

Pendampingan Penerapan Kebersihan Lingkungan Taman Kanak-Kanak Melalui Film Animasi 2D

Yunanto Tri Laksono^{1*}, Stephanie Astrid Ayu², Melani Sinta Nurjanah³

^{1,3}D4 Produksi Film dan Televisi, Universitas Dinamika, Surabaya, Indonesia

²Universitas Katolik Darma Cendika

e-mail: yunanto@dinamika.ac.id¹, stephanie@ukdc.ac.id², 18510160023@dinamika.ac.id³

*Penulis Korespondensi: E-mail: yunanto@dinamika.ac.id

Abstract

Kindergarten is a place to learn about the environment from an early age, where the adaptation process begins. This activity involves kindergarten teachers in Surabaya City through interactive learning media in the form of 2D animated films. This activity aims to explore the effectiveness of mentoring in the application of environmental hygiene in kindergarten through the use of 2D animated films. The method used is an experimental method using a control group and an experimental group. The activity participants consisted of two groups, including the control group through conventional mentoring, and the experimental group of mentoring implementation through 2D animated films. Both groups were given exposure to the importance of environmental cleanliness and ways to maintain cleanliness through assistance provided by the facilitator. The results of this activity show that mentoring through 2D animated films is effective in increasing children's awareness and understanding of the importance of environmental hygiene. Children in the experimental group showed a significant improvement with a percentage of 85% of students being more interested in lessons using interactive animations, as well as in the behavior of maintaining environmental hygiene compared to children in the control group. Important implications in the development of creative and innovative mentoring methods in the application of environmental hygiene in kindergarten. The use of 2D animated films can be an interesting alternative in mentoring to increase children's understanding and motivation in maintaining environmental hygiene.

Keyword: Animated Film; Implementation of Cleanliness; Kindergarten

Abstrak

Taman kanak-kanak merupakan tempat belajar tentang lingkungan sejak dini, dimana proses adaptasi dimulai. Kegiatan ini melibatkan guru taman kanak-kanak di Kota Surabaya melalui media pembelajaran interaktif berbentuk film animasi 2D. Kegiatan ini bertujuan untuk mengeksplorasi efektivitas pendampingan dalam penerapan kebersihan lingkungan di taman kanak-kanak melalui penggunaan film animasi 2D. Metode yang digunakan adalah metode eksperimen dengan menggunakan kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Partisipan kegiatan terdiri dari dua kelompok, meliputi kelompok terkait kontrol melalui pendampingan konvensional, serta kelompok terkait eksperimen pelaksanaan pendampingan melalui film animasi 2D. Kedua kelompok diberikan pemaparan tentang pentingnya kebersihan lingkungan dan cara-cara menjaga kebersihan melalui pendampingan yang dilakukan oleh pendamping. Hasil kegiatan ini menunjukkan bahwa pendampingan melalui film animasi 2D efektif dalam meningkatkan kesadaran dan pemahaman anak-anak tentang pentingnya kebersihan lingkungan. Anak-anak dalam kelompok eksperimen menunjukkan peningkatan yang signifikan dengan persentase 85% siswa lebih tertarik pada pelajaran yang menggunakan animasi interaktif, serta dalam perilaku menjaga kebersihan lingkungan dibandingkan dengan anak-anak dalam kelompok kontrol. Implikasi penting dalam pengembangan metode pendampingan yang kreatif dan inovatif dalam penerapan kebersihan lingkungan di taman kanak-kanak. Penggunaan film animasi 2D dapat menjadi alternatif yang menarik dalam pendampingan untuk meningkatkan pemahaman dan motivasi anak-anak dalam menjaga kebersihan lingkungan.

Kata kunci: Film Animasi 2D; Penerapan Kebersihan; Taman Kanak-kanak

PENDAHULUAN

Pendidikan prasekolah atau yang disebut Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah jejang pendidikan yang ditempuh anak-anak berusia berkisaran 4 tahun sampai 5 tahun. Pengertian anak usia dini secara umum adalah anak-anak di bawah usia 6 tahun. Pemerintah melalui UU Sisdiknas mendefinisikan anak usia dini adalah anak dengan rentang usia 0-6 tahun (Adica, 2022). Pentingnya pendidikan yang diterima oleh anak pra sekolah adalah untuk menumbuhkan minat dalam belajar anak-anak sejak usia dini. Anak-anak yang mengikuti pendidikan pra-sekolah sudah memiliki kemampuan mengenal kata dan bahasa, bahkan baca dan tulis. Pada proses pendidikan secara dini sangat perlu menguatkan bahasa dan komunikasi yang baik kepada anak sejak dini. Bahasa adalah aspek perkembangan penting pada anak usia dini. Anak belajar menyimak, berbicara, membaca, dan menulis sesuai dengan tahap perkembangan. Antara satu teori dengan teori yang lain mempunyai pandangan yang berbeda tentang proses perkembangan bahasa anak (Isna, 2019). Tumbuh kembang anak usia dini yang optimal, dapat dilihat dari kebiasaan hidup sehat yang dilakukan oleh anak-anak sejak dini terhadap kebersihan diri. Usia anak umur 2-8 tahun adalah masa yang paling tepat untuk mengenalkan kebersihan diri pada anak-anak. Adapun kegiatan pemeliharaan kebersihan lingkungan dengan cara yang benar. Pemeliharaan kebersihan ini berdampak baik untuk kesehatan anak.

