitu suatu rasa tidak nyaman yang merugikan. (Dr. dr. Daldiyono Hardjodisastro, 2006:12)

5. Demam Berdarah

DBD atau demam berdarah dengue adalah penyakit yang disebabkan oleh salah satu dari empat virus dengue. Demam berdarah merupakan penyakit yang mudah menular. Sarana penularan demam berdarah sendiri berasal dari gigitan nyamuk *Aedes aegypti* dan *Aedes albopictus*.

Penyakit demam berdarah disebabkan oleh virus dengue yang ditularkan oleh nyamuk *Aedes aegypti* dan *Aedes albopictus*. Kedua nyamuk dapat menggigit di pagi hari sampai sore menjelang petang. Penularan terjadi saat nyamuk menggigit dan menghisap darah seseorang yang sudah terinfeksi virus dengue, ketika nyamuk tersebut menggigit orang lain, maka virus akan tersebar. Hal tersebut terjadi karena nyamuk berperan sebagai medium pembawa (carrier) virus dengue tersebut. (Rizal Fadli, 2020)

6. UPTD Puskesmas Way Tuba

1. Sejarah

UPTD Puskesmas Way Tuba terletak di provinsi Lampung dengan alamat Jl. Meyjen H.M. Ryacudu no. 140 Ds. Way Tuba Kec. Way Tuba, jenis Puskesmas ini yaitu Puskesmas rawat inap, Puskesmas Way Tuba merupakan salah satu Puskesmas yang ada di Way Kanan. Pada saat ini UPTD Puskesmas Way Tuba di kepalai oleh Bapak Sunarto selaku kepala UPTD Puskesmas Way Tuba.

2. Visi dan Misi

a. Visi

Way Tuba sehat menuju way kanan maju dan berdaya saing.

b. Misi

Mendorong masyarakat dan keluarga untuk hidup sehat, mendorong masyarakat untuk berpartisipasi aktif dalam pembangunan kesehatan, meningkatkan pelayanan kesehatan yang kompeten, adil, merata dan terjangkau.

7. Adobe Animate CC 2021

Adobe Animate merupakan sebuah *software* multimedia yang diproduksi oleh adobe untuk

mengembangkan produk animasi, website, video interaktif dan media audio visual lainnya. Adobe Animate merupakan versi terbaru dari Adobe Flash dan Macromedia Flash.

8. Adobe Audition CS6

Adobe Audition CS6 adalah *multitrack digital audio recording, editor* dan *mixer* yang sudah digunakan dan memiliki berbagai fasilitas pengolahan suara, diantaranya untuk merekam suara, memperbaiki kualitas suara, menambahkan berbagai efek suara, dan menggabungkan suara.

9. Adobe Premiere Pro CS6

Adobe Premiere pro adalah perangkat lunak penyunting video yang dikhususkan untuk membuat rangkaian gambar, *audio*, dan video.

Premiere pro merupakan rilis baru dan sebagai penerus ulang dari Adobe Premiere yang telah diluncurkan sejak 2003.

METODOLOGI PENELITIAN

1. Subjek Penelitian

Di dalam penelitian penulis mengambil subjek yaitu tentang Pembuatan Film Animasi Edukasi Pengenalan Dan Pencegahan Penyakit Demam Berdarah Di Puskesmas Way Tuba Menggunakan Adobe Animate CC.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan dari bulan Februari 2021 sampai dengan April 2021, yang berlokasi di Jl.Lintas Sumatera KM. 230 Way Tuba, Kabupaten Way Kanan, Lampung 34764.

