

**IDE PEMBUATAN
ANIMASI EDUKATIF
SEBAGAI SARANA
SOSIALISASI
KESEHATAN UNTUK
ANAK SEKOLAH DASAR**

*Educational Animation As A
Health Socialization Tool
For Elementary School
Children*

Rafif Ghifari¹

Fakultas Seni Rupa Dan
Desain; Prodi Desain
Komunikasi Visual
Universitas Tarumanegara
rafif.ghifari12@gmail.com

Article history

Received : 05-02-2025
Revised : 28-02-2025
Accepted : 04-04-2025

Abstrak

Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan mengembangkan animasi edukatif sebagai media sosialisasi kesehatan untuk anak sekolah dasar. Metode yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan tiga tahapan: (1) pra-pelaksanaan (observasi kebutuhan dan pengembangan konsep), (2) pelaksanaan (produksi animasi dan uji coba), dan (3) evaluasi (analisis dampak melalui pre-test/post-test dan kuesioner). Hasil menunjukkan bahwa animasi "Ayo Hidup Sehat!" berhasil meningkatkan pemahaman siswa tentang cuci tangan pakai sabun dari 40% (pre-test) menjadi 85% (post-test). Sebanyak 90% siswa menyatakan sangat puas dengan animasi, yang membuktikan efektivitas pendekatan edutainment dalam menyampaikan pesan kesehatan. Keunggulan utama animasi ini adalah penggunaan visual dinamis, narasi interaktif, dan karakter yang relatable, yang lebih menarik dibandingkan metode konvensional (poster/ceramah). Kendala utama terletak pada durasi animasi yang dinilai terlalu singkat (3 menit) dan waktu produksi yang relatif lama (4 minggu). Kegiatan ini merekomendasikan pengembangan episode tambahan, integrasi dengan media digital, dan kolaborasi dengan dinas terkait untuk perluasan dampak.

Kata Kunci: Animasi edukatif; Kesehatan anak; Desain komunikasi visual; Media pembelajaran; Pengabdian masyarakat

Abstract

This community service project aimed to develop an educational animation as a health socialization medium for elementary school children. Using a qualitative descriptive method, the project was implemented in three stages: (1) pre-implementation (needs assessment and concept development), (2) implementation (animation production and testing), and (3) evaluation (impact analysis through pre-test/post-test and questionnaires). Results demonstrated that the animation "Let's Live Healthily!" successfully improved students' understanding of proper handwashing from 40% (pre-test) to 85% (post-test). A total of 90% of students expressed high satisfaction with the animation, proving the effectiveness of the edutainment approach in delivering health messages. The animation's key strengths were its dynamic visuals, interactive narrative, and relatable characters, making it more engaging than conventional methods (posters/lectures). Main challenges included the animation's short duration (3 minutes) and relatively long production time (4 weeks). This project recommends developing additional episodes, digital media integration, and collaboration with relevant government agencies to expand its impact.

Keywords: Educational animation; Children's health; Visual communication design; Learning media; Community service

PENDAHULUAN

Di tengah pesatnya perkembangan era digital saat ini, animasi telah berkembang menjadi salah satu media komunikasi yang paling efektif untuk menyampaikan pesan edukatif kepada anak-anak. Generasi Alpha yang lahir setelah tahun 2010 merupakan generasi digital native yang sejak dini telah terbiasa berinteraksi dengan berbagai perangkat dan konten digital. Karakteristik unik ini menuntut pendekatan pembelajaran yang berbeda dari metode konvensional. Anak-anak usia sekolah dasar secara psikologis menunjukkan minat dan ketertarikan yang lebih besar terhadap konten visual yang dinamis, interaktif, dan menyenangkan dibandingkan metode pembelajaran tradisional seperti ceramah satu arah atau materi berbasis teks yang statis. Teori perkembangan kognitif Piaget menjelaskan bahwa anak usia 7-11 tahun berada dalam tahap operasional konkret, dimana mereka lebih mudah memahami konsep yang disajikan secara visual dan konkret dibandingkan penjelasan abstrak. Hal inilah yang menjadi landasan kuat mengapa animasi edukatif sangat potensial sebagai media pembelajaran modern.

