

Penyuluhan Bahaya Rokok Elektrik Menggunakan Animasi 2 Dimensi Iklan Layanan Masyarakat pada Pemuda Desa

Melati Rosanensi¹, Lanang Sakti², Heroe Santoso³, Humaediah Lestari⁴, Miftahul Madani⁵, Hasbullah⁶

melati.rn@universitasbumigora.ac.id¹, sakti@universitasbumigora.ac.id²,
hero.santoso@universitasbumigora.ac.id³, Lestarihumaediah44@gmail.com⁴,
madani@universitasbumigora.ac.id⁵, hasbullah@universitasbumigora.ac.id⁶

^{1,2,3,5,6}Universitas Bumigora

⁴sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Mataram

Abstract: *The aim of this Community Service is to provide education to the public about the dangers of electronic cigarettes which are used as a substitute for conventional cigarettes using 2-dimensional animation of public service advertisements. research methods using: concept, design, material collecting, assembly, testing and distribution. The initial stage that must be carried out is to think about the concept. This stage is used to determine the goal, namely to produce a 2-dimensional animation of public service advertisements on the dangers of electronic cigarettes to make it easier for the community, especially young people in Suntalangu village, to know the dangers of electronic cigarettes, what they are, and who will be the object in This public service advertisement, namely this animation, is aimed at the community, especially youth in Suntalangu village with ages ranging from 13 years to 60 years or passive or active e-cigarette users. Then carry out 2-dimensional animation designs on public service advertisements such as designing images, text, audio, video and animation. then collect materials such as making a 2D animated film in the form of characters, backgrounds, audio files and other supporting materials. After that comes the creation stage, namely editing characters and objects, animating, rendering, dubbing up to the final editing. then testing is carried out to see whether the public service advertisement has been successfully created. And the final stage is distributing or distributing 2-dimensional animations of public service advertisements. The result is that it is hoped that young people will avoid or not use e-cigarettes again.*

Keywords: *electronic cigarette, public service announcements, two-dimensional animation*

Pendahuluan

Pengabdian ini merupakan salah satu pengabdian yang dilakukan oleh Dosen Universitas Bumigora dari berbagai prodi dan dosen stikes mataram. Tujuan dari Pengabdian Masyarakat ini adalah untuk memberikan edukasi kepada masyarakat tentang bahayanya rokok elektrik yang digunakan sebagai pengganti rokok konvensional menggunakan animasi 2

dimensi iklan layanan masyarakat. Iklan Layanan Masyarakat merupakan hasil konstruksi budaya berkaitan dengan proses representasi, proses produksi, dan proses implementasinya di masyarakat (Selly Ananda Pratiwi, 2020). Iklan Layanan Masyarakat (ILM) bertujuan untuk memberikan penambahan pengetahuan masyarakat, kesadaran atas sikap, dan perilaku masyarakat terhadap masalah yang diiklankan (Selly Ananda Pratiwi, 2020). Dalam mengiklankan penyuluhan yang dilakukan bisa menggunakan beberapa alternative seperti menggunakan sebuah animasi, dalam iklan layanan masyarakat yang dilakukan pada pengabdian ini menggunakan animasi 2 dimensi. Pada dasarnya animasi merupakan suatu disiplin ilmu yang memadukan unsur seni, desain dan teknologi (Sari, 2019). Teknik animasi 2D merupakan jenis animasi yang memiliki sifat flat secara visual, dengan menggunakan gambar bersumbu (axis) dua yaitu X dan Y. Animasi adalah salah satu media audio visual yang mengandung unsur hiburan, edukasi, dan berpotensi memberikan informasi yang menarik perhatian penonton sehingga dapat menghilangkan hal-hal yang, membosankan dan monoton (Sari, 2019).