3. Alat Penelitian

Adapun sebagai alat yang dipakai untuk penelitian yaitu :

1. Hardware.
 - a. Laptop Asus Intel® Core (TM) i3 – 1005G1 CPU @ 1.20GHz 1.19 GHz
 - b. RAM 4 GB
 - c. Earphone VIVO
2. Software.
 - a. Sistem Operasi Windows 10
 - b. Adobe Animate CC
 - c. Adobe Audition CS6
 - d. Adobe Premiere Pro CS6
 - e. Microsoft Word 2010

4. Metode Pengumpulan Data

Adapun metode pengumpulan data dalam melakukan penelitian yaitu :

1. Metode Referensi

Yaitu pengumpulan data secara tidak langsung dari

sumber yang diperoleh dari buku-buku dan internet.

2. Metode Wawancara

Wawancara atau *interview* adalah suatu cara pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh informasi langsung dari sumbernya.

5. Rancangan Pembuatan Film Animasi

1. Ide Cerita, Dalam ide cerita ini penulis menentukan judul Pembuatan Film Animasi Edukasi “Pengenalan dan Pencegahan Penyakit Demam Berdarah di Puskesmas Way Tuba” Menggunakan Adobe Animate CC.
2. Tema Cerita, Penulis mengambil tema tentang pentingnya kesadaran menjaga kebersihan.
3. Sinopsis
4. Diagram Scene
5. Desain Karakter