Media pembelajaran interaktif sangat dibutuhkan untuk menunjang sistem pembelajaran yang lebih terpadu, guna mendukung arah pembelajaran yang menarik dan berkualitas. (Iliyas & Handriyantini, 2021) media interaktif adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak dengan menggunakan *link* dan *tool* yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi dengan media yang ada. Media pembelajaran interaktif juga bisa dikembangkan melalui animasi 2d. media pembelajaran interaktif berbasis animasi dinyatakan sangat valid yang dilihat dari hasil rata-rata penilaian *validator* media sebesar 89,05%, media pembelajaran interaktif berbasis animasi dinyatakan praktis dari hasil rata-rata yang diperoleh dari lembar angket respon siswa mencapai 87,95% memberikan respon positif, media pembelajaran interaktif berbasis animasi dinyatakan efektif digunakan dalam pembelajaran yang diketahui dari persentase ketuntasan siswa sebesar 87,50% (Widjayanti et al., 2018). Dalam penggunaan media interaktif pembelajaran, penting untuk memilih media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa. Selain itu, perlu juga memastikan bahwa media tersebut mudah diakses dan digunakan oleh siswa.

Bersama dengan semakin berkembangnya teknologi, hal tersebut dapat menunjang pembelajaran disekolah, dengan adanya teknologi dapat memperluas sumber belajar menembus ruang dan waktu. Sehingga dengan adanya berbagai karakteristik dan gaya belajar peserta didik, harapannya teknologi dapat menjadi media yang *solutif* dalam mencapai tujuan pendidikan (Asela et al., 2020). Seperti kita ketahui pada tahun sebelumnya pandemi covid-19 melanda hampir semua negara di dunia termasuk Indonesia. Akibat adanya pandemi yang melanda maka semua orang diwajibkan menjaga perilaku hidup dan sehat yang sebelumnya terabaikan. Walaupun saat ini pandemi sudah terlewati namun kebiasaan kecil terkait kebersihan yang pernah dijalankan seharusnya tetap terjaga. Salah satu contoh yang sering terjadi pada anak usia dini adalah diare, diare sering dialami oleh anak sekolah yang disebabkan oleh perilaku anak yang kurang paham mengenai hidup bersih dan sehat. Kejadian dapat terjadi pada siapa saja yang tidak memperhatikan kebersihan diri (Hilmiah et al., 2022). Perilaku hidup bersih dan sehat atau PHBS adalah upaya untuk memperkuat budaya seseorang, kelompok maupun masyarakat agar peduli dan mengutamakan kesehatan untuk mewujudkan kehidupan keluarga yang sehat (Kemensos RI, 2020).

Kemampuan komunikasi masih berjalan 1 arah yaitu antara siswa dan guru, namun kadang kala siswa yang diberikan pengetahuan tentang perilaku hidup bersih dan sehat sering mengabaikan bahkan terkadang lupa terkait dengan informasi yang diberikan oleh guru karena lebih aktif dalam bermain. Hal inilah yang melatarbelakangi pentingnya media pendukung dalam bentuk visual. Penggunaan media audio visual dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar anak (Mulyawan, 2022). Media visual yang digunakan adalah animasi, penggambaran animasi yang dikerjakan adalah animasi 2 D (Dimensi). Animasi dua dimensi memiliki gaya visual yang khas dan dapat menciptakan dunia yang unik dan menarik. Gaya ini sering digunakan dalam kartun dan film animasi untuk menarik perhatian penonton. Animasi 2D cenderung lebih murah untuk diproduksi daripada animasi tiga dimensi. Dalam animasi 2D, tidak perlu membuat model tiga dimensi yang rumit dan kompleks, sehingga dapat menghemat biaya produksi. Kebebasan untuk mengubah dan memodifikasi karakter, latar belakang, dan objek dengan mudah. Serta dapat menggabungkan berbagai gaya artistik dan efek visual dalam animasi dua dimensi.

