



## ANIMASI PENGOLAHAN HASIL PERIKANAN PADA DINAS PERIKANAN KABUPATEN OKU

**Widia Astuti<sup>1</sup>, Nia Andriani<sup>2</sup>, Rusidi<sup>3</sup>**

<sup>1</sup>Program Studi Teknik Informatika, Universitas Mahakarya Asia

<sup>1,2,3</sup>Jl.Jend A. Yani No. 267A Tanjung Baru, Baturaja, OKU, Sumatera Selatan

Korespondensi Email : widiaastutibta99@gmail.com<sup>1</sup>, ciknia85@gmail.com<sup>2</sup>, rusidi081@gmail.com<sup>3</sup>

### ABSTRAK

Masih banyak masyarakat yang belum memahami tentang pengolahan hasil perikanan yang ada pada wilayah Ogan Komering Ulu. Mengembangkan pengolahan ikan dapat membantu melestarikan resep dan metode memasak tradisional.

Mengonsumsi ikan dapat meningkatkan kesadaran tentang manfaat gizi ikan dikalangan masyarakat, terutama anak-anak dan remaja dapat membantu membentuk makan sehat sejak dini. Harapannya dengan adanya animasi tersebut dapat memberikan kemudahan bagi masyarakat dalam memahami tentang pengolahan hasil perikanan.

Pembuatan animasi pengolahan hasil perikanan ini menggunakan adobe Animate. Penelitian ini menghasilkan animasi berbasis 2D yang berisikan pengolahan hasil perikanan pada dinas perikanan kabupaten OKU.

**Kata Kunci** : Dinas Perikanan, Animasi Pengolahan Hasil Perikanan, Adobe Animate cc 2019 dan Capcut

## *ANIMATION OF THE PROCESSING OF FISHERY AND LIVESTOCK PRODUCTS AT THE OKU DISTRICT LIVESTOCK AND FISHERIES DEPARTMENT*

### ABSTRACT

*There are still many people who do not understand the processing of fishery products in the Ogan Komering Ulu area. Developing fish processing can help preserve traditional recipes and cooking methods.*

*Consuming fish can increase awareness about the nutritional benefits of fish among the public, especially children and teenagers, and can help develop healthy eating from an early age. The hope is that this animation can make it easier for the public to understand the processing of fishery products.*

*Making this fishery product processing animation using Adobe Animate. This research produces a 2D-based animation containing the processing of fishery products at the OKU district fisheries service.*

**Keywords:** Fisheries Service, Fishery Product Processing Animation, Adobe Animate cc 2019 and Capcut

## PENDAHULUAN

### 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.

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 Perikanan Kabupaten Ogan Komering Ulu merupakan unsur urusan pemerintahan di bidang perikanan. Masih banyak masyarakat yang belum memahami tentang pengolahan hasil perikanan yang ada pada wilayah Ogan Komering Ulu. Mengembangkan pengolahan ikan dapat membantu melestarikan resep dan metode memasak tradisional. Mengonsumsi ikan dapat meningkatkan kesadaran tentang manfaat gizi ikan dikalangan masyarakat, terutama anak-anak dan remaja dapat membantu membentuk makan sehat sejak dini.

Berdasarkan hal tersebut maka dibuatlah sebuah animasi tentang pengolahan hasil perikanan pada Dinas Perikanan Kabupaten OKU.

## 2. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut :

- a. Bagaimana cara pembuatan animasi tentang pengolahan hasil perikanan pada Dinas Perikanan Kabupaten OKU menggunakan Adobe Animate CS6 ?
- b. Bagaimana cara mempromosikan animasi pengolahan hasil perikanan pada Dinas Perikanan Kabupaten OKU agar dapat disebarluaskan kepada masyarakat ?

## 3. Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka penelitian ini dibatasi pada :

1. Pembuatan animasi pengolahan hasil perikanan pada Dinas Perikanan Kabupaten OKU menggunakan Adobe Flash CS6.
2. Animasi ini berisi tentang pengolahan hasil perikanan meliputi pengertian pengolahan hasil perikanan, tujuan pengolahan, manfaat pengolahan hasil perikanan, manfaat konsumsi ikan, ikan unggulan pada kabupaten OKU dan produk-produk olahan ikan.
3. Animasi ini akan disebarluaskan melalui media sosial yang ada seperti facebook, instagram, dan youtube.

## 4. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dilakukannya penelitian ini adalah :

- a. Menghasilkan animasi pengolahan hasil perikanan pada Dinas Perikanan Kabupaten OKU .
- b. Memberikan kemudahan bagi masyarakat dalam memahami tentang pengolahan hasil perikanan.