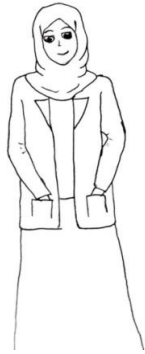
Gambar 1. Bobi



Gambar 2. Dila

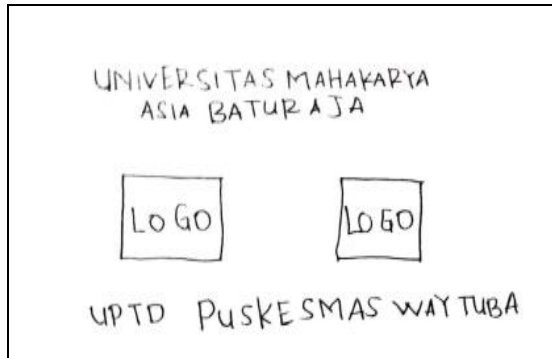


Gambar 3. Ayah Bobi



Gambar 4. Dokter

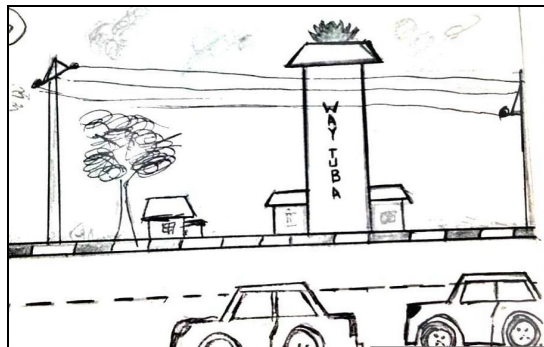
6. Storyboard



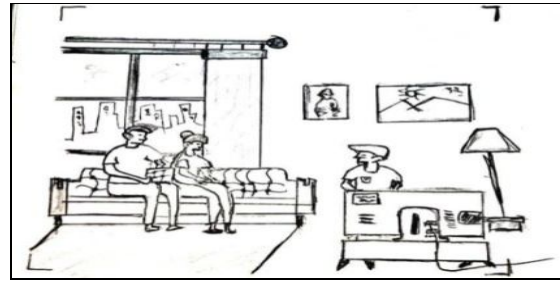
Gambar 5. Intro 1



Gambar 6. Intro 2



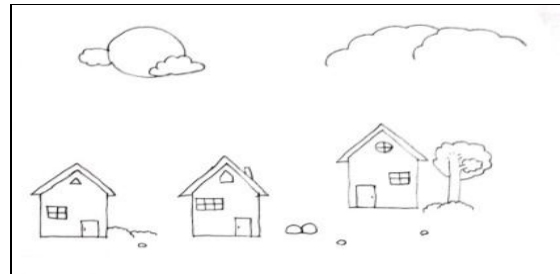
Gambar 7. Menampilkan Jalan Raya



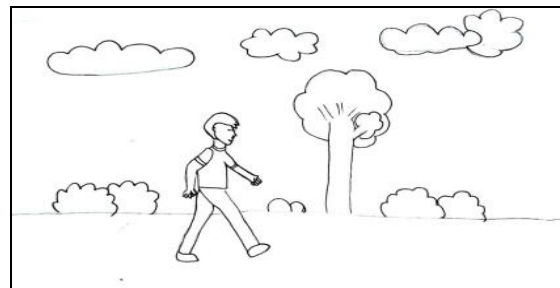
Gambar 8. Menampilkan Keluarga Bobi



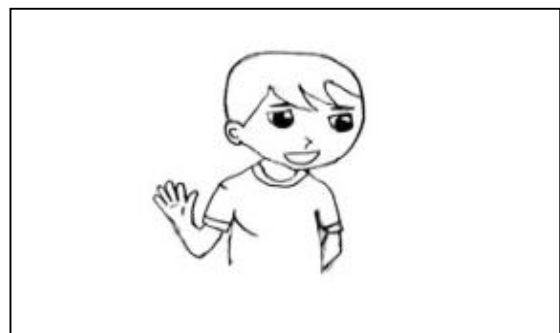
Gambar 9. Menampilkan Rumah yang Kotor



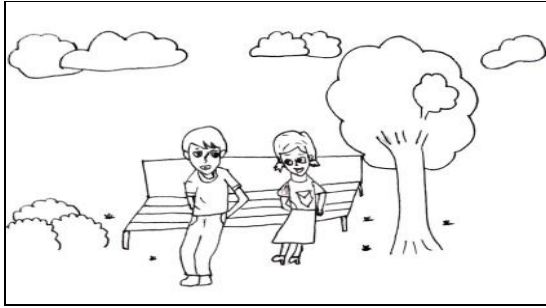
Gambar 10. Menampilkan Siang Hari



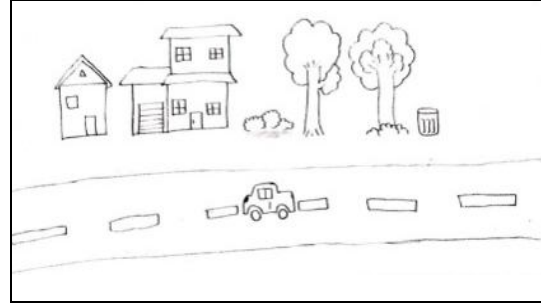
Gambar 11. Bobi Sedang Menghampiri Dila



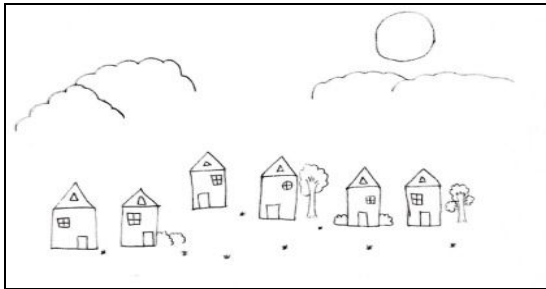
Gambar 12. Bobi Menyapa Dila



Gambar 13. Bobi Dan Dila Sedang Mengobrol



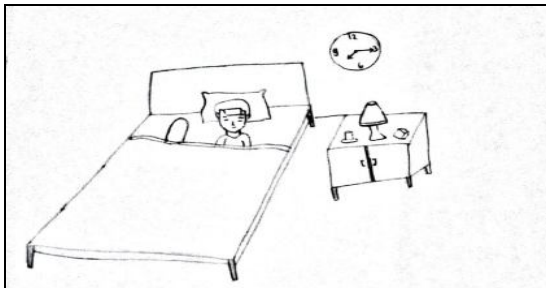
Gambar 18. Ayah Bobi Membawa Bobi Ke Puskesmas