METODE PELAKSANAAN

Pendekatan yang digunakan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah *Participatory Action Research* (PAR). Metode ini menggabungkan antara penelitian dengan tindakan yang berkelanjutan dan dilakukan secara partisipasi bersama masyarakat (Fakhrurozi et al., 2021). Pada proses pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini dilakukan dalam beberapa tahapan yang digambarkan melalui diagram alir pengabdian masyarakat. Proses tahapan dalam kegiatan ini seperti pada Gambar 1:



Gambar 1. Diagram Alir Pengabdian

Berdasarkan deskripsi Gambar 1, pada proses kegiatan terdapat tahapan yang dilakukan hingga pelaksanaan kegiatan, antara lain:

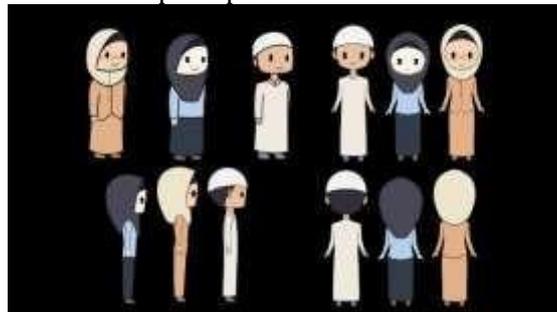
- 1) *Survey* Lokasi Kegiatan
Survey lapangan adalah dengan melakukan kunjungan awal kepada mitra, yaitu TK Al-Fajar, adapun tujuan pelaksanaan *survey* adalah mengetahui info grafis yang sudah diterapkan di sekolah. Kemudian hal lainnya adalah mengurus perijinan untuk melaksanakan kegiatan, serta untuk membuat *storyboard* dasar gambaran animasi yang akan di buat disesuaikan dengan sekolah.
- 2) Rapat Tim Pelaksana Kegiatan
Pada proses rapat membuat gambaran pelaksanaan mulai dari pemberian materi, pendampingan hingga mendokumentasikan kegiatan yang dilaksanakan.

HASIL dan PEMBAHASAN

Proses perancangan dilakukan dalam beberapa tahapan, tahap pertama adalah melakukan observasi yang digunakan oleh peneliti adalah observasi bersifat partisipatif.

Pada proses observasi yang bersifat partisipatif ini, berkaitan dengan pengamatan kegiatan yang dilakukan setiap hari yang dijadikan sebagai sumber data penelitian. Observasi partisipatif yang didapatkan dari mengamati objek maupun subyek penelitian dari tempat kejadian. Observasi dilakukan di lokasi Taman kanak-kanak (TK) dan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Lokasi yang dipilih adalah TK Al-Fajar. Kemudian tahapan kedua adalah wawancara yang dilakukan peneliti adalah dengan bertemu beberapa guru untuk membahas terkait informasi dan data yang diperlukan dalam proses pembuatan animasi 2D dengan menemukan informasi mengenai topik tertentu. Dalam pembuatan animasi 2D, penulis memawawancari Lokasi yang akan ditinjau adalah TK Al-Fajar. Tahap ketiga adalah studi literatur dilakukan agar informasi yang dibutuhkan penulis untuk penelitian kali ini adalah, mengumpulkan jurnal yang ada di web dan laporan yang berhubungan dengan pembahasan penulis. Tahap keempat pembuatan ide cerita pembuatan animasi 2D ini, diciptakan sebagai referensi atau pedoman untuk pembelajaran anak pada rentan usia yang dini dalam masa pasca pandemi. Diciptakan agar anak pada usia ini mampu memahami penerapan kebersihan lingkungan.

Tahap kelima adalah pembuatan sinopsis yang berlatar pada sekolah yang menerapkan kebersihan lingkungan, Ani melihat Ian sedang meminum sekotak susu dan membuangnya sembarangan. Ani menghampiri Ian dan menjelaskan pentingnya kebersihan lingkungan. Di waktu yang sama, Bu Aini datang untuk mengajar di TK Al Fitroh untuk sementara waktu. Bu Aini memberitahu anak-anak tentang pentingnya kebersihan lingkungan, Bu ani menjelaskannya dengan lagu-lagu yang ia ciptakan. Tahap keenam adalah pembuatan desain karakter untuk pembuatan animasi 2D yang akan menjadi tokoh, terdapat 3 toko, yaitu Ani, Ian, dan Bu Aini seperti pada Gambar 2.