## 5. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini yaitu :

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 tentang pengolahan hasil perikanan.
  - b. Bertambahnya wawasan dalam berkomunikasi dan pengumpulan data di Dinas Perikanan Kabupaten OKU.
3. Bagi Dinas Perikanan Kabupaten OKU
  - a. Memiliki tools atau alat promosi dalam bentuk iklan layanan masyarakat.
  - b. Penyampaian informasi tentang pengolahan hasil perikanan kepada Masyarakat.

## KAJIAN TEORI

### 1. Animasi

Animasi berasal dari bahasa latin yaitu "anima" yang berarti jiwa. Hidup dan semangat. Sedangkan karakternya adalah orang, hewan maupun objek lainnya yang dituangkan dalam bentuk gambar 2D maupun 3D sehingga animasi dapat diartikan sebagai gambar yang memuat objek seolah-olah hidup yang disebabkan oleh sekumpulan gambar yang berubah dan bergantian ditampilkan. Objek dalam gambar bisa berupa tulisan, bentuk benda, warna dan efek. (Arif puji, 2020).

Animasi merupakan pergerakan tampilan sebuah objek atau gambar sehingga dapat berubah posisi pada tenggang waktu (timeline) tertentu agar mampu menciptakan gambar yang bergerak (Apriansyah Ridwan Muhammad, 2020).

Menurut (Putri, 2021) Berikut ini adalah pembahasan mengenai jenis-jenis animasi :

#### 1. Animasi 2D

Adalah jenis animasi dalam bentuk dua dimensi yaitu gambar yang dihasilkan dilihat dalam bentuk datar tanpa kedalaman yang nyata.

#### 2. Animasi Infografis

Adalah jenis animasi yang memvisualisasikan informasi menggunakan kombinasi ilustrasi, bagan, grafik, teks dan elemen lain yang dianimasikan untuk menambah gerakan.

#### 3. Animasi 3D

Adalah jenis animasi yang menciptakan objek bergerak yang muncul dalam ruang tiga dimensi, dan dapat

memindahkan maupun memutar seperti objek nyata.

## 2. Pengolahan Hasil Perikanan

Seperti kita ketahui ikan merupakan bahan pangan yang mudah rusak (membusuk). Hanya dalam waktu sekitar 8 jam sejak ikan ditangkap dan didaratkan sudah akan timbul proses perubahan yang mengarah pada kerusakan. Karena itu agar ikan dan hasil perikanan lainnya dapat dimanfaatkan semaksimal mungkin, perlu dijaga kondisinya.

Pengolahan merupakan salah satu cara untuk mempertahankan ikan dari proses pembusukan, sehingga mampu disimpan lama sampai tiba waktunya untuk dijadikan sebagai bahan konsumsi.

Agar dapat memanfaatkan ikan dengan baik, perlu diketahui karakteristik yang dimiliki, misalnya struktur tubuh ikan, perbandingan ukuran tubuh dan berat, sifat fisik dan kimia, protein, lemak, vitamin, dan senyawa lain yang dikandungnya. Hasil – hasil perikanan merupakan sumber daya alam yang sangat besar manfaatnya untuk kehidupan manusia. Manfaat tersebut diantaranya sebagai sumber energi, membantu pertumbuhan dan pemeliharaan tubuh, memperkuat daya tahan tubuh, juga memperlancar proses fisiologis dalam tubuh.

Manfaat mengkonsumsi ikan

1. mempunyai kandungan yang kaya akan protein yang berkualitas tinggi
2. mengandung asam lemak omega 3 yang tinggi
3. sumber nutrisi esensial
4. mencegah terjadinya penyakit jantung

Ogan komering ulu adalah sebuah kabupaten di provinsi sumatera selatan, Indonesia. Hasil ikan yang umum ditemukan didaerah tersebut antara lain ikan lele, ikan nila, ikan patin, dan ikan emas.

Ikan yang digunakan pada Produk perikanan yang ada di ogan komering ulu ini adalah ikan kakap, ikan tenggiri, ikan gabus, ikan gabus laut, dan kurisi kemudian diolah menjadi produk olahan seperti pempek, model dan tekwan.

Kemplang juga merupakan produk olahan ikan yang menggunakan ikan sungai dan ikan sarden.

Diversifikasi menjadi olahan ikan seperti seluang crispy, Abon, Serundeng, Stick Ikan dan kerupuk ikan. Tujuan diversifikasikan olahan ini agar seseorang dapat dipastikan mendapatkan manfaat nutrisi yang beragam dari ikan dan mengurangi resiko kejenuhan dari mengkonsumsi satu jenis ikan secara berlebihan.