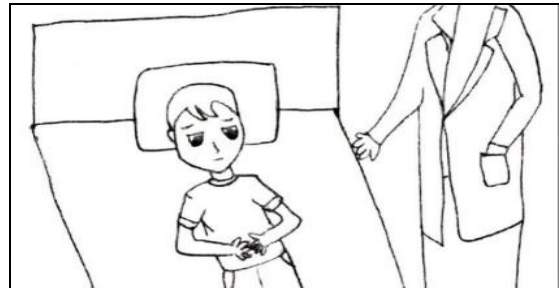
Gambar 14. Menampilkan Suasana Malam Hari



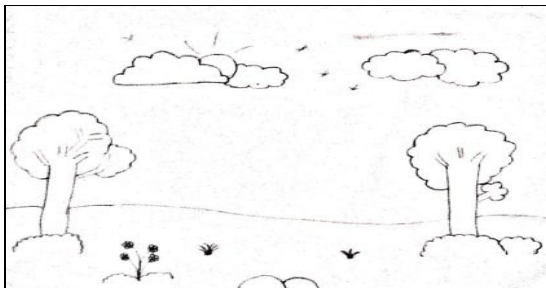
Gambar 19. Halaman Depan Puskesmas



Gambar 15. Bobi Sedang Tidur



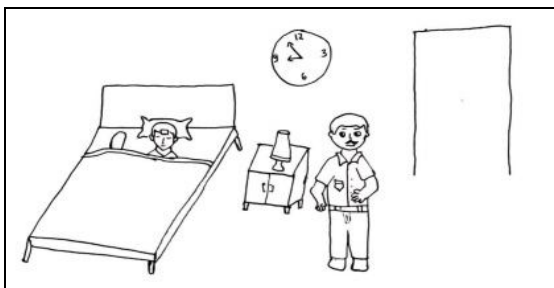
Gambar 20. Bobi Memberitahu Keluhannya



Gambar 16. Suasana Pagi Hari



Gambar 21. Dokter Sedang Memeriksa Bobi



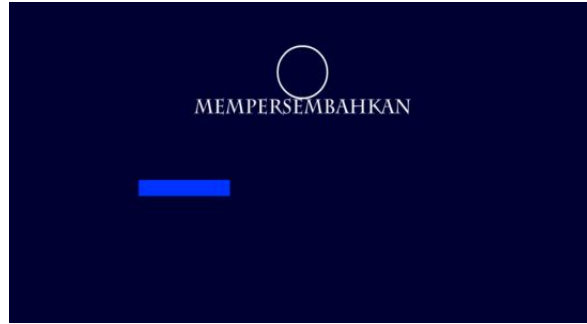
Gambar 17. Ayah Bobi Masuk Kekamar Bibi



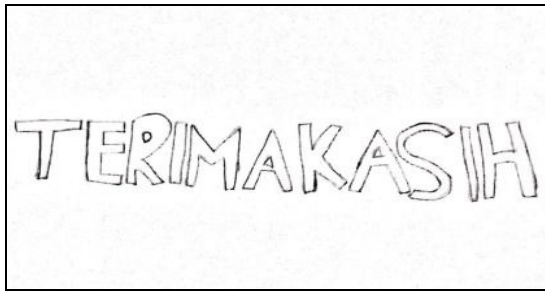
Gambar 22. Dokter menjelaskan penyakit Bobi



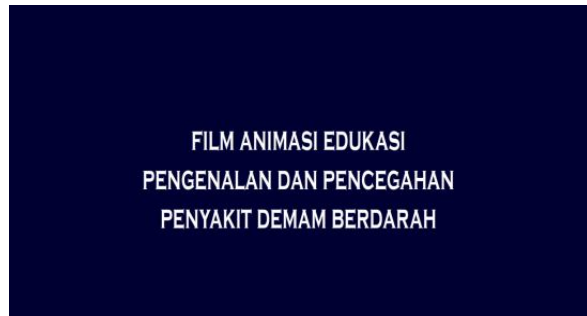
Gambar 23. Keluarga Bobi membersihkan halaman