Gambar 2. Desain Karakter
(Sumber. Olahan Penulis)

Proses menciptakan tampilan dan identitas visual dari sebuah karakter dalam dunia fiksi, seperti dalam film, *game*, komik, atau animasi. Desain karakter melibatkan pemilihan elemen-elemen seperti penampilan fisik, pakaian, warna, gaya rambut, ekspresi wajah, serta atribut atau aksesori yang dapat membantu menggambarkan kepribadian dan peran karakter tersebut. Desain karakter juga melibatkan pemikiran tentang latar belakang karakter, seperti asal-usul, kehidupan sebelumnya, dan pengaruh yang mempengaruhi kepribadian mereka. Hal ini membantu membangun karakter yang lebih kompleks dan menarik bagi *audiens*. Selain itu, desain karakter juga harus mempertimbangkan kohesi visual dengan dunia fiksi di mana karakter tersebut berada. Karakter haruslah sejalan dengan gaya dan estetika keseluruhan dari proyek tersebut agar terlihat konsisten dan terintegrasi dengan baik dalam cerita yang sedang diceritakan. Proses desain karakter melibatkan sketsa awal, eksplorasi berbagai konsep, dan iterasi yang berulang untuk mencapai tampilan yang diinginkan. Desainer karakter juga dapat bekerja sama dengan penulis, sutradara, dan anggota tim kreatif lainnya untuk memastikan karakter tersebut sesuai dengan visi proyek secara keseluruhan.



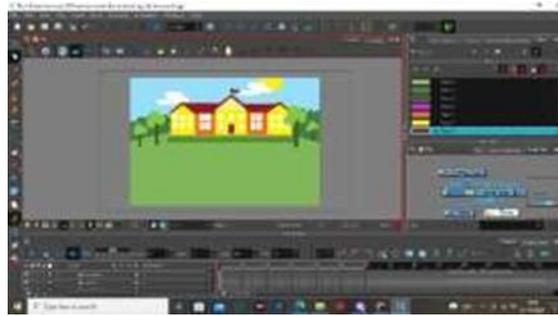
Gambar 3. *Storyboard 1*
(Sumber. Olahan Penulis)

Sebuah alat yang digunakan dalam industri film, animasi, dan produksi audio visual lainnya untuk merencanakan dan menggambarkan urutan visual dari sebuah cerita atau skenario. *Storyboard* yang ditunjukkan pada Gambar 3. biasanya berupa serangkaian gambar atau ilustrasi yang disusun dalam urutan kronologis untuk menggambarkan adegan-adegan penting dalam sebuah proyek. Tujuan utama dari *storyboard* adalah untuk membantu tim kreatif dan produksi memvisualisasikan ide-ide mereka sebelum produksi sebenarnya dimulai. Proses pembuatan *storyboard* melibatkan penulisan skenario atau cerita, kemudian menggambarkan adegan-adegan penting dalam bentuk sketsa atau ilustrasi. Setelah *storyboard* selesai, tim produksi dapat menggunakannya sebagai panduan selama produksi, termasuk dalam pengaturan kamera, pencahayaan, pengaturan set, dan pengambilan gambar. Dengan menggunakan *storyboard* yang ditunjukkan pada Gambar 4, tim produksi dapat menghemat waktu, mengurangi biaya, dan menghindari kesalahan yang dapat terjadi selama produksi. Sehingga, *storyboard* sangat penting dalam menciptakan hasil akhir yang berkualitas tinggi dan sesuai dengan visi yang diinginkan.



Gambar 4. *Storyboard 2*
(Sumber. Olahan Penulis)

Layouting yang ditunjukkan pada Gambar 5. adalah tahap pembuatan animasi dengan menempatkan desain latar untuk mengatur posisi kamera dan menempatkan karakter ditempatnya.



Gambar 5. *Layout 1*
(Sumber. Olahan Penulis)

Proses pengaturan elemen-elemen visual, teks, dan grafis dalam suatu desain atau tata letak. *Layouting* sering digunakan dalam desain grafis, publikasi, *web design*, dan desain produk untuk menciptakan tampilan yang estetik dan mudah dibaca. Dalam *layouting*, desainer mempertimbangkan faktor-faktor seperti proporsi, keseimbangan, kontras, arah pandangan, dan hierarki visual untuk menciptakan komposisi yang menarik dan efektif. Desainer juga harus mempertimbangkan prinsip-prinsip desain seperti kesatuan, keterbacaan, dan navigasi untuk memastikan pesan yang ingin disampaikan dapat dipahami dengan baik oleh *audiens*. *Layouting* juga melibatkan penempatan elemen-elemen seperti gambar, teks, grafik, dan ruang kosong dalam suatu area desain. Desainer harus memilih ukuran, posisi, dan pengaturan elemen-elemen tersebut agar menciptakan tampilan yang seimbang dan mudah dipahami. Penggunaan *grid* atau garis panduan juga sering digunakan dalam *layouting* untuk membantu mencapai konsistensi dan ketepatan dalam penempatan elemen. Selain itu, *layouting* juga berhubungan dengan pengaturan tata letak halaman atau *interface*. Misalnya, dalam desain publikasi, *layouting* melibatkan pengaturan teks, gambar, dan elemen desain lainnya dalam halaman majalah, buku, atau brosur. Dalam *web design*, *layouting* melibatkan pengaturan elemen-elemen dalam antarmuka pengguna untuk menciptakan tampilan yang intuitif dan mudah digunakan.