Rokok elektronik (e-rokok) adalah perangkat bertenaga baterai yang memberikan nikotin yang diuapkan, biasanya dalam propilen glikol atau gliserin (Musliyah Syahrawani Elsa, 2019). Berdasarkan data dari House and Commoms Research Library, diketahui bahwa rentan usia remaja mengkonsumsi rokok elektrik atau vapor ialah remaja tengah (15-18 tahun) yaitu sebesar 43.3%. Jika dirinci lebih lanjut maka ada sebanyak 33% pengguna rokok elektrik ini ialah untuk yang berniat berhenti merokok secara tradisional, sebanyak 11.5% mantan perokok, sebanyak 10% kalangan usia muda (11-18 tahun) yang mencoba rokok elektrik (Karmelia Nova Diana, 2020).

Desa Suntalangu merupakan salah satu desa di Kecamatan Suwela, berkode pos 83657. No kode desa berdasarkan BPS adalah 004 (52.03.081.004, memiliki luas wilayah 6.095 Ha (6,1 Km²), ketinggian 400-500 meter di atas permukaan laut (DPL) dan curah hujan 1000–1200 mm/tahun, dengan batas-batas Sebelah Utara berbatasan dengan Desa Perigi dan Desa Mekar Sari, Sebelah Selatan berbatasan dengan Desa Ketangga, Sebelah Barat berbatasan dengan Desa Suwela dan Sebelah Timur berbatasan dengan Desa Selaparang. Selanjutnya ditinjau dari segi orbitasinya, Desa Suntalangu terletak 1,5 Km dari Ibu kota Kecamatan Suwela dengan waktu tempuh 15 menit, 35 Km dari Ibu kota Kabupaten Lombok Timur (selong) dengan waktu tempuh 1 jam, dan 65 Km dari Ibu kota Provinsi Nusa Tenggara Barat (Mataram) dengan waktu tempuh 2-3 jam. Ditinjau dari segi kependudukan, jumlah penduduk akhir tahun 2011 adalah 6.520 Jiwa atau 2.325 KK, yang terdiri dari Laki-laki 3.138 Jiwa dan Perempuan 3.382 Jiwa, dengan kepadatan: 117 Jiwa/Km². Desa Suntalangu terdiri dari 15 dusun, yaitu: Dusun

Suntalangu, Dusun Suntalangu Lauk, Dusun Batu Bagus, Dusun Batu Basong 2, Dusun Kebun Ayu, Dusun Batu Basong 1, Dusun Bawak Yus, Dusun Kebun Datu, Dusun Beru Pelonggo, Dusun Dasan Baru, Dusun Dasan Baru Timur, Dusun Dasan Modok, Dusun Modok Kencana, Dusun Lelonggek, dan Dusun Lelonggek 2 (Fahrudin, 2023).

Permasalahan di desa Suntalangu banyaknya pemuda yang tidak mengetahui bahaya rokok jenis elektrik ini. Para pemuda biasanya menggunakan rokok elektrik ini untuk mengikuti tren tanpa mengetahui akibat atau bahaya yang ditimbulkan. Maka pada pengabdian masyarakat ini, dosen dengan beberapa prodi di Universitas Bumigora melakukan penyuluhan terkait bahaya rokok elektrik menggunakan animasi 2 dimensi iklan layanan masyarakat. Setelah terlaksananya pengabdian masyarakat yang dilakukan oleh dosen Universitas Bumigora dan dosen stikes mataram di desa suntalangu diharapkan para pemuda yang ada menghindari atau tidak menggunakan rokok elektrik lagi.

Metode

Pengabdian berperan sebagai orang yang melakukan penyuluhan kepada masyarakat, adapun tugas pengabdian yaitu membuat iklan layanan masyarakat menggunakan animasi 2 dimensi. Sebelum membuat iklan layanan masyarakat menggunakan animasi 2 dimensi, pengabdian terlebih dahulu mencari materi terkait bahaya rokok elektrik untuk kesehatan baik dari jurnal kesehatan maupun dari penjelasan materi dokter.