Adapun contoh olahan ikan lainnya seperti pindang ikan, Jenis ikan yang digunakan adalah ikan tongkol, bandeng, dan ikan salam dan juga selai ikan yang menggunakan ikan lele, nila, gabus dan patin.

## 3. Dinas Perikanan Kabupaten OKU

Dinas Perikanan Kabupaten Ogan Komering Ulu adalah unsur pelaksana pemerintahan Daerah dibidang perikanan. Dipimpin oleh seorang kepala Dinas yang berada dibawah dan bertanggung jawab kepada Bupati melalui Sekretaris Daerah. Dinas Perikanan disusun berdasarkan Undang - Undang No 22 Tahun 1999 tentang pembentukan daerah dan PERPU NO.84 Tentang pedoman Organisasi Perangkat Daerah, maka Kabupaten Ogan Komering Ulu perlu memaksimalkan dan memanfaatkan dengan landasan tersebut.

Kemudian mengenai kedudukan tugas pokok dan fungsi susunan organisasi dan tata kerja diatur dalam keputusan Bupati Ogan Komering ulu No.35 Tahun 2016 tentang pembentukan organisasi dan tata kerja Dinas Kabupaten Ogan Komering Ulu. Dinas Perikanan terletak di Jalan Ahmad Yani KM 7 Kemelak Baturaja Ogan Komering Ulu Provinsi Sumatera Selatan.

Dinas Perikanan mempunyai tugas melaksanakan urusan Pemerintahan dan tugas pembantuan di bidang perikanan.

Dinas Perikanan menyelenggarakan fungsi:

- a. Perumusan kebijakan teknis dibidang perikanan
- b. pelaksanaan urusan pemerintahan dan pelayanan umum di bidang perikanan
- c. pelaksanaan evaluasi dan pelaporan di bidang perikanan
- d. pembinaan dan pelaksanaan tugas di bidang perikanan
- e. pelaksanaan fungsi lain yang diberikan oleh Bupati sesuai dengan tugas dan fungsi Dinas Perikanan

## 4. Adobe Animate CC 2019

Adobe Animate adalah software yang digunakan untuk membuat beragam jenis proyek termasuk animasi, media interaktif dan video game. Adapun juga fitur-fitur adobe animate antara lain animasi berbasis motion, mengelolah audio dan video, dan action script 3.0, serta menghasilkan output dalam berbagai format. Labrecque (dalam Lutfiana,2020)

## 5. Narakeet

Narakeet adalah platform yang memungkinkan pengguna untuk mengubah teks menjadi suara untuk menyampaikan informasi dengan carayang menarik dan kreatif serta dapat mempermudah proses pembuatan suara untuk video animasi.

## 6. Capcut

Capcut adalah sebuah software editing video yang memungkinkan penggunaannya untuk membuat dan editing video dengan berbagai fitur yang kreatif untuk meningkatkan kualitas video,

seperti berbagai efek untuk memperbagus video, salah satunya menggunakan transisi.

## METODOLOGI PENELITIAN

### 1. Subjek Penelitian

2

Subjek Penelitian ini yaitu pembuatan Animasi Pengolahan Hasil Perikanan Pada Dinas Perikanan Kabupaten Oku menggunakan Adobe Animate 2019, Capcut dan Narakeet.

### 2. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada bulan Januari 2024 sampai dengan selesai, bertempat di kantor dinas perikanan kabupaten OKU. Dinas Perikanan terletak di Jalan Ahmad Yani KM 7 Kemelak Baturaja Ogan Komering Ulu Provinsi Sumatera Selatan Fax (0735) 320178.

### 3. Metode Pengumpulan Data

Adapun metode pengumpulan data dalam melakukan penelitian ini yaitu :

#### a. Wawancara

Metode wawancara secara langsung yang dilakukan di Dinas Perikanan Kabupaten OKU oleh Ibu Elinawati, S.E., M.M dan Ibu Anggun Tiika Pratiwi Gultom, S.Pi

#### b. Metode Observasi

Metode observasi dilakukan dengan pengamatan secara langsung ke Dinas Perikanan Kabupaten OKU.