Layouting dapat dilakukan menggunakan *software* desain grafis seperti Adobe InDesign, Illustrator, atau Photoshop. Dalam proses *layouting*, desainer sering melakukan iterasi dan percobaan untuk mencapai tampilan yang optimal sebelum hasil akhirnya diproduksi atau dipublikasikan. Tujuan utama dari *layouting* adalah menciptakan tampilan yang menarik, mudah dipahami, dan efektif dalam menyampaikan pesan atau informasi kepada *audiens*. Dengan menggunakan prinsip-prinsip desain dan teknik *layouting* yang tepat, desainer dapat menciptakan desain yang profesional dan memikat.



Gambar 6. *Music Scoring*
(Sumber. Olahan Penulis)

Music scoring yang ditunjukkan pada Gambar 6. adalah proses menciptakan dan mengatur musik untuk mendukung dan meningkatkan pengalaman audiovisual dalam film, televisi, permainan video, atau produksi multimedia lainnya. *Music scoring* melibatkan komposer atau aransemen musik yang bekerja sama dengan sutradara atau produser untuk

menciptakan musik yang sesuai dengan suasana, emosi, dan cerita yang ingin disampaikan dalam proyek tersebut. Dalam *music scoring*, komposer atau aransemen musik akan meninjau materi visual seperti adegan film atau *gameplay* permainan video untuk memahami nuansa dan perasaan yang ingin disampaikan. Mereka kemudian akan menciptakan musik asli yang sesuai dengan cerita, karakter, dan suasana yang ada dalam proyek tersebut. Proses *music scoring* melibatkan pemilihan instrumen, pengaturan melodi, harmoni, ritme, dan dinamika musik untuk menciptakan pengalaman audio yang mendukung dan meningkatkan emosi dan narasi dalam proyek tersebut. Komposer juga harus mempertimbangkan *timing* dan sinkronisasi dengan adegan visual untuk mencapai keselarasan yang sempurna antara musik dan gambar.

Selain itu, *music scoring* juga melibatkan penggunaan efek suara, seperti suara alam, suara lingkungan, atau efek khusus lainnya, yang dapat memperkaya pengalaman audiovisual dan meningkatkan *imersi* penonton atau pemain. *Music scoring* dapat dilakukan menggunakan berbagai perangkat lunak musik dan instrumen virtual, serta dengan melibatkan pemusik sesi atau orkestra untuk merekam musik secara langsung. Tujuan utama dari *music scoring* adalah menciptakan musik yang mendukung dan meningkatkan pengalaman audiovisual dalam proyek tersebut. Musik dapat membantu menggambarkan emosi, membangun ketegangan, menciptakan atmosfer, dan memberikan identitas kepada karakter atau adegan dalam proyek tersebut. Dengan menggunakan *music scoring* yang tepat, proyek audiovisual dapat menjadi lebih menarik, mengesankan, dan menggugah perasaan *audiens*. Musik dapat menjadi elemen penting dalam menciptakan suasana yang tepat dan meningkatkan kualitas keseluruhan dari proyek tersebut. Proses dari keseluruhan produktivitas pembuatan film animasi 2D bisa dilakukan proses *exporting* atau *rendering*. Pada proses ini, akan mengatur dan menentukan opsi akhir secara detail untuk format film sesuai yang dibutuhkan.



Gambar 7. *Rigging* dan Animasi
(Sumber. Olahan Penulis)

Rigging yang ditunjukkan pada Gambar 7. adalah proses dalam animasi komputer yang melibatkan pembuatan kerangka atau struktur digital yang memungkinkan karakter atau objek untuk bergerak dan berinteraksi dalam suatu animasi. Dalam *rigging*, animator atau teknisi *rigging* menciptakan sistem kontrol yang memungkinkan mereka untuk mengendalikan bagian-bagian individu dari karakter atau objek tersebut, seperti tulang, sendi, otot, atau bagian tubuh lainnya. Tujuan utama dari *rigging* adalah untuk menciptakan struktur yang fleksibel dan realistis yang memungkinkan karakter atau objek untuk bergerak secara alami dan menyesuaikan dengan animasi yang diinginkan. Dengan menggunakan *rigging* yang baik, animator dapat memberikan karakter atau objek dengan ekspresi, gerakan, dan interaksi yang realistis. Proses *rigging* melibatkan pembuatan rangkaian hierarki tulang atau struktur yang disebut "*rig*" yang terhubung dengan bagian-bagian karakter atau objek. Setiap tulang atau bagian dalam *rig* memiliki atribut dan parameter yang dapat diatur untuk mengontrol pergerakan dan deformasi karakter atau objek tersebut.