Adapun tahapan dalam pengabdian ini adalah:



Gambar 1. Metode Penelitian

Tahapan awal yang harus dilakukan adalah memikirkan konsep, Tahapan ini digunakan untuk menentukan tujuan yaitu Menghasilkan animasi 2 dimensi iklan layanan masyarakat bahaya rokok elektrik untuk memudahkan masyarakat terlebih khususnya pemuda di desa suntalangu mengetahui bahaya dari rokok elektrik, apa, dan siapa yang akan menjadi objek dalam iklan layanan masyarakat ini yaitu Animasi ini di tujukan kepada masyarakat khususnya pemuda di desa suntalangu dengan usia mulai dari 13 tahun sampai dengan 60 tahun ataupun pengguna rokok elektrik pasif ataupun aktif.

Kemudian melakukan desain animasi 2 dimensi pada iklan layanan masyarakat seperti mendesain gambar, text, audio, video dan animasi yang nantinya menjadi sebuah storyboard, <https://journal.insankreasimedia.ac.id/index.php/JILPI> **E-ISSN: 2962-0104**

lalu mengumpulkan bahan-bahan apa saja yang dibutuhkan dalam pengerjaan atau pembuatan animasi 2 dimensi iklan layanan masyarakat seperti membuat film animasi 2D berupa karakter, background, file audio dan bahan pendukung lainnya. Setelah itu barulah tahapan pembuatan iklan layanan masyarakat dilakukan, pada tahapan ini pengabdian melakukan Editing Karakter dan Objek, animating, rendering, dubbing sampai dengan editing terakhir. Animasi 2 dimensi iklan layanan masyarakat ini dilakukan pengujian, apakah iklan layanan masyarakat sudah berhasil dibuat. Dan tahapan terakhir adalah melakukan distribusi atau penyebaran animasi 2 dimensi iklan layanan masyarakat.

Pembahasan

Pada bagian ini dosen universitas bumigora dan dosen stikes mataram memaparkan tentang bahaya rokok elektrik menggunakan animasi 2 dimensi iklan layanan masyarakat kepada pemuda desa Suntalangu.



Gambar 2. Proses pemaparan bahaya rokok elektrik

Tahap pertahap yaitu konsep. Tahapan ini digunakan untuk menentukan tujuan, apa, dan siapa yang akan menjadi objek dalam film animasi ini

- a. Tujuan: Menghasilkan animasi 2 dimensi iklan layanan masyarakat bahaya rokok elektrik untuk memudahkan masyarakat terlebih khususnya pemuda desa suntalangu untuk mengetahui bahaya dari rokok elektrik.
- b. Pengguna: Animasi ini di tujukan kepada masyarakat desa suntalangu dengan usia mulai dari 15 tahun sampai dengan 60 tahun ataupun pengguna rokok elektrik pasif ataupun aktif.
- c. Konten Konten yang akan di buat dalam media ini membahas terkait dengan bahaya rokok elektrik menggunakan gambar, teks, suara dan animasi.

Tahapan selanjutnya adalah membuat tujuan. Tujuan dari tahap desain adalah membuat spesifikasi secara terperinci mengenai arsitektur proyek, tampilan dan kebutuhan material

proyek, serta gaya. Pada tahapan ini menggunakan storyboard untuk menggambarkan rangkaian cerita atau deskripsi tiap scene animasi sehingga dapat dimengerti oleh pengguna. Pada tahap ini, pengabdian mengumpulkan bahan yang sesuai dengan kebutuhan yang digunakan dalam pembuatan animasi 2 dimensi iklan layanan masyarakat. Berikut adalah bahan yang telah dikumpulkan pengabdian untuk membuat iklan layanan masyarakat animasi 2 dimensi berupa karakter, background, file audio dan bahan pendukung lainnya.