Animasi edukatif muncul sebagai solusi inovatif untuk menyosialisasikan berbagai aspek kesehatan penting mulai dari kebersihan diri, pola makan sehat, hingga pentingnya aktivitas fisik secara teratur. Keunggulan utama animasi terletak pada kemampuannya menyampaikan pesan kompleks dengan cara yang menyenangkan, mudah dipahami, dan sesuai dengan dunia imajinatif anak-anak. Sebuah penelitian komprehensif yang dilakukan Mayer (2020) dalam bukunya "Multimedia Learning" mengungkapkan fakta menarik bahwa pembelajaran melalui multimedia, termasuk animasi, dapat meningkatkan pemahaman dan retensi informasi hingga 30-40% lebih tinggi dibandingkan metode tradisional berbasis teks. Temuan ini semakin diperkuat oleh studi longitudinal Paivio (2014) tentang "Dual Coding Theory" yang membuktikan bahwa stimulasi visual dan auditori secara simultan dalam animasi menciptakan jalur ganda dalam proses kognitif anak. Mekanisme inilah yang membuat pesan kesehatan dalam animasi lebih mudah diinternalisasi dan bertahan lebih lama dalam memori jangka panjang anak.

Perkembangan teknologi digital dalam dekade terakhir telah membawa revolusi signifikan dalam produksi konten animasi. Jika pada masa lalu pembuatan animasi berkualitas memerlukan biaya produksi besar dan keahlian khusus yang hanya dimiliki studio profesional, saat ini berbagai

software canggih seperti Adobe Animate, Blender, dan Toon Boom telah membuat proses produksi animasi menjadi lebih terjangkau dan dapat diakses oleh lebih banyak kalangan. Jenkins (2018) dalam karya monumentalnya "Convergence Culture" menyatakan bahwa media digital telah mendemokratisasi produksi konten kreatif, termasuk animasi edukatif, dimana berbagai institusi pendidikan kini dapat menciptakan materi pembelajaran mandiri tanpa harus bergantung pada produser besar. Realitas ini membuka peluang sangat besar bagi program studi Desain Komunikasi Visual (DKV) untuk berperan aktif dalam pengembangan media edukasi modern yang sesuai dengan kebutuhan zaman.

Sebuah penelitian menarik yang dilakukan Kirsch (2016) di beberapa sekolah dasar di Jerman mengungkap temuan penting tentang karakteristik animasi yang paling efektif untuk anak-anak. Studi tersebut menunjukkan bahwa anak-anak memberikan respons paling positif terhadap karakter animasi yang memenuhi tiga kriteria utama: pertama, desain visual yang menarik dengan penggunaan warna-warna cerah dan bentuk yang tidak terlalu rumit; kedua, kepribadian karakter yang relatable atau mudah dikenali dalam dunia anak; ketiga, alur cerita yang relevan dengan kehidupan sehari-hari namun dikemas dengan elemen fantasi yang memicu imajinasi. Temuan ini menjadi landasan teoretis yang sangat berharga dalam perancangan animasi edukatif yang benar-benar efektif untuk kalangan usia sekolah dasar.

Kondisi kesehatan anak sekolah dasar di Indonesia masih menghadapi berbagai tantangan serius yang membutuhkan perhatian khusus. Data terbaru dari Kementerian Kesehatan RI (2022) menunjukkan fakta memprihatinkan bahwa sekitar 40% anak SD mengalami masalah kesehatan yang sebenarnya dapat dicegah, seperti diare, infeksi saluran pernapasan, dan berbagai masalah gizi, dimana sebagian besar bersumber dari kurangnya pemahaman tentang kebersihan diri dan pola hidup sehat. Survei nasional tersebut mengungkap bahwa hanya 35% siswa SD yang mencuci tangan dengan benar sebelum makan, dan kurang dari 50% yang memahami komposisi gizi seimbang dalam makanan mereka sehari-hari. Angka-angka ini menunjukkan betapa pentingnya inovasi dalam metode penyampaian pendidikan kesehatan dasar.

UNICEF (2021) dalam laporan khusus tentang kesehatan anak Indonesia mencatat bahwa berbagai upaya sosialisasi kesehatan melalui media konvensional seperti poster, leaflet, atau ceramah di kelas menunjukkan efektivitas yang sangat terbatas.

Analisis mendalam mengidentifikasi beberapa kendala utama: pertama, materi yang disajikan seringkali kurang menarik minat anak-anak karena dominasi teks dan minimnya elemen visual; kedua, metode penyampaian yang cenderung monoton dan satu arah tanpa melibatkan partisipasi aktif anak; ketiga, ketiadaan elemen interaktif yang dapat memicu keterlibatan emosional dan kognitif siswa. Kondisi ini menciptakan kesenjangan (gap) yang signifikan antara pengetahuan kesehatan yang seharusnya dikuasai dengan pemahaman riil yang dimiliki oleh anak-anak.

