



**MEMBUAT ANIMASI IKLAN LAYANAN MASYARAKAT OPERASIONAL
PEMADAMAN KEBAKARAN DAN PENYELAMATAN PADA DINAS PEMADAM
KEBAKARAN OKU**

Yohana Dessy Fransisca Kristianti¹, Kadarsih², Suryanto³

^{1,2,3}Program Studi Teknik Informatika, Universitas Mahakarya Asia

^{1,2,3}Jl. Jend A. Yani No.267A Tanjung Baru, Baturaja, OKU, Sumatera Selatan

Korespondensi Email : fransiscayohana814@gmail.com¹, kadarsih.mail@gmail.com², sur72nto@gmail.com³

ABSTRAK

Secara umum, animasi merupakan salah satu kegiatan menjalankan atau menggerakkan benda mati, dengan memberikan dorongan, kekuatan, gambaran, semangat, agar seakan-akan hidup. Pembuatan iklan layanan masyarakat pada dinas pemadam kebakaran ini menjadi salah satu inovasi baru yang akan memudahkan masyarakat dalam mendapatkan informasi tentang jasa layanan pemadam kebakaran.

Pembuatan animasi iklan layanan masyarakat ini menggunakan adobe flash CS6 dan wondershare filmora 2009. Animasi ini memuat prosedur jasa layanan pemadam kebakaran dan penyelamatan apabila terjadi kebakaran. Penelitian ini menghasilkan animasi berbasis 2D yang berisikan iklan layanan masyarakat operasional pemadaman kebakaran dan penyelamatan pada dinas pemadam kebakaran.

Kata Kunci : Dinas Pemadam Kebakaran dan Animasi Iklan Layanan Masyarakat.

***CREATING ANIMATION OF ADVERTISING COMMUNITY SERVICES FIRE
FIGHTING AND RESCUE OPERATIONS AT OKU FIRE DEPARTMENT***

ABSTRACT

In general, animation is one of the activities of carrying out or moving inanimate objects, by providing encouragement, strength, images, enthusiasm, so that they seem alive. Making public service advertisements for the fire department is one of the new innovations that will make it easier for the public to get information about fire services.

Making this public service announcement animation uses AdobeFlash CS6 and Wondershare Filmora 2009. This animation contains procedures for fire fighting and rescue services in the event of a fire.

This research produced a 2D-based animation containing public service advertisements for fire fighting and rescue operations for the fire department.

Keywords: Fire Service and Public Service Advertisement Animation.

1. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

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.

Istilah 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.

Dinas Pemadam Kebakaran merupakan salah satu instansi yang menangani kasus di bidang pemadaman api dan penyelamatan apabila ada peristiwa kebakaran. Masih banyak masyarakat yang belum memahami tentang alur jasa pelayanan pemadam kebakaran. Berdasarkan hal tersebut maka dibuatlah sebuah iklan layanan masyarakat operasional pemadam

kebakaran dan penyelamatan pada dinas pemadam kebakaran OKU dalam bentuk animasi dengan durasi kurang lebih 6 menit. Harapannya dengan adanya iklan dalam bentuk animasi tentang operasional pemadaman kebakaran dan penyelamatan tersebut dapat memberikan kemudahan bagi masyarakat dalam menggunakan jasa layanan pemadam kebakaran.

1.2. Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini dibatasi pada :

1. Pembuatan animasi iklan layanan masyarakat operasional pemadaman kebakaran dan penyelamatan pada dinas pemadam kebakaran OKU menggunakan *Adobe Flash CS6* dan *Wondershare Filmora 2009*.
2. Animasi iklan ini berisi tentang bagaimana prosedur melapor kepada dinas pemadam kebakaran ketika terjadi kebakaran.
3. Animasi iklan ini berisi tentang bagaimana prosedur dalam melaporkan kasus kebakaran dan upaya petugas pemadam kebakaran dalam penyelamatan korban yang terjebak kebakaran.
4. Animasi ini akan disebarluaskan melalui media sosial yang ada seperti facebook, instagram, dan youtube.