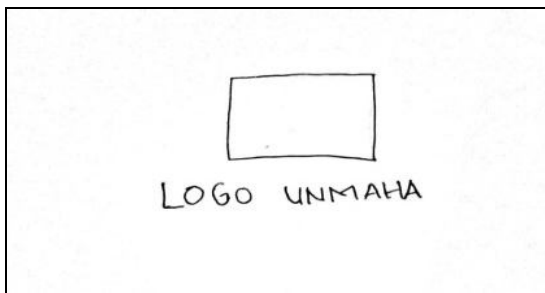
Gambar 27. Tampilan Intro 2



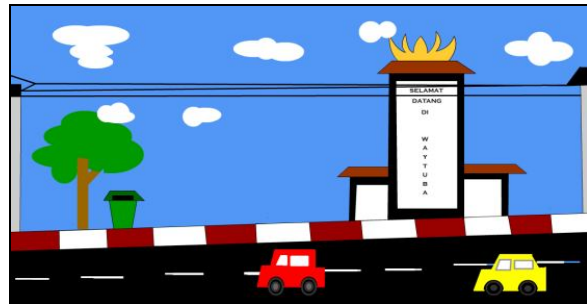
Gambar 24. Menampilkan ucapan “Terimakasih”



Gambar 28. Tampilan Intro 3



Gambar 25. Outro



Gambar 29. Tampilan Jalan Raya

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil

Hasil yang didapatkan dari penelitian Tugas Akhir yang dilakukan oleh penulis adalah sebuah Film Animasi Edukasi Pengenalan dan Pencegahan Penyakit Demam Berdarah Menggunakan Adobe Animate CC. Didalam film ini terdiri dari beberapa tampilan yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya. Adapun beberapa tampilan dari Film Animasi Edukasi Pengenalan dan Pencegahan Penyakit Demam Berdarah adalah sebagai berikut :