Selain itu, *rigging* juga melibatkan penyesuaian berat atau "*weighting*" pada *rig*. *Weighting* melibatkan penentuan sejauh mana setiap bagian karakter atau objek terpengaruh oleh gerakan tulang terkait dalam *rig*. Hal ini memungkinkan karakter atau objek untuk bergerak dengan aliran yang lebih alami dan menghindari deformasi yang tidak diinginkan. *Rigging* dapat dilakukan menggunakan perangkat lunak animasi komputer, seperti Autodesk Maya, Blender, atau Cinema 4D, yang menyediakan alat dan fitur khusus untuk proses *rigging*. Selain itu, ada juga *rigging* otomatis yang menggunakan algoritma untuk membuat *rig* secara otomatis berdasarkan struktur geometri karakter atau objek. *Rigging* sangat penting dalam animasi komputer karena memungkinkan animator untuk menciptakan karakter atau objek yang hidup dan bergerak dengan alami. Dengan menggunakan *rigging* yang baik, animator dapat menciptakan animasi yang lebih realistis, ekspresif, dan memikat.



Gambar 8. *Editing*
(Sumber. Olahan Penulis)

Editing yang ditunjukkan pada Gambar 8. adalah proses mengatur, memotong, dan menggabungkan berbagai elemen dalam sebuah proyek audiovisual, seperti film, video, atau *podcast*, untuk menciptakan narasi yang koheren dan terstruktur. Dalam proses *editing*, editor mengambil rekaman asli atau *footage* yang telah direkam dan mengatur ulang mereka sesuai dengan visi kreatif dan cerita yang ingin disampaikan. Tujuan utama dari editing adalah untuk menciptakan alur cerita yang baik, menghilangkan bagian yang tidak perlu atau tidak relevan, dan meningkatkan kualitas keseluruhan dari proyek tersebut. Editor menggunakan perangkat lunak *editing* video atau audio, seperti Adobe Premiere Pro, Final Cut Pro, atau Audacity, untuk melakukan tugas-tugas *editing*. Proses *editing* melibatkan beberapa langkah.

Tabel 1. Proses *Editing*

	Tahapan	Deskripsi
1.	Mengurutkan <i>footage</i>	Editor akan mengurutkan <i>footage</i> sesuai dengan urutan cerita yang diinginkan. Mereka akan memilih adegan atau klip terbaik yang sesuai dengan visi kreatif dan mengatur urutan mereka secara logis.
2.	Memotong dan menggabungkan klip	Editor akan memotong bagian yang tidak perlu atau tidak relevan dari klip dan menggabungkan klip yang tersisa untuk menciptakan alur cerita yang halus dan terstruktur. Mereka juga dapat menggunakan transisi, seperti <i>fade in/fade out</i> atau <i>cut</i> , untuk menghubungkan klip satu dengan yang lainnya
3.	Mengatur waktu	Editor akan mengatur durasi masing-masing klip untuk mencapai ritme yang diinginkan dalam proyek tersebut. Mereka dapat mempercepat atau memperlambat klip, atau menggunakan efek <i>slow motion</i> atau <i>fast forward</i> untuk menciptakan efek yang diinginkan.

4.	Menambahkan efek dan suara	Editor dapat menambahkan efek visual, seperti warna, pencahayaan, atau efek khusus, untuk meningkatkan kualitas visual dari proyek tersebut. Mereka juga dapat menambahkan musik latar, efek suara, atau dialog untuk meningkatkan pengalaman audiovisual.
5.	Pembersihan dan penyempurnaan	Editor akan memeriksa dan memperbaiki kesalahan teknis, seperti kebisingan audio, ketidaksempurnaan visual, atau kesalahan rekaman. Mereka juga akan memastikan bahwa proyek tersebut terlihat dan terdengar sebaik mungkin sebelum dipublikasikan atau didistribusikan

(Sumber. Olahan Penulis)

Editing pada Tabel 1. adalah proses yang kreatif dan teknis dalam produksi audiovisual. Editor memainkan peran penting dalam menciptakan pengalaman yang menarik dan memikat bagi penonton atau pendengar.