1.3. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana cara pembuatan iklan layanan masyarakat operasional pemadaman kebakaran dan penyelamatan pada dinas pemadam kebakaran OKU dalam bentuk animasi menggunakan *Adobe Flash CS6* ?
2. Bagaimana cara mempromosikan iklan layanan masyarakat operasional pemadaman kebakaran dan penyelamatan pada dinas pemadam kebakaran OKU. Agar dapat disebarluaskan kepada masyarakat

1.4. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini sebagai berikut :

1. Menghasilkan animasi iklan layanan masyarakat operasional pemadaman kebakaran dan penyelamatan pada dinas pemadam kebakaran OKU.
2. Memberikan kemudahan bagi masyarakat dalam memahami prosedur dan pelaporan serta penggunaan jasa layanan pemadam kebakaran.

1.5. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diperoleh setelah melakukan penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagi Universitas Mahakarya Asia Baturaja
 - a. Untuk mengetahui tingkat kemampuan mahasiswa dalam implementasi materi

yang telah diajarkan dalam proses perkuliahan,

- b. Mengetahui kesiapan mahasiswa dalam memasuki dunia kerja.
 - c. Sebagai media promosi UNMAHA kepada masyarakat luas melalui produk yang dihasilkan.
2. Bagi Mahasiswa
 - a. Memahami bagaimana cara membuat iklan layanan masyarakat dalam bentuk animasi.
 - b. Bertambahnya wawasan dalam berkomunikasi dan pengumpulan data di pemadam kebakaran.
 3. Bagi Dinas Pemadam Kebakaran
 - a. Memiliki tools atau alat promosi dalam bentuk iklan layanan masyarakat.
 - b. Penyampaian informasi jasa pemadam kebakaran kepada masyarakat menjadi lebih mudah.

2. KAJIAN TEORI

2.1. Dinas Pemadam Kebakaran OKU

Menurut PERBUP (Peraturan Bupati) No.35 Tahun 2016 Pasal 33 “Dinas Pemadam Kebakaran dan Penyelamatan merupakan unsur pelaksana urusan pemerintahan dibidang ketentraman dan ketertiban umum serta perlindungan masyarakat sub urusan kebakaran, yang dipimpin oleh Kepala Dinas, yang berada di bawah dan bertanggung jawab kepada Bupati melalui Sekretaris Daerah Kabupaten.” Tugas utama dari disdamkar adalah melaksanakan urusan pemerintahan pada daerah wilayah kerjanya untuk pencegahan, tanggap darurat, penanggulangan dan penyelamatan bencana kebakaran.

Adapun Dinas pemadam kebakaran diantaranya yaitu merumuskan kebijakan bidang kebakaran dan penyelamatan, pemberian dukungan atas penyelenggaraan pemerintahan daerah di bidang kebakaran dan penyelamatan, pembinaan dan pembimbingan pada instansi diwilayah kerjanya agar tanggap menghadapi bencana kebakaran dan dapat melakukan penyelamatan jika terjadi, hingga evaluasi dan laporan terkait bidang kebakaran dan penyelamatan.

Kantor Dinas Pemadam Kebakaran ini juga sebagai kantor Damkar daerah. Selain pemadam kebakaran, Damkar juga dapat membantu masalah masyarakat lainnya seperti penyelamatan makhluk hidup dan benda. Contohnya jika ada warga yang tenggelam, menolong korban banjir, hingga dapat juga dimintai bantuan menyelamatkan hewan.

2.2. Animasi

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 (Riyadhuddin, A., & Ruslan, A, 2018).

2.3. Iklan Layanan Masyarakat

Menurut Dwihantoro (dalam Santoso, 2012;5), Iklan Layanan Masyarakat adalah sebuah siaran iklan non-komersial yang disiarkan melalui media cetak maupun elektronik dengan tujuan memperkenalkan, memasyarakatkan, dan atau mempromosikan gagasan, cita – cita, anjuran, dan atau pesan – pesan lainnya kepada masyarakat untuk mempengaruhi khalayak agar berbuat dan bertingkah laku sesuai dengan pesan iklan tersebut. Iklan layanan masyarakat merupakan sebuah media yang bertujuan untuk mempersuasi masyarakat terhadap sebuah permasalahan yang harus dihadapi oleh masyarakat dan mengajak masyarakat untuk berbuat sesuatu atau memecahkan permasalahan tersebut.

2.4. Pemadam Kebakaran

Dalam usaha mencegah terjadinya bahaya yang bisa terjadi pada salah satu fasilitas yang ada utamanya kejadian kebakaran, telah diantisipasi dengan berbagai alat proteksi yang ada baik alat proteksi pasif berupa sarana penyelamatan diri, kompartemenisasi, detection dan alarm system maupun alat proteksi aktif yang terdiri dari Alat Pemadam Api Ringan dan Hydran system. Menurut penelitian yang dilakukan oleh (Zhao et al., 2004).