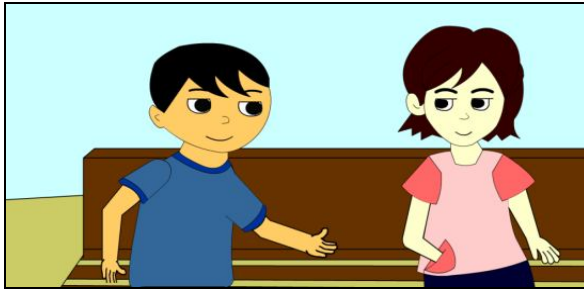
Gambar 30. Tampilan Bobi dan Keluarga



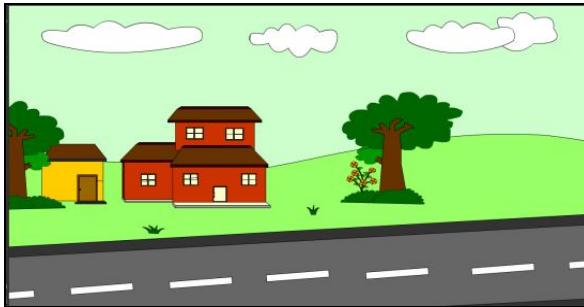
Gambar 26. Tampilan Intro



Gambar 31. Tampilan halaman Rumah



Gambar 32. Tampilan Bobi dan Dila Sedang Mengobrol



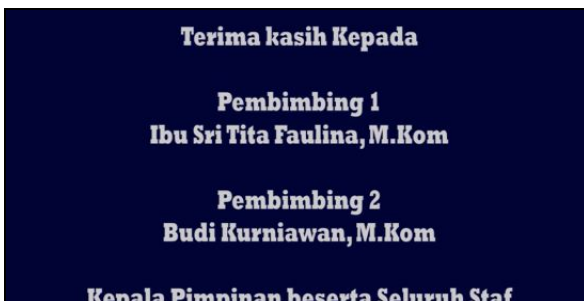
Gambar 33. Tampilan Menuju Puskesmas



Gambar 34. Tampilan Dokter Memeriksa Bobi



Gambar 35. Tampilan Dokter Menjelaskan Penyakit Demam Berdarah



Terima kasih kepada

Pembimbing 1

Ibu Sri Tita Faulina, M.Kom

Pembimbing 2

Budi Kurniawan, M.Kom

Kepala Pimpinan beserta Seluruh Staf

Gambar 36. Outro

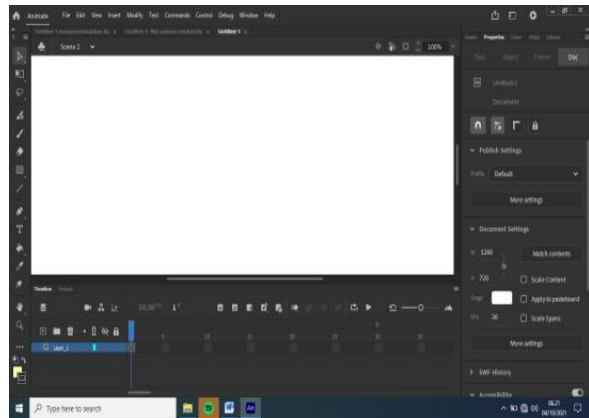
2. Pembahasan

Langkah-langkah untuk melakukan pembuatan sebuah animasi kartun pada Adobe Animate 2021 adalah sebagai berikut :

1. Pembuatan Gambar

Langkah - langkah untuk melakukan pembuatan gambar Adobe Animate 2021 adalah sebagai berikut :

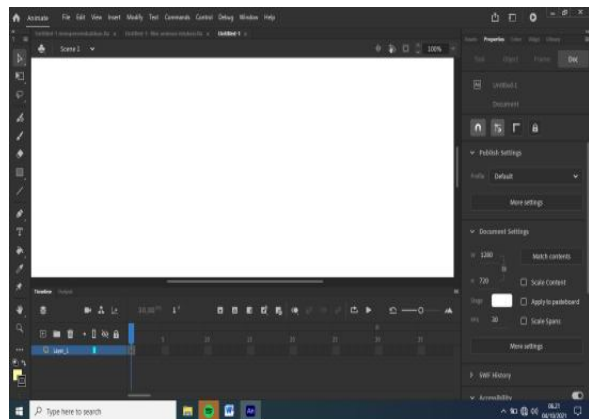
- Langkah pertama yang perlu dilakukan adalah menjalankan aplikasi Adobe Animate 2021, dengan cara klik menu *file, new*
- Setelah itu pilih Character Animation, maka atur *stage* atau lembar kerja dengan ketentuan dimensions = 1280 px (*width*) x 720 px (*height*) dan *frame rate* = 30 fps pada *document properties*.



Gambar 37. Tampilan menu *Properties*

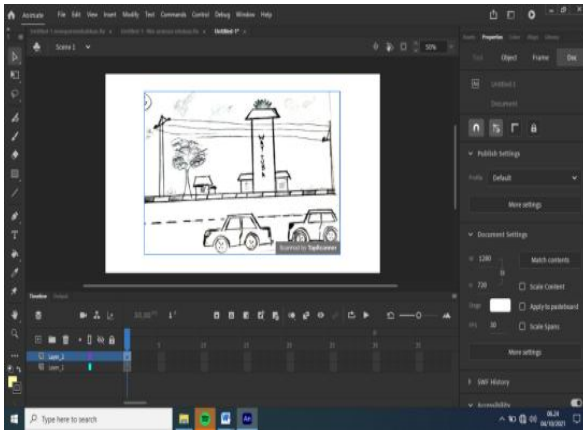
- Langkah selanjutnya adalah pembuatan, dalam pembuatan film ini menggunakan 2 teknik yaitu :