#### c. Metode Referensi

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

### 4. Alat Penelitian

Adapun alat yang dipakai untuk penelitian yaitu :

#### a. Hardware

spesifikasi laptop yang digunakan yaitu :

1. Lenovo Thinkpad (Processor Inter(R) core(TM) i5-2430M, Ram 8GB)
2. Flashdisk Sandisk 16GB
3. Mouse

Spesifikasi smartphone yang di gunakan yaitu :

1. Vivo Y12
2. RAM 3
3. OS Android 9

#### b. Software

1. Adobe Animate 2019
2. Sistem Operasi Windows 2010
3. Microsoft Word 2007
4. Capcut

### 5. Perancangan

#### a. Ide Cerita

Dalam ide cerita ini penulis menentukan judul pembuatan animasi pengolahan hasil

perikanan pada dinas perikanan kabupaten Ogan Komering Ulu..

#### b. Sinopsis

Assalamualaikum Wr.wb perkenalkan, saya Ibu Elinawati

pada kesempatan ini, saya akan menyampaikan tentang pengolahan hasil perikanan.

sebelumnya, marilah kita mengenal terlebih dahulu apa itu pengolahan hasil perikanan ?

Seperti kita ketahui ikan merupakan bahan pangan yang mudah rusak (membusuk). Hanya dalam waktu sekitar 8 jam sejak ikan ditangkap dan didaratkan sudah akan timbul proses perubahan yang mengarah pada kerusakan. Karena itu agar ikan dan hasil perikanan lainnya dapat dimanfaatkan semaksimal mungkin, perlu dijaga kondisinya.

Pengolahan merupakan salah satu cara untuk mempertahankan ikan dari proses pembusukan, sehingga mampu disimpan lama sampai tiba waktunya untuk dijadikan sebagai bahan konsumsi.

Agar dapat memanfaatkan ikan dengan baik, perlu diketahui karakteristik yang dimiliki, misalnya struktur tubuh ikan, perbandingan ukuran tubuh dan berat, sifat fisik dan kimia, protein, lemak, vitamin, dan senyawa lain yang dikandungnya. Hasil – hasil perikanan merupakan sumber daya alam yang sangat besar manfaatnya untuk kehidupan manusia. Manfaat tersebut diantaranya sebagai sumber energi, membantu pertumbuhan dan pemeliharaan tubuh, memperkuat daya tahan tubuh, juga memperlancar proses fisiologis dalam tubuh. Manfaat mengonsumsi ikan

1. mempunyai kandungan yang kaya akan protein yang berkualitas tinggi
2. mengandung asam lemak omega 3 yang tinggi
3. sumber nutrisi esensial
4. mencegah terjadinya penyakit jantung

Ogan komering ulu adalah sebuah kabupaten di provinsi sumatera selatan, Indonesia. Hasil ikan yang umum ditemukan didaerah tersebut antara lain ikan lele, ikan nila, ikan patin, dan ikan emas ini merupakan contoh ikan perairan air tawar.

Ikan yang digunakan pada Produk perikanan yang ada di ogan komering ulu ini adalah ikan kakap, ikan tenggiri, ikan gabus, ikan gabus laut, dan kurisi kemudian diolah menjadi produk olahan seperti pempek, model dan tekwan. Kemplang juga merupakan produk olahan ikan yang menggunakan ikan sungai dan ikan sarden.

Diversifikasi menjadi olahan ikan seperti seluang crispy, Abon, Serundeng, Stick Ikan dan kerupuk ikan. Tujuan diversifikasikan olahan ini agar seseorang dapat dipastikan mendapatkan manfaat nutrisi yang beragam dari ikan dan

mengurangi resiko kejenuhan dari mengkonsumsi satu jenis ikan secara berlebihan. Adapun contoh olahan ikan lainnya seperti pindang ikan, Jenis ikan yang digunakan adalah ikan tongkol,bandeng,dan ikan salam dan juga selai ikan yang menggunakan ikan lele, nila, gabus dan patin.

Demikianlah penjelasan dari kami tentang pengolahan hasil perikanan, terimakasih semoga bermanfaat dan menambah pengetahuan kita tentang pegolahan hasil perikanan wassalamualaikum wr. wb

**6. Desain Karakter**

Tokoh utama iklan : Elinawati, S.E., M.M  
Sebagai Tokoh Utama yang menjelaskan alur cerita



Gambar 1. Tokoh Utama

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

**1. Hasil**

Hasil Yang didapatkan pada penelitian tugas akhir ini adalah sebuah “Iklan Layanan Masyarakat Berupa Animasi Pengolahan hasil Perikanan Pada Dinas Perikanan Kabupaten Ogan Komering Ulu. Dalam animasi ini terdiri dari beberapa tampilan yang berhubungan satu dengan yang lainnya. Adapun tampilan dari animasi pengolahan Hasil perikanan Pada Dinas Perikanan Kabupaten OKU adalah sebagai berikut :

**a. Tampilan 1**

Pada saat “Animasi Pengolahan hasil Perikanan Pada Dinas Perikanan Kabupaten OKU” ini dijalankan, maka yang pertama kali ditampilkan yaitu muncul tampilan logo Dinas kabupaten OKU dan Logo UNMAHA beserta judul berikut ini .