2.5. 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.



Gambar 1. Tampilan Logo Adobe Flash CS6

Adapun komponen-komponen dalam *Adobe Flash CS6* yaitu sebagai berikut :

1. Menu Bar

Menu Bar berisikan perintah operasi yang ada pada *Adobe Flash CS6*



Gambar 2. Tampilan Menu Bar

2. Time Line

Time Line berguna untuk menentukan

durasi animasi, jumlah layer, frame, menempatkan script dan beberapa keperluan animasi lainnya. Semua bentuk animasi yang di buat akan diatur dan ditempatkan pada layer dalam *timeline*



Gambar 3. Tampilan Time Lime

3. Tool Box

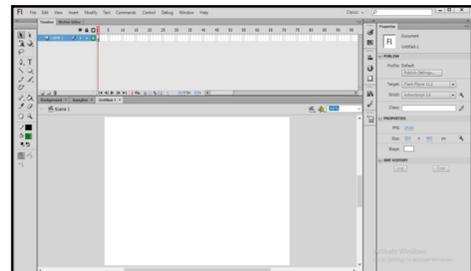
Tool Box adalah sebuah panel yang menampung tombol-tombol yang berguna untuk membuat suatu desain animasi mulai dari tombol seleksi, pen, pensil, text, 3D rotation, dan lain-lain.



Gambar 4. Tampilan Tool Box

4. Stage

Stage adalah lembar kerja yang digunakan untuk membuat atau mendesain objek yang akan dianimasikan. Objek yang dibuat dalam lembar kerja dapat berupa objek Vektor, Movie clip, Text, Button, dan lain-lain.



Gambar 5. Tampilan Stage

5. Panel Properties

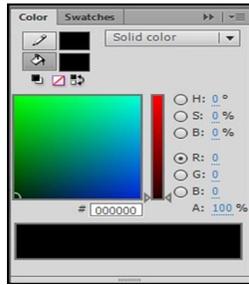
Panel Properties berguna untuk menampilkan parameter dari sebuah tombol yang terpilih sehingga dapat dimodifikasi dan dimaksimalkan fungsi dari tombol tersebut. *Panel properties* menampilkan parameter sesuai dengan tombol yang terpilih



Gambar 6. Tampilan Panel Properties

6. Color Mixer

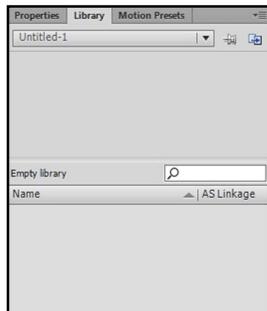
Color Mixer untuk mengatur warna sebuah objek baik stroke color (warna garis objek) maupun fill color (warna dalam objek).



Gambar 7. Tampilan Color Mixer

7. Library Panel

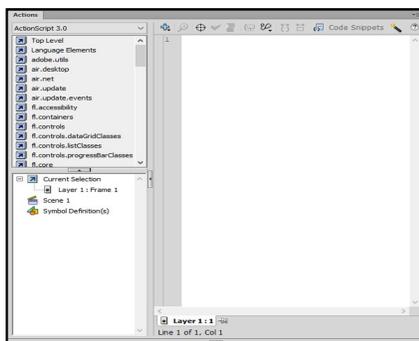
Library Panel tempat untuk menyimpan objek simbol yang nantinya akan digunakan.



Gambar 8. Tampilan Library Panel

8. Action-Frame Panel

Action Frame Panel berisi perintah-perintah action script atau bahasa pemrograman flash yang digunakan untuk membuat animasi atau aplikasi interaktif.



Gambar 9. Tampilan Action Frame Panel

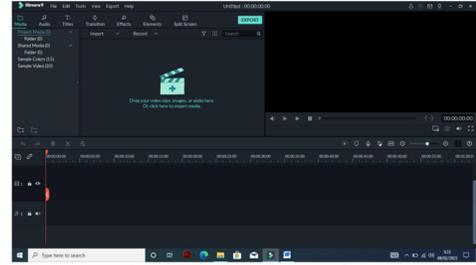
2.6. Wondershare Filmora

Wondershare Filmora adalah Software yang dipakai untuk membuat film rumahan, memudahkan kita dalam membuat video sendiri dengan memberikan berbagai built-in template, dipenuhi fitur mode yang dilengkapi dengan semua timeline, bisa anda sesuaikan dengan berbagai fitur untuk mengatur adegan dan mengedit video (Rubiyah et al., 2020).