Dalam konteks inilah animasi edukatif muncul sebagai solusi yang menjanjikan. Sebuah penelitian eksperimental yang dilakukan Hsin (2017) di Taiwan memberikan bukti empiris yang kuat tentang efektivitas animasi sebagai media pendidikan kesehatan. Penelitian yang melibatkan 200 siswa SD tersebut membuktikan bahwa kelompok yang terpapar konten animasi kesehatan menunjukkan peningkatan 65% dalam praktik hidup bersih, sementara kelompok kontrol yang hanya menerima penyuluhan konvensional mengalami peningkatan hanya 25%. Yang lebih menarik, efek positif ini bertahan hingga tiga bulan setelah intervensi, menunjukkan bahwa animasi tidak hanya efektif dalam transfer pengetahuan tetapi juga dalam menciptakan perubahan perilaku berkelanjutan. Temuan ini konsisten dengan berbagai studi serupa di negara berkembang lainnya, yang secara kolektif menunjukkan bahwa pendekatan berbasis animasi memberikan hasil yang lebih signifikan dan berkelanjutan dalam mengubah perilaku kesehatan anak.

Program Studi Desain Komunikasi Visual (DKV) Universitas Tarumanagara memiliki tanggung jawab akademis dan sosial yang besar untuk menerapkan ilmu desain dalam bentuk pengabdian masyarakat yang berdampak nyata. Kolaborasi interdisipliner antara ahli desain visual dengan tenaga kesehatan, psikolog anak, pendidik, dan orang tua memungkinkan terciptanya animasi edukatif yang tidak hanya menarik secara visual tetapi juga akurat secara medis dan sesuai dengan tahap perkembangan psikologis anak. Pendekatan holistik ini memastikan bahwa produk akhir benar-benar memenuhi kebutuhan riil sasaran sekaligus menyajikan informasi yang benar secara ilmiah.

Teori Vygotsky (2019) tentang "Zone of Proximal Development" memberikan kerangka teoretis yang kuat untuk memahami mengapa animasi bisa menjadi media pembelajaran yang efektif. Konsep ini menekankan bahwa pembelajaran yang optimal terjadi ketika materi

disajikan sedikit di atas tingkat pemahaman saat ini, tetapi masih dalam jangkauan kemampuan anak dengan bantuan scaffolding (dukungan belajar). Dalam konteks ini, animasi berfungsi sebagai mediator ideal yang membantu anak memahami konsep-konsep kesehatan abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami. Elemen visual dan naratif dalam animasi berperan sebagai scaffolding yang memandu anak menuju pemahaman yang lebih mendalam tentang kesehatan.

Prensky (2020) dalam konsep "Digital Natives" memberikan penjelasan komprehensif tentang mengapa generasi saat ini merespon lebih baik terhadap konten digital. Anak-anak yang dibesarkan dalam lingkungan digital yang kaya stimulus ternyata mengalami perkembangan kognitif yang berbeda dari generasi sebelumnya. Mereka menunjukkan preferensi yang kuat terhadap konten digital interaktif dan cenderung kurang tertarik dengan media cetak tradisional. Fakta ini semakin memperkuat argumentasi bahwa pendekatan berbasis animasi bukan sekadar alternatif, melainkan menjadi kebutuhan mendasar dalam pendidikan kesehatan modern yang ingin benar-benar efektif.

Pengembangan animasi edukatif kesehatan untuk anak SD membawa berbagai potensi besar yang perlu dikelola dengan baik. Pertama, sebagai media yang scalable, animasi dapat didistribusikan secara luas melalui berbagai platform digital dengan biaya relatif rendah setelah produksi awal selesai. Kedua, sifatnya yang repetitif memungkinkan anak menonton berulang kali hingga pesan benar-benar dipahami, sesuatu yang sulit dilakukan dengan metode konvensional. Ketiga, animasi memiliki fleksibilitas tinggi untuk dikustomisasi sesuai dengan kebutuhan lokal dan budaya setempat, sehingga pesan kesehatan dapat disampaikan dengan konteks yang lebih relevan.

Namun demikian, beberapa tantangan serius perlu diantisipasi dalam pengembangan animasi edukatif ini. Pertama, kebutuhan akan sumber daya manusia yang tidak hanya menguasai aspek desain tetapi juga memahami konten kesehatan secara mendalam. Kedua, pentingnya melakukan penelitian pendahuluan yang komprehensif untuk benar-benar memahami preferensi, kebutuhan, dan karakteristik spesifik target audience. Ketiga, tantangan teknis dalam produksi