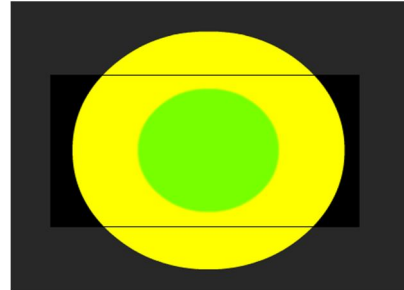


Gambar 2. Tampilan Logo Dinas Kabupaten

OKU dan judul

**b. Tampilan 2**

Setelah tampilan *intro* 1 ditampilkan, maka tampilan berikutnya adalah tampilan *intro* 2, seperti gambar dibawah ini :



Gambar3. Tampilan awalan 2

**c. Tampilan 3**

Bagian ini menampilkan *intro* pembuka.



Gambar 4. Tampilan pembuka

**d. Tampilan 4**

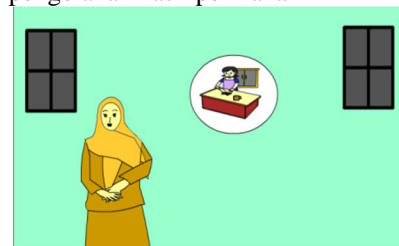
Bagian ini menampilkan penjelasan awal tentang pengolahan ikan



Gambar 5. Tampilan penjelasan pengolahan

**e. Tampilan 5**

Bagian ini menampilkan tentang pengertian pengolahan hasil perikanan

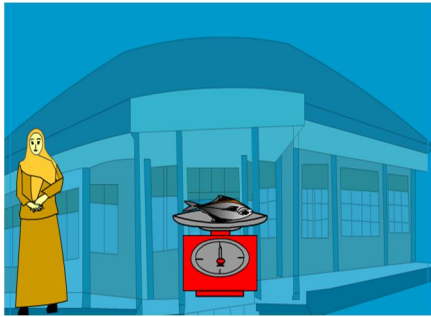


Gambar 6 Tampilan pengertian pengolahan

**f. Tampilan 6**

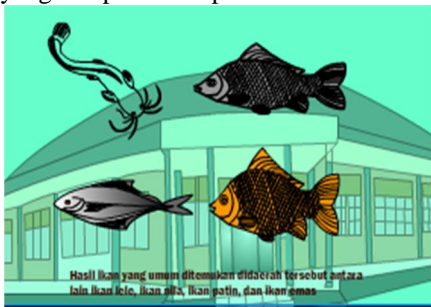
Bagian ini menampilkan manfaat dan karakteristik ikan yang baik untuk dikonsumsi





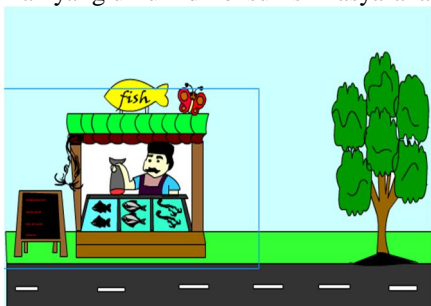
Gambar 7. Tampilan penjelasan manfaat dan karakteristik

- g. Tampilan 7  
Bagian ini menampilkan jenis ikan unggulan yang ada pada kabupaten OKU



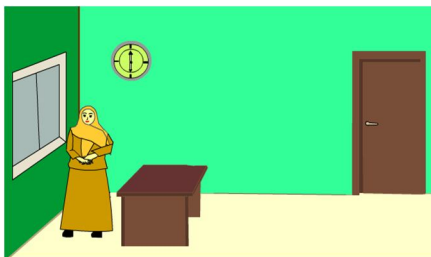
Gambar 8. Tampilan penjelasan ikan unggulan OKU

- h. Tampilan 8  
Bagian ini menampilkan jenis ikan dan produk ikan yang umum dikonsumsi masyarakat



Gambar 9. Tampilan jenis ikan dan produknya

- i. Tampilan 9  
Bagian ini menampilkan olahan ikan yang sudah diversifikasi



Gambar 10. Tampilan menjelaskan jenis makanan

- j. Tampilan 10  
Bagian ini menampilkan contoh olahan ikan pindang dan selai ikan