1. Project

Project merupakan lembar kerja pada filmora untuk menggabungkan setiap scene,

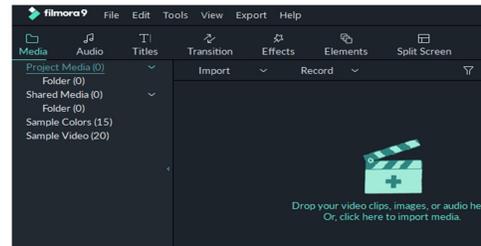
sound, teks dan effect pada sebuah video



Gambar 10. Tampilan Project

2. Menu Bar

Menu Bar berisikan perintah operasi yang ada pada *filmora*.



Gambar 11. Tampilan Menu Bar

3. Audio

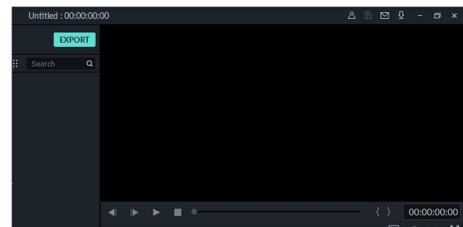
Berikut ini lembar kerja untuk menambahkan sound



Gambar 12. Tampilan Audio

4. Ekspor

Eksport merupakan menu yang digunakan ketika pengeditan video selesai dibuat yang akan di save di dalam memori internal agar bisa di tonton.



Gambar 13. Tampilan Ekspor

3. METODOLOGI PENELITIAN

3.1. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini tentang Pembuatan Iklan Layanan Masyarakat Operasional Pemadam Kebakaran dan Penyelamatan Pada Dinas Pemadam Kebakaran OKU.

3.2. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada bulan Februari 2023 sampai dengan selesai, bertempat di Kantor

dinas pemadam kebakaran kabupaten OKU.

OKU.

3.3. Teknik Pengumpulan Data

Adapun metode pengumpulan data dalam melakukan penelitian yaitu :

1. Wawancara

Metode wawancara secara langsung yang dilakukan di Dinas Pemadam Kebakaran oleh bapak Rolan Ferancia Komaji, ST., M.Eng dan bapak Zainuri, S.Pd.

2. Metode Observasi

Metode observasi dilakukan dengan pengamatan secara langsung ke Dinas Pemadam Kebakaran.

3. Metode Referensi

Metode referensi dilakukan dengan pengumpulan referensi yang berhubungan dengan permasalahan yang ada, melalui jurnal dan internet.

3.4. Alat Penelitian

Adapun alat yang dipakai untuk penelitian yaitu :

1. Hardware

Spesifikasi laptop yang digunakan :

- Lenovo Ideapad (*Processor AMD A9*, RAM 2GB, Layar 15 inch).
- Flashdisk* Toshiba 8GB.
- Mouse*

Spesifikasi *smartphone* yang digunakan yaitu :

- Samsung A50s
- RAM 4GB
- Internal Memory* 32GB
- OS Android* 9.0Pie

2. Software

- Adobe Flash CS6*
- Sistem Operasi Microsoft Windows* 2010.
- Wondershare Filmora* 2009.
- Audio Smartphone*

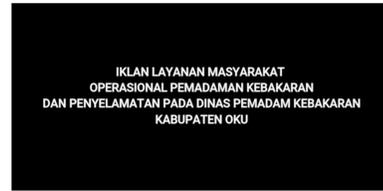
4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Hasil

Dari penelitian Tugas Akhir yang dilakukan penulis menghasilkan karya “Animasi Iklan Layanan Masyarakat Operasional Pemadaman Kebakaran dan Penyelamatan Pada Dinas Pemadam Kebakaran OKU.” Dalam video animasi ini terdiri dari beberapa tampilan adegan operasional pemadam kebakaran dalam aksi penyelamatan dan evakuasi korban. Berikut ini tampilan dari animasi Iklan Layanan Masyarakat Operasional Pemadaman Kebakaran dan Penyelamatan Pada Dinas Pemadam Kebakaran OKU :

1. Tampilan 1

Pada video animasi diputar, muncul tampilan teks judul Animasi Iklan Layanan Masyarakat Operasional Pemadaman Kebakaran dan Penyelamatan Pada Dinas Pemadam Kebakaran



Gambar 14. Tampilan Judul

2. Tampilan 2

Menampilkan logo Dinas Pemadam Kebakaran.