Menggambar dengan kertas, setelah selesai digambar lalu di *scan* agar dapat masuk kedalam komputer, setelah itu pemanggilan gambar yang telah di *scan* kedalam Adobe Animate 2020 dengan cara klik *file* lalu arahkan kursor ke *import* setelah itu pilih *import to stage*. Seperti gambar berikut ini :



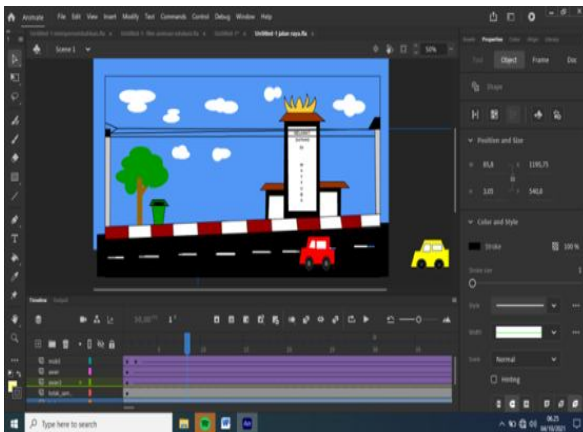
Gambar 38. Tampilan Pengambilan Gambar

- Selanjutnya setelah gambar masuk kedalam *stage* lalu klik *new layer* untuk menambah *layer* ke-2, *layer* 1 untuk objek yang di *import* tadi, dan *layer* 2 untuk menggambar objek baru dengan cara mengikuti garis objek pada *layer* 1. seperti gambar berikut ini:



Gambar 39. Tampilan Objek Gambar

- e. Menggunakan *toolbar* yang tersedia pada area kerja Adobe Animate 2021. Misalnya menggunakan *Line Tool* (N), atau bisa menggunakan *Brush Tool* (B) klik *key frame* pada *frame* awal sebelum membuat objek tersebut sampai sempurna. Seperti gambar berikut ini :



Gambar 40. Tampilan Objek Gambar berwarna

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 yang digunakan dalam pembuatan film animasi tugas akhir ini yaitu teknik *frame by frame* dan *classic tween*, tetapi sebagian besar teknik yang digunakan adalah teknik animasi *frame by frame*. cara untuk membuat animasi *frame by frame* yaitu dengan menggambar objek yang berbeda dari objek yang sebelumnya, misalnya menggambar sebuah objek yang terlihat bergerak maka gambar lah objek dengan posisi atau bentuk yang berbeda pada setiap masing-masing *frame* agar dapat menghasilkan animasi yang terlihat seperti bergerak.

Langkah selanjutnya adalah *export movie*, proses ini merupakan bagian paling penting untuk pembuatan film animasi dari hasil Adobe Animate 2021, sebelum lanjut ke tahap selanjutnya yaitu proses pengeditan dan penggabungan file video pada Adobe Premiere CS6. Format *file* dari proses *export movie* adalah windows AVI yang nantinya dapat dibaca oleh aplikasi Adobe Premiere CS6 dan dipindahkan atau di *burning* kedalam sebuah media CD atau DVD *blank*, kemudian dapat ditonton

pada VCD atau DVD *player*. Adapun langkah-langkah proses *export movie* yaitu klik *file > export video/media*.

Lalu atur *dimensions* menjadi 1280 x 720 pixel, kemudian pilih folder yang akan digunakan untuk tempat menyimpan hasil video yang sudah di *export*.

Lalu klik *save* kemudian pilih *export* hingga muncul tampilan proses *export* dan tunggu hingga selesai.