Gambar 11. Tampilan pindang dan selai ikan

- k. Tampilan 11  
Menampilkan akhir video



Gambar 12. Tampilan akhir video

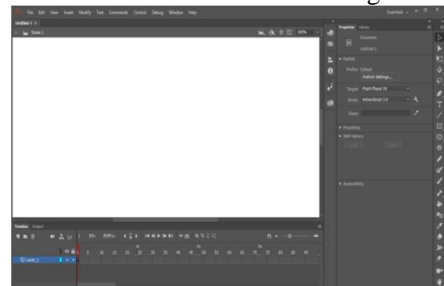
## 2. Pembahasan

Dalam pembuatan animasi hal pertama yang harus dilakukan yaitu menentukan tema cerita dan alur cerita. Dalam penumbuhan animasi ini penulis menggunakan aplikasi *Adobe Animate 2019*.

Langkah-langkah untuk pembuatan animasi pa *Adobe Animate 2019* adalah sebagai berikut :

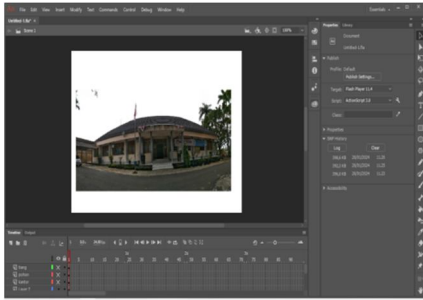
- Langkah pertama yang dilakukan adalah menjalankan aplikasi *Adobe Animate*, dengan cara pilih double klik icon pada dekstop.
- Setelah tampilan *Adobe Animate* muncul, pilih *New* kemudian atur stage atau lembar kerja dengan ketentuan dimensions = 1280px (width) x 720 px (height) dan frame rate = 24fps pada document properties.

Adapun tampilan document properties *Adobe Animate 2021* adalah sebagai berikut :



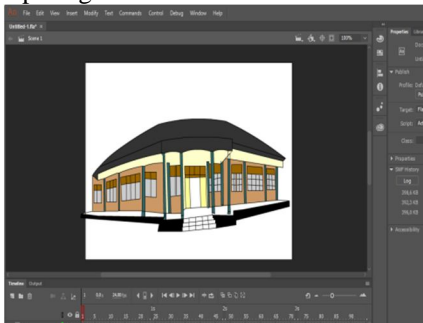
Gambar 13. Tampilan Properties *Adobe Animate*

- Langkah selanjutnya adalah pembuatan gambar menggunakan alat *Line Tool* di *Adobe Animate* sebelumnya masukan gambar yang akan di buat animasi, klik file lalu arahkan kursor keimport setelah itu pilih import to stage seperti gambar berikut ini :



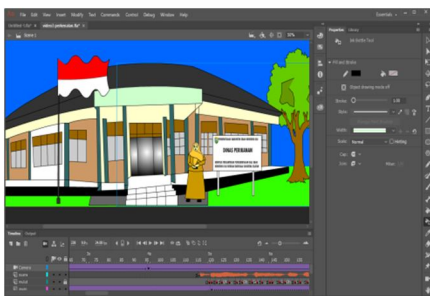
Gambar 14. Tampilan Import

- d. Selanjutnya setelah gambar masuk ke dalam stage lalu klik layer 2 untuk menggambar di atas layer 1 dengan cara mengikuti garisnya, seperti gambar berikut ini :



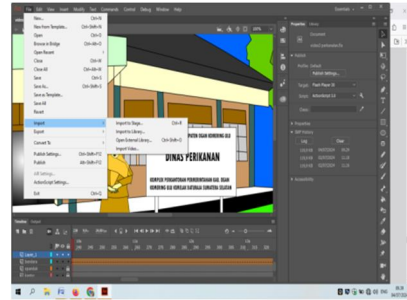
Gambar 15. Tampilan Stage Layer gedung dinas

- e. 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 *classic tween*, tetapi Sebagian teknik yang digunakan dalam tugas akhir ini adalah teknik animasi *frame by frame* yaitu dengan menggambar berbeda dari gambar yang sebelumnya di *frame* yang berbeda juga agar dapat menghasilkan animasi yang bergerak.