Gambar 15. Tampilan Logo Pemadam Kebakaran

3. Tampilan 3

Tampilan awal mula terjadi kebakaran yang disebabkan oleh gas rumah tangga.



Gambar 16. Tampilan Dapur Kebakaran

4. Tampilan 4

Menampilkan warga yang sedang melaporkan peristiwa kepada petugas Pemadam Kebakaran.



Gambar 17. Tampilan Warga Menelpon Petugas

5. Tampilan 5

Tampilan mobil Pemadam Kebakaran menuju tempat terjadinya peristiwa.



Gambar 18. Tampilan Pemasam Kebakaran Menuju TKP

6. Tampilan 6

Menampilkan evakuasi korban oleh petugas dengan kelengkapan baju tahan api.



Gambar 19. Tampilan Penyelamatan Korban

7. Tampilan 7

Menampilkan petugas pemadam kebakaran sedang memadamkan api.



Gambar 20. Tampilan Pemadaman Api

8. Tampilan 8

Menampilkan petugas yang sedang apel pasca pemadaman kebakaran serta pemeriksaan alat dan personil.



Gambar 21. Tampilan Apel Pasca Pemadaman

9. Tampilan 9

Menampilkan petugas dalam evaluasi pasca aksi pemadaman.



Gambar 22. Tampilan Evaluasi Tim

10. Tampilan 10

Menampilkan surat laporan ke kepala seksi dan diteruskan ke kepala dinas.



Gambar 23. Tampilan Laporan Kepada Kasi

11. Tampilan 11

Menampilkan surat laporan kepada bupati.



Gambar 24. Tampilan Laporan Kepada Bupati

12. Tampilan 12

Tampilan himbuan dan peutup pada iklan.



Gambar 25. Tampilan Penutup Iklan

13. Tampilan 13

Tampilan support by dari Universitas Mahakarya Asia.



Gambar 26. Tampilan Support UNMAHA

4.2. Pembahasan

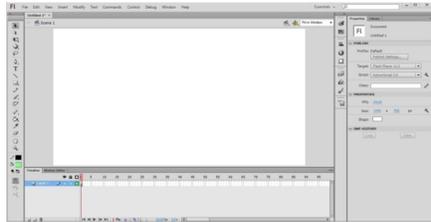
Dalam pembuatan animasi, hal pertama yang harus dilakukan yaitu menentukan tema cerita

dan alur cerita yang kemudian dibuat scenario. Dalam pembuatan animasi ini penulis menggunakan aplikasi adobe flash dan wondershare filmora.

1. Pembuatan Gambar :

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

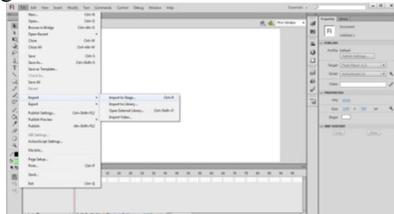
- a. Langkah pertama yang dilakukan adalah menjalankan aplikasi *Adobe Flash CS6*, dengan cara klik menu start, all program *Adobe Flash CS6* atau pilih *double* klik *icon* pada dekstop.
- b. Setelah tampilan *Adobe Flash CS6* muncul, maka atur *stage* atau lembar kerja dengan ketentuan *dimensions* = 800px (*width*) x 425 px (*height*) dan *frame rate* = 24 fps pada *document properties*. Adapun tampilan *document properties Adobe Flash CS6* adalah sebagai berikut :



Gambar 27. Tampilan Properties Adobe Flash CS6

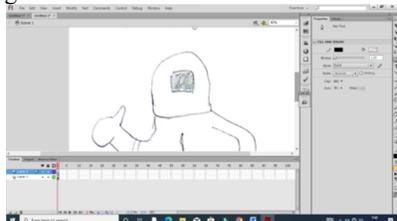
- c. Langkah selanjutnya adalah pembuatan, dalam pembuatan film ini menggunakan 2 teknik yaitu :