2. Proses Rendering Video

Setelah selesai mengedit video, kemudian melakukan penggabungan seluruh video.lalu lakukan langkah selanjutnya yaitu, proses *rendering* yaitu sebagai berikut :

- Klik *file > export > media*, Setelah itu akan muncul *export setting*, kemudian bisa mengatur *format file*, *audio*, *filters*, dan lain-lain untuk hasil yang lebih maksimal
- Pilih folder yang akan di gunakan untuk tempat penyimpanan hasil video yang sudah di *rendering*.
- Jika sudah selesai, klik tombol *export* dan tunggu hingga proses *rendering* selesai.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan yaitu pembuatan Film Animasi Edukasi “Pengenalan Dan Pencegahan Penyakit Demam Berdarah”, dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut :

- Proses pembuatan film Animasi ini meliputi beberapa tahapan antara lain; perancangan, dalam hal ini yang dimaksud adalah menentukan racangan tentang tema atau ide cerita, kemudian pemilihan gerak objek sesuai dengan karakter.
- Film Animasi yang berjudul “Pengenalan dan Pencegahan Penyakit Demam Berdarah” ini telah berhasil dibuat dengan total durasi 5 menit dengan ukuran 1280 x 720 pixel.
- Film animasi merupakan salah satu cara untuk mengajarkan kepada masyarakat khusus nya kepada anak-anak betapa pentingnya untuk menjaga pola hidup sehat dan bersih agar terhindar dari bakteri penyebab penyakit.
- Film animasi juga salah satu cara untuk menyampaikan pesan yang efektif dan mudah di mengerti khususnya bagi anak-anak serta seluruh masyarakat.

SARAN

Setelah melakukan pembuatan film Animasi ini sampai dengan selesai, maka ada saran yang ingin penulis sampaikan kepadapara pembaca dan penonton film ini sendiri. Adapun saran yang ingin penulis sampaikan adalah sebagai berikut :

- Dalam pembuatan *dubbing sound* pada karakter sebaiknya lebih diperjelas supaya penonton yang menyaksikan film animasi akan lebih mengerti isi pesan yang ada di dalam film animasi tersebut.
- Proses pembuatan animasi untuk selanjutnya diharapkan gerakan animasi lebih di perhalus agar hasilnya lebih menarik.
- Untuk selanjutnya, diharapkan jenis program aplikasi yang digunakan untuk pembuatan film animasi yaitu berbasis 3D agar hasilnya terlihat lebih hidup dan

nyata.

4. Dalam pembuatan film animasi ini hanya menceritakan secara singkat tentang inti pembahasan dari tema saja, untuk selanjutnya alangkah lebih baik jika cerita dalam film animasi di buat secara detail supaya lebih jelas.
5. Untuk selanjutnya, diharapkan untuk menambahkan unsur komedi didalam film animasi supaya tidak mudah membosankan serta membuat film lebih menarik untuk di tonton.

DAFTAR PUSTAKA

Fadli, Rizal. 2020. *Demam Berdarah*. Jakarta Selatan : Halodoc

Fernandez, Ibiz. 2002. *Media Dan Multimedia Pembelajaran : Teori Dan Praktik*. Yayasan Kita Menulis

Hardjodisastro, Daldiyono. 2006. *Menuju Seni Ilmu Kedokteran : Bagaimana Dokter Berpikir, Bekerja, Dan Menampilkan Diri*. Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama, Anggota IKAPI.

Setiyaningsih. 2021. *Pengertian Adobe Premiere Pro : Definisi, kelebihan, kekurangan*. Jakarta : DIANISA.COM

Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003. “*Tentang Sistem Pendidikan Nasional*”. (Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional, 2003).

(<http://luk.staff.ugm.ac.id/atur/UU20-2003Sisdiknas.pdf>)
03 September, 2021

Wahana Komputer, 2014. *Adobe Audition CS6*, Semarang : Andi Offset.

Wahyuningsih, Sri. 2019. *Film Dan Dakwah : Memahami Representasi Pesan-Pesan Dakwah Dalam Film Melalui Analisis Semiotik*. Surabaya : Media Sahabat Cendekia.

Wibawanto, Wandah. 2020. *Game Edukasi RPG (Role Playing Game)*. Semarang : LPPM UNN