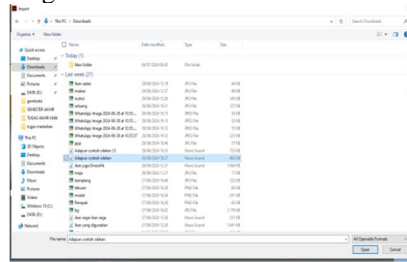
Gambar 16. Tampilan gerak frame by frame

- f. Adapun langkah-langkah memasukan suara kedalam *Adobe Animate*
1. Awali dengan mengklik file > import import to stage



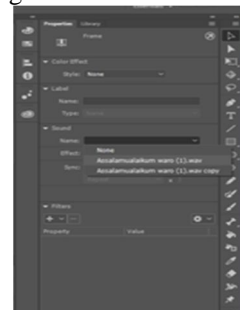
Gambar 17. Tampilan masukan suara

2. Pilih suara yang akan di import seperti gambar berikut ini



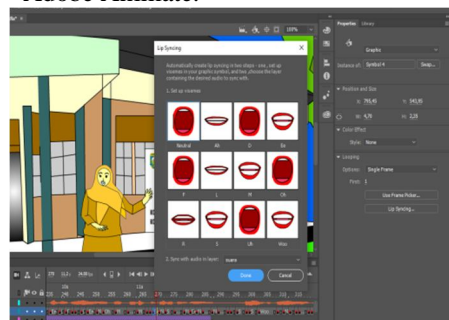
Gambar 18. Tampilan pilihan suara yang akan di import

3. Lalu klik open dan tunggu hingga proses selesai.
4. Kemudian setelah di import, pada properties klik tanda panah di bagian name, lalu pilih suara yang di inginkan. Seperti gambar di bawah ini



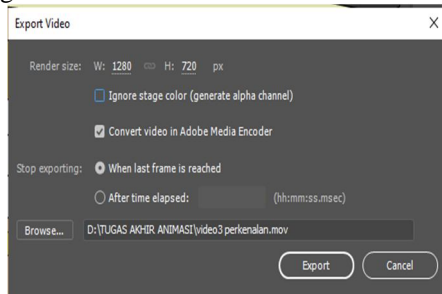
Gambar 19. Tampilan suara yang telah di import

5. Sesuaikan gerakan mulut dengan suara yang telah di import atau bisa juga di sesuaikan dengan menggunakan fitur lip syncing yang ada di *Adobe Animate*.



Gambar 20. Tampilan fitur lip syncing

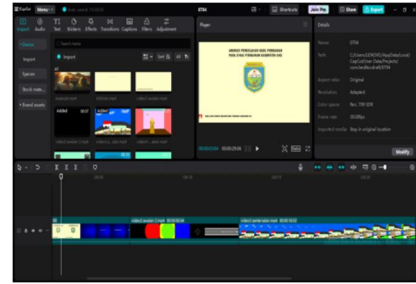
- g. Sehingga animasi gerak sempurna dan mencapai *frame* tertentu, maka hasil animasi tersebut dapat dilihat dengan cara menekan ctrl+enter pada *keyboard* untuk melihat keseluruhan animasi yang dibuat atau mengklik pada posisi *frame* yang diinginkan lalu tekan enter untuk melihat animasi secara sebagian. Setelah semuanya selesai klik file pilih *save* untuk menyimpan animasi tersebut.
- h. Langkah selanjutnya adalah *export* video/media, proses ini merupakan bagian yang paling penting untuk pembuatan animasi kartun dari hasil *Adobe Animate*, format *file* dari proses *export* video/media adalah h264. Adapun Langkah-langkah proses *export movie/video* yaitu *file*, *export*, *export* video/media, simpan dokumen dengan extensi h264, lalu atur *dimensions* menjadi 1280 x 720 *pixel*, seperti gambar berikut ini :



Gambar 21. Tampilan Export movie

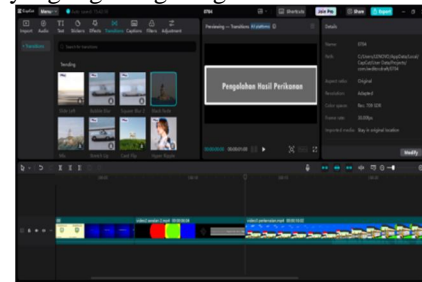
- i. Pengeditan Suara
  - Untuk melakukan pengisian suara, penulis menggunakan suara AI kemudian disesuaikan dengan alur cerita dalam animasi yang sudah dibuat di *Adobe Animate* . Suara AI tersebut langsung di import ke dalam *Adobe Animate* . Adapun langkah-langkah membuat suara AI di situs *Narakeet* adalah sebagai berikut :
    1. Ketik synopsis yang akan di ubah menjadi suara kemudian format file nya di setting menjadi WAV.
    2. Setelah itu import file suara tersebut ke dalam program animasi di *Adobe Animate*.
    3. Kemudian sinkronkan suara dan gerakan mulutnya menggunakan fitur *lip syncing*.