- 1) Menggambar dengan kertas, setelah selesai digambar lalu di *scan* agar dapat masuk ke dalam komputer, setelah itu pemanggilan gambar yang telah di *scan* ke dalam *Adobe Flash CS6* dengan cara klik *file* lalu arahkan kursor ke *import* setelah itu pilih *import to stage* seperti gambar berikut ini :



Gambar 28. Tampilan Import File

- 2) Selanjutnya setelah gambar masuk ke dalam *stage* lalu klik *layer 2* untuk menggambar di atas *layer 1* dengan cara mengikuti garis nya, seperti gambar berikut ini :



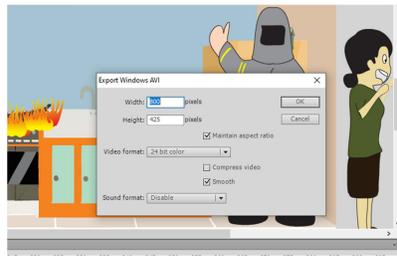
Gambar 29. Tampilan Stage Layer

- 3) Kemudian diteruskan dengan pembuatan animasi gerak pada objek gambar sesuai dengan karakter yang diinginkan sehingga mengungkapkan suatu maksud dan tindakan tertentu pada setiap adegan dalam cerita film yang diinginkan, adapun teknik animasi *frame by frame* dan *motion tween*, tetapi sebagian teknik yang digunakan dalam tugas akhir ini adalah teknik animasi *frame by frame*. Adapun cara untuk membuat animasi *frame by frame* yaitu dengan menggambar berbeda dari gambar yang sebelumnya di *frame* yang berbeda juga agar dapat menghasilkan animasi yang bergerak.



Gambar 30. Tampilan Gerak Frame By Frame

- 4) 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.
- 5) Langkah selanjutnya adalah *export movie*, proses ini merupakan bagian yang paling penting untuk pembuatan animasi kartun dari hasil *Adobe Flash CS6*, sebelum lanjut ketahap selanjutnya yaitu proses pengeditan dan penggabungan *file* video pada *wondershare filmora* dan format *file* dari proses *export movie* adalah *windows AVI*. Adapun langkah-langkah proses *export movie* yaitu *file, export movie*, simpan dokumen dengan *extensi windows AVI (*avi)*, lalu atur *dimensions* menjadi 800 x 245 *pixel*, dengan video *format 24 bit color*, seperti gambar berikut ini :

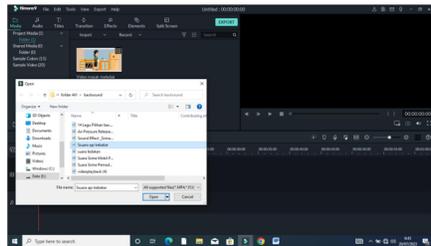


Gambar 31. Tampilan Export Dalam Bentuk AVI

2. Proses Editing Menggunakan Filmora

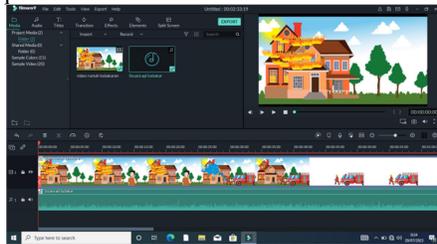
Setelah *file* telah menjadi *windows* AVI dari hasil *export movie*, maka *file* animasi kartun tersebut dapat di edit dan digabungkan pada aplikasi *Wondershare Filmora*. Adapun proses editing dan penggabungan adalah sebagai berikut :

- a. Jalankan aplikasi *Wondershare Filmora* dengan cara *start*, program pilih open folder.
- b. Pilih *file* dan klik *import* kemudian cari *file* video dan rekaman suara yang akan di edit.



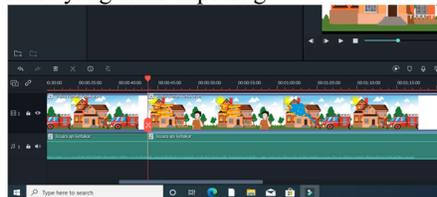
Gambar 32. Tampilan Import File

- c. Kemudian tarik media yang sudah di import, kemudian letakkan pada layer video untuk mengatur animasi lakukan hal yang sama pada suara yang akan disesuaikan pada video animasi.