Gambar 9. *Screening* Film Animasi
(Sumber. Olahan Penulis)

Proses penyeleksian atau pemilihan film animasi yang akan ditayangkan atau diproduksi. Tujuan dari *screening* film animasi adalah untuk menentukan kualitas dan kesesuaian film animasi dengan target *audiens* yang dituju. Pada proses *screening*, film animasi ditonton oleh sekelompok orang yang terdiri dari tim produksi, animator, mahasiswa serta guru taman kanak-kanak di wilayah Kota Surabaya. Hal ini bertujuan untuk memberikan masukan dan penilaian terhadap hasil dan kualitas film animasi tentang perilaku dan penerapan hidup yang bersih serta sehat pada lingkungan anak. Setelah proses *screening* selesai, tim produksi akan mengevaluasi masukan dari penonton dan melakukan perubahan atau perbaikan yang diperlukan. Tujuan akhir dari *screening* film animasi adalah untuk menghasilkan film animasi yang berkualitas dan dapat dinikmati oleh target *audiensnya*. proses penyeleksian atau evaluasi film animasi yang menggunakan teknik animasi 2D. Pada proses ini, film-film animasi 2D akan diperiksa dan dievaluasi untuk menentukan apakah film tersebut memenuhi standar kualitas yang diinginkan. Setelah proses *screening* film animasi 2D selesai, hasil evaluasi akan digunakan untuk menentukan apakah film tersebut siap untuk dipublikasikan, diubah, atau perlu dilakukan perbaikan lebih lanjut.



Gambar 10. Sosialisasi Penerapan Hidup Bersih dan Sehat
(Sumber. Olahan Penulis)

Film animasi yang ditunjukkan pada Gambar 10. mengajarkan anak-anak tentang pentingnya hidup bersih dan sehat melalui cerita yang menyenangkan dan penuh petualangan. Cerita film ini mengikuti perjalanan 2 orang anak kecil, seorang anak yang penasaran dan ingin tahu tentang bagaimana menjaga kebersihan dan kesehatan. Dia bertemu dengan karakter-karakter guru seperti dan guru tersebut membantu memberikan pemahaman pentingnya mencuci tangan, menyikat gigi, menjaga kebersihan rumah, dan menjaga pola makan yang sehat. Film ini cocok untuk anak usia dini karena menggunakan bahasa serta dialektika yang sangat mudah untuk dipahami dan dibarengi dengan gambar yang sangat menarik. Selain itu, film ini juga dapat menjadi sarana pendidikan yang menyenangkan bagi anak-anak untuk belajar tentang pentingnya hidup bersih dan sehat. Melalui cerita yang dikembangkan diatas, kemudian dilanjutkan dengan sosialisasi kepada guru taman kanak-kanak di Surabaya. Proses penting untuk membangun pemahaman dan keterampilan yang diperlukan dalam mengajar dan merawat anak pada rentan usia yang dini. Selain poin-poin di atas, pastikan untuk memberikan kesempatan kepada guru taman kanak-kanak untuk berbagi pengalaman, pertanyaan, atau kekhawatiran mereka. Dukung mereka dalam perjalanan mereka sebagai pendidik anak usia dini dan pastikan mereka merasa didukung dan siap untuk menghadapi tugas mereka dengan baik.



Gambar 11. Pendampingan
(Sumber. Olahan Penulis).

Proses pendampingan yang ditunjukkan pada Gambar 11. dilakukan dengan memberikan bantuan, dukungan, dan bimbingan kepada guru taman kanak-kanak di Kota Surabaya dalam mencapai tujuan atau mengatasi tantangan terkait media pembelajaran yang lebih interaktif salah satunya melalui film animasi 2D. Tujuan pendampingan adalah

membantu siswa mengembangkan keterampilan akademik, sosial, emosional, dan personal. Pendampingan dilakukan dengan memahami kebutuhan individu siswa, memberikan bimbingan yang sesuai, dan memberikan dukungan yang diperlukan. Pendampingan dilakukan melalui sesi individual, kelompok kecil, atau melalui program khusus. Penting untuk menciptakan lingkungan yang bersih dan sehat dalam mendukung tumbuh kembang peserta didik. Pendampingan juga melibatkan kolaborasi dengan orang tua, guru, dan pihak terkait lainnya untuk memastikan konsistensi dan kesinambungan dukungan yang diberikan kepada siswa di berbagai konteks. Dalam pendampingan, penting untuk menghargai keunikan dan kebutuhan individu siswa, serta memperhatikan faktor kontekstual yang dapat mempengaruhi proses pendampingan. Dengan pendampingan yang efektif, siswa dapat mengembangkan potensi mereka, mencapai tujuan akademik dan pribadi, serta menghadapi tantangan dengan lebih percaya diri.