- j. Proses Editing Video Menggunakan *Capcut*
  - Setelah semua file telah menjadi MP4 dari hasil *export* movie, maka file animasi tersebut dapat di edit dan digabungkan pada aplikasi *Capcut* di laptop. Adapun proses editing dan penggabungan adalah sebagai berikut :
    1. Jalankan aplikasi *Capcut* dengan cara klik icon, pilih proyek baru dan gabungkan semua video yang sudah di *eksport* dari *Adobe Animate*



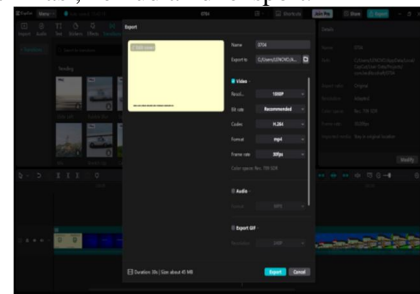
Gambar 22. Tampilan menggabungkan semua video

2. Untuk memperhalus perpindahan video yang digabungkan gunakan efek transisi.



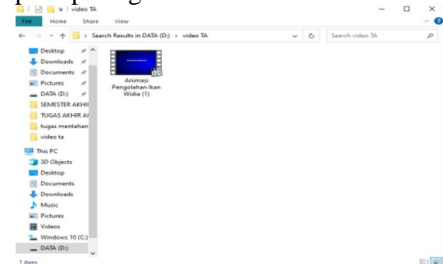
Gambar 23. Tampilan Editing Vidio

3. Setelah selesai melakukan pengeditan video animasi, kemudian di *eksport*.



Gambar 24. Tampilan hasil eksport di capcut

4. Pilih folder yang di inginkan untuk menyimpan hasil film yang telah di *export*, seperti pada gambar di bawah ini.



Gambar 25. Tampilan folder tempat meyimpan hasil animasi

## KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut :

1. Dihilkan iklan layanan masyarakat berupa Animasi Pengolahan Hasil Perikanan Pada Dinas Perikanan Kabupaten OKU.



2. Animasi pengolahan hasil perikanan ini dapat menjadi sarana alternatif bagi masyarakat yang ingin membuat olahan ikan dan bagaimana memanfaatkan ikan dengan baik agar dapat dijadikan produk olahan dan disimpan lebih lama.
3. Melestarikan masakan khas ogan komering ulu agar masyarakat lebih memahami tentang pengolahan hasil perikanan.
4. Materi yang disampaikan dalam animasi ini semoga menjadikan masyarakat lebih meningkatkan mengkonsumsi ikan karena banyak sekali manfaat yang ada pada tubuh ikan.

#### **SARAN**

Berdasarkan kesimpulan di atas, ada beberapa saran pengembangan diantaranya :

1. Pada animasi ini, materi pengolahan yang disampaikan hanya tentang olahan ikan, saran pengembangan untuk selanjutnya dapat menambah penjelasan materi pengolahan yang lainnya.
2. Proses pembuatan animasi ini selanjutnya diharapkan lebih diperhalus pada gerakan animasi dan setiap karaktermemiliki sifat dan cirri khas sendiri.
3. Dalam pembuatan film animasi ini menggunakan 2D, untuk selanjutya diharapkan dapat ditingkatkan menjadi animasi 3D agar animasi kartun lebih hidup dan nyata.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Apriansyah, M. R. (2020, Januari 30). Pengembangan media pembelajaran video berbasis animasi.. *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil (Jpensil)* , 12.
- Adwyah, R. (2008). Retrieved Juli Rabu, 2024, from *Aneka Ragam Pengelolaan Ikan*: <https://staffnew.uny.ac.id/upload/132296048/pengabdian/aneka-ragam-pengolahan-ikan.pdf>
- lutfiana), L. (. (2020). di akses Juli Rabu, 2024, dari *Pengertian Adobe Animate*: <https://repositori.unsil.ac.id/7569/6/BAB%20.pdf>
- Putri. (2021). di akses Juli Rabu, 2024, dari *Jenis-Jenis Animasi*: <https://journal.unilak.ac.id/index.php/paudlectura/article/download/10696/4345/>
- Puji),A. (2020). Retrieved Juli Rabu,2024, dari *Penjelasan Animasi sebagai media informasi*: <https://journal.unilak.ac.id/index.php/paudlectura/article/download/10696/4345/>