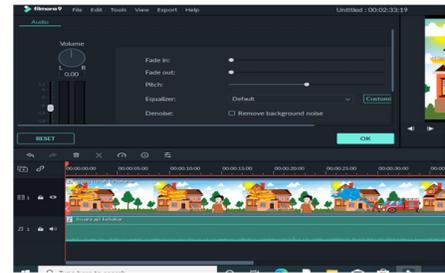
Gambar 33. Tampilan Pengaturan Video Dan Suara

- d. Pangkas video dan suara sesuai kebutuhan pada video animasi. Lakukan dengan cara klik ikon gunting/cut pada layer media dan suara yang akan di potong.



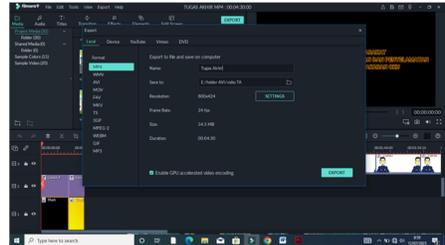
Gambar 34. Tampilan Cutting Video

- e. Mengatur suara pada filmora klik layer suara yang akan di edit kemudian atur besar kecil suara yang akan di gunakan.



Gambar 35. Tampilan Editing Suara

- f. Setelah selesai melakukan pengeditan video dan suara dengan sempurna pada *file* video Animasi iklan, kemudian di ekspor dalam bentuk MP4.



Gambar 36. Ekspor Dalam Bentuk MP4

3. Upload Sosial Media

Supaya animasi iklan tersebut di lihat oleh masyarakat luas, maka kita akan mengupload film kartun tersebut ke youtube, instagram dan facebook. Adapun proses *upload* adalah sebagai berikut :

- a. Login Akun media sosial youtube, instagram dan facebook.
- b. Klik *Upload*, pilih *Upload* video, lalu pilih iklan tersebut.
- c. Setelah proses *upload* selesai, maka animasi iklan ini dapat di akses oleh publik.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan penulis pada penelitian ini, maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Menghasilkan animasi iklan layanan masyarakat operasional pemadaman dan penyelamatan pada dinas pemadam kebakaran OKU.
2. Iklan layanan yang dihasilkan dalam penelitian ini dalam bentuk animasi dengan durasi 4 menit 30 detik.
3. Iklan layanan ini dibuat menggunakan Adobe Flash CS6 dan wondershare filmora.
4. Animasi yang dibuat dapat memvisualisasikan proses pemadaman kebakaran, teknik penyelamatan, dan langkah-langkah keselamatan oleh pemadam kebakaran.
5. Harapannya melalui iklan ini dapat meningkatkan pelayanan dan memberikan inovasi baru bagi Dinas Pemadam Kebakaran Kabupaten OKU.

5.2. SARAN

Setelah peneliti melakukan pembuatan iklan layanan masyarakat ini, ada beberapa saran yang ingin disampaikan kepada pembaca :

1. Untuk penelitian selanjutnya diharapkan untuk menggunakan perangkat lunak animasi yang terbaru, karena adobe Flash CS6 telah mencapai akhir masa pakainya dan digantikan oleh Adobe Animate.
2. Untuk kelancaran dan kecepatan dalam pembuatan film animasi dibutuhkan komputer dengan spesifikasi tinggi.
3. Pada penelitian berikutnya diharapkan ide cerita animasi ini dapat dikembangkan dengan lebih baik lagi

6. DAFTAR PUSTAKA

- Hannandito, D. K., & Aryanto, H. (2020). *Perancangan Iklan Layanan Masyarakat Pencegahan Pembuangan Sampah Sembarangan di Surabaya. Jurnal Barik*, 203.
- Harun, G. J., & Fitria, Y. (2020). *Desain Multimedia Interaktif Berbantuan Software Adeb Flash CS6 untuk Siswa Kelas V SD. e-Jurnal*.
- Muliawan, A., & Sari, A. D. (2023). *Pelatihan Penerapan Sistem Manajemen Keselamatan Kebakaran Pada Rumah di Bontang Utara. Jurnal Pengabdian Al-Ikhlas*, 304.
- Nabil, R. M., Supriyatini, S., & Yasa, D. P. (2023). *Pembuatan Iklan Animasi Untuk Dompot Sosial Madani. Calacitra*, 23.
- Tea, F. G., Syarifuddin, & Asmi, A. R. (2022). *Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Software Wondershare Filmora Pada Mata Pelajaran Sejarah. Jurnal Teknologi Pendidikan*, 257.