KESIMPULAN

Film animasi 2D dapat menjadi media pembelajaran yang efektif dalam mengajarkan konsep kebersihan lingkungan kepada anak-anak di TK. Animasi dapat memvisualisasikan konsep melalui metode menarik serta mudah dipahami oleh anak. Pendampingan dilakukan supaya membantu anak-anak memahami dan menerapkan konsep kebersihan lingkungan yang diajarkan melalui film animasi 2D. Pendampingan ini terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman anak-anak dan membantu mereka menerapkan konsep tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Melalui pendampingan dan penggunaan film animasi 2D, penelitian ini juga menunjukkan adanya pengaruh positif terhadap perilaku kebersihan anak-anak di TK. Mereka lebih mampu memahami pentingnya menjaga kebersihan lingkungan dan menerapkan tindakan-tindakan kebersihan, seperti membuang sampah pada tempatnya dan menjaga kebersihan toilet. Implikasi penting bagi pendidikan di TK. Diperlukan pengabdian lebih lanjut untuk melihat terkait efektivitas film animasi 2D dan pendampingan dalam konteks yang lebih luas. Pengabdian selanjutnya dapat melibatkan lebih banyak sekolah TK dan melihat pengaruh jangka panjang dari pendekatan ini terhadap perilaku kebersihan anak-anak.

UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terima kasih kami berikan kepada semua pihak yang berpartisipasi pada pelaksanaan pengabdian masyarakat tentang pendampingan penerapan kebersihan lingkungan di TK melalui film animasi 2D. Terima kasih kepada:

1. Terima kasih kepada guru taman kanak-kanak dan staf yang memberikan kami kesempatan dalam melaksanakan kegiatan di lingkungan sekolah yang ditunjuk. Kerja sama dan dukungan dari pihak sekolah sangat berarti bagi kelancaran pelaksanaan kegiatan ini.
2. Terima kasih kepada tim pendamping yang telah bekerja keras dalam menyusun materi pembelajaran, menghasilkan film animasi 2D, dan memberikan pendampingan kepada anak-anak TK. Dedikasi dan komitmen tim sangat berarti dalam mencapai kesuksesan kegiatan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Adica. (2022). Pengertian Anak Usia Dini Menurut Beberapa Cendekiawan. *Silabus.Web.Id*.
- Asela, S., Salsabila, U. H., Lestari, N. H. P., Sihati, A., & Pertiwi, A. R. (2020). Peran Media Interaktif dalam Pembelajaran PAI Bagi Gaya Belajar Siswa Visual. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(3). <https://doi.org/10.47492/jip.v1i7.242>
- Fakhrurozi, J., Pasha, D., Jupriyadi, J., & Anggrenia, I. (2021). PEMERTAHANAN SASTRA LISAN LAMPUNG BERBASIS DIGITAL DI KABUPATEN PESAWARAN. *Journal of Social Sciences*

- and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 2(1).
<https://doi.org/10.33365/jsstcs.v2i1.1068>
- Hilmiah, L., Sukei, N., Wulandari Program Sarjana Keperawatan, P., Widya Husada Semarang, U., Subali Raya No, J., Semarang Barat, K., Semarang, K., & Tengah, J. (2022). Hubungan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat terhadap Kejadian Diare pada Anak Usia 7-12 Tahun. *Jurnal Keperawatan*, 14(S1).
- Iliyas, R. S., & Handriyantini, E. (2021). Perancangan Media Interaktif Buku Ilustrasi Menggunakan Augmented Reality. *Teknika*, 10(3).
<https://doi.org/10.34148/teknika.v10i3.389>
- Isna, A. (2019). Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. *Al-Athfal*, 2(2).
- Kemensos RI. (2020). Perilaku hidup bersih dan sehat (phbs) penguatan kapabilitas anak dan keluarga. *Penguatan Kapabilitas Anak Dan KeluaPerilaku Hidup Bersih Dan Sehat Atau PHBS Adalah Upaya Untuk Memperkuat Budaya Seseorang, Kelompok Maupun Masyarakat Agar Peduli Dan Mengutamakan Kesehatan Untuk Mewujudkan Kehiduparga*.
- Mulyawan, I. N. R. (2022). Peran Media Audio Visual dalam Pendidikan di Taman Kanak-Kanak (Studi pada TK Widayarsi Selemadeg Tabanan 2022). *Jurnal Bimbingan Dan Koseling*, 1(1).
- Sedán, P. (2020). Video Animasi 2D Sebagai Media Promosi Pada Yayasan Pondok Pesantren Al-Falah Putakmenggunakan Metode Luther-Sutopo. In *Journal of Chemical Information and Modeling* (Vol. 21, Issue 1).
- Widayanti, W. R., Masfingatin, T., & Setyansah, R. K. (2018). MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ANIMASI PADA MATERI STATISTIKA UNTUK SISWA KELAS 7 SMP. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 13(1).
<https://doi.org/10.22342/jpm.13.1.6294.101-112>