Tahap Assembly adalah tahap dimana semua objek atau bahan multimedia di buat mulai dari perancangan sampai dengan penggabungan semua material yang telah dikumpulkan sehingga menjadi sebuah animasi iklan layanan masyarakat bahaya rokok elektrik.

a. Tahap Editing Karakter dan Objek

Pada tahap mengedit objek pengabdian menggunakan bantuan Software Adobe Photoshop yang di transformasi dari hasil Storyboard. Adapun bahan yang digunakan seperti karakter dan objek di download terlebih dahulu melalui salah satu website bernama freepik.

b. Animating

Animating adalah proses menyimpan setiap perubahan(pergerakan, rotasi, ukuran, perubahan bentuk, material) yang diimplementasikan pada suatu objek ke dalam frame yang memiliki perbedaan dalam masing-masing keyframe sehingga membuat efek pergerakan ketika diputar dengan cepat.

c. Rendering

Rendering adalah proses menggabungkan hasil editan berupa foto, video, audio, teks, dan objek lainnya. Proses rendering adalah langkah menggabungkan seluruh objek menjadi sebuah kesatuan yang utuh.

d. Dubbing

Suatu proses mengisi suara pada suatu tayangan video baik itu film, drama, kartun, dan sejenisnya dengan karakter suara yang khas pada toko-toko film dengan menggunakan teknik vokal yang berbeda-beda. Adapun dalam pembuatan animasi ini suara yang digunakan merupakan suara asli dari pengabdian yang direkam menggunakan handphone yang kemudian diedit menggunakan bantuan aplikasi Adobe Audition.

e. Final Editing

Final editing adalah proses penyatuan video hasil render dari software Adobe After

effects, penambahan backsound, dubbing, informasi serta beberapa elemen lainnya.

Proses ini menggunakan bantuan software Adobe Premiere Pro

Tahapan selanjutnya adalah testing. Pada tahapan ini dilakukan pengujian(testing) dengan tujuan memastikan animasi yang telah di buat sesuai dengan konsep yang telah dirancang sebelumnya. Terdapat dua metode pengujian yang akan dilakukan yaitu Alpha testing dan Beta testing.

a. Alpha test

Merupakan pengujian yang dilakukan untuk mencari kesalahan scene pada animasi.

Adapun pengujian dilakukan sendiri oleh pengabdi dengan ketentuan sebagai berikut:

Table 1. Pengujian Alpha Test

No	Pengujian	Tanggapan	
		Iya	Tidak
1.	Apakah Animasi sudah berjalan dengan lancar	Ya	
2.	Apakah suara latar belakang animasi terdengar jelas	Ya	
3.	Apakah Frame atau scene lengkap	Ya	
4.	Apakah Suara narator pada vidio terdengar jelas	Ya	
5.	Apakah Animasi yang digunakan menarik	Ya	
6.	Apakah Subtitle muncul pada vidio	Ya	

b. Betha Test

Merupakan pengujian yang dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana kualitas dari animasi yang telah dibuat, apakah sudah memenuhi harapan atau belum.

Pada pengujian ini dilakukan oleh masyarakat desa suntalangu dengan hasil sangat baik dari perhitungan.

Table 2. Pengujian Betha Test

No	Pertanyaan	Penilaian			
		SB	B	CB	KB
1.	Setelah menonton vidio animasi ini, seberapa paham anda bahaya dari rokok elektrik	15	3	2	0
2.	Apakah informasi yang disampaikan dengan jelas dan baik?	17	2	1	0
3.	apakah vidio animasi ini dipahami dengan mudah oleh masyarakat	16	3	1	0
4.	Apakah animasi ini dapat dijadikan bahan edukasi untuk masyarakat?	18	2	0	0
5.	Apakah animasi yang ditampilkan menarik?	18	1	1	0
6.	Apakah kualitas grafis pada vidio yang di tampilkan baik?	17	1	2	0

Ket:

Sangat baik (SB) = $4 \times 101 = 404$

Baik (B)= $3 \times 12 = 36$

Cukup baik (CB)= 2 x 7 = 14

Kurang baik = 1 x 0 = 1

Total skor = 455

Persentase UAT:

$$M = \frac{\text{Total skor}}{x} \times 100\%$$

= 92.7 %

Tabel 3. Kriteria Kelayakan Media

No	Skor dalam persen	Kategori kelayakan
1.	0% - 25%	Kurang baik
2.	25% - 50%	Cukup baik
3.	50% - 75%	Baik
4.	75% - 100%	Sangat baik

Berdasarkan range tabel diatas, dapat disimpulkan hasil pengujian beta test dengan hasil akhir 92.7% termasuk kategori "Sangat baik" karena berada pada range 75% - 100%

1. Distribution

Proses akhir dari pembuatan animasi, yaitu menyerahkan hasil akhir iklan layanan masyarakat animasi 2 dimensi kepada kepala desa suntalangu dengan harapan nantinya akan di distribusikan lagi ke masyarakat. Adapun hasil iklan layanan masyarakat animasi 2 dimensi sebagai berikut:

a. Scene pertama

Menampilkan dua karakter yang sedang berbincang tentang masalah dari penggunaan rokok elektrik dengan narasi "rokok elektrik menjadi pembicaraan hangat sepekan ini, hal ini dikarenakan maraknya penggunaan rokok elektrik tersebut". Dua karakter tersebut diilustrasikan sedang berada ditengah-tengah kota.



Gambar 3. Tampilan Scene Pertama

b. Scene kedua

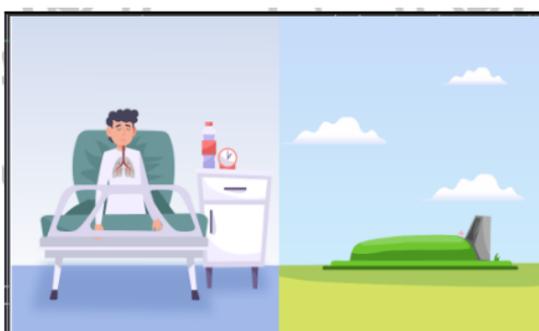
Menampilkan seorang pengguna rokok elektrik yang mengalami batu-batuk akibat dari penggunaan rokok elektrik. Dengan narasi "Namun banyak yang tidak menyadari bahaya yang mengintai dari rokok elektrik tersebut". Karakter yang sedang diilustrasikan adalah salah satu karakter yang aktif menggunakan rokok elektrik.



Gambar 4. Tampilan Scene Dua

c. Scene ketiga

Menampilkan karakter yang terbaring dirumah sakit serta gambaran kematian dari penggunaan rokok elektrik. Dengan narasi "rokok elektrik mengandung senyawa yang berbahaya bagi tubuh penggunanya, yang bisa mengakibatkan batuk, kanker paru-paru, bahkan kematian".



Gambar 5. Tampilan Scene Tiga

d. Scene ke empat

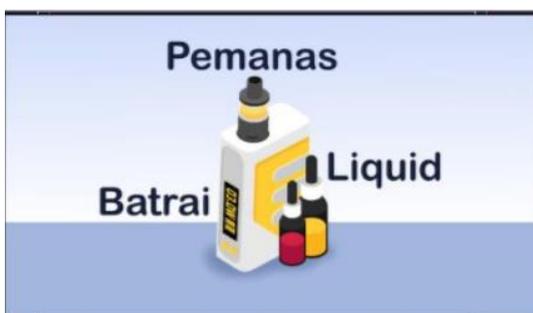
Menampilkan karakter animasi yang mengalami beberapa dampak dari penggunaan rokok elektrik seperti darah tinggi, penurunan daya ingat, sakit jantung dan kecanduan. Penyakit yang di sebabkan inilah nanti yang akan membuat penderitanya atau pengguna rokok elektrik ini meninggal dunia.



Gambar 5. Tampilan Scene Empat

e. Scene ke lima

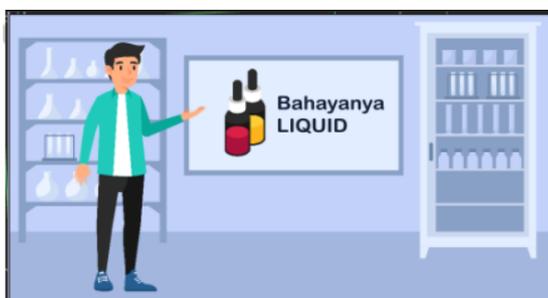
Menampilkan gambaran dari Rokok Elektrik. Dengan narasi “rokok elektrik terdiri dari tiga komponen utama, yaitu baterai, element pemanas, dan tabung berisi cairan yang dikenal dengan liquid. Bahan-bahan inilah yang nanti digunakan oleh masyarakat untuk merokok yang disebut rokok elektrik.



Gambar 6. Tampilan Scene Lima

f. Scene ke enam

Menampilkan karakter yang sedang menjelaskan apa itu Rokok Elektrik. Dengan narasi “Liquid ini mengandung propilen glikol dan nikotin yang jika dikonsumsi dalam jumlah banyak dapat memberikan kerusakan pada tubuh penggunanya dan asapnya juga berbahaya bagi orang sekitar yang tak sengaja menghirupnya.



Gambar 7. Tampilan Scene Enam

g. Scene ke tujuh

Menampilkan karakter yang sedang mempertegas bahwa rokok elektrik itu

berbahaya bagi penggunaannya. Dengan narasi "Jadi rokok elektrik tidaklah aman, rokok elektrik mengandung senyawa yang jelas dapat membuat kerugian bagi penggunaannya maupun orang sekitarnya".



Gambar 8. Tampilan Scene Tujuh

h. Scene ke delapan

Menampilkan karakter yang sedang berolahraga dan makan guna mengatasi kecanduan Rokok elektrik. Dengan narasi " Hindari rokok elektrik mulai dari sekarang. Atasi dengan rajin berolahraga, dan makan makanan seimbang". Dengan pola hidup sehat yang diterapkan, maka kesehatan insyaallah akan menyertai kita.



Gambar 9. Tampilan Scene Delapan

Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat di ambil dalam pengabdian ini adalah, pertama terjalinnnya kerjasama anatar dosen universitas bumigora dan dosen stikes mataram dengan masyarakat khususnya pemuda desa suntalangu, kemudian para pemuda di desa suntalangu lebih antusias dalam penyuluhan ini dikarenakan saat penyuluhan menggunakan animasi 2 dimensi iklan layanan masyarakat, dan terakhir hasil dari pengabdian ini para pemuda di desa suntalangu lebih peduli dengan kesehatan dirinya dengan menghindari penggunaan rokok elektrik.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya dari para pengabdian kepada seluruh stakeholder yang telah memberikan dukungan terhadap pengabdian ini, yakni; Perangkat Desa Suntalangu, para pemuda di desa suntalangu yang telah berkenan dan memberikan akses terhadap pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat.

Daftar Pustaka

- Fahrudin, dkk. (2023). Mewujudkan Pendayagunaan Jagung Guna Meningkatkan Usaha Masyarakat. *Prosiding Seminar Nasional Gelar Wicara*.
- Karmelia Nova Diana, M. D. (2020). Hubungan Teman Sebaya dengan Perilaku Penggunaan Rokok. *Jurnal Dunia Kesmas*, 434 – 439.
- Musliyah Syahrawani Elsa, M. N. (2019). Determinan rokok elektrik di Indonesia. (*BKM Journal of Community Medicine and Public Health*, 41-48.
- Sari, I. P. (2019). Perancangan Video Edukasi Animasi 2 Dimensi Berbasis. *Jurnal Pendidikan Multimedia*, 43-52.
- Selly Ananda Pratiwi, D. H. (2020). Iklan Layanan Masyarakat Covid-19 Di Media Sosial *Komunikologi : Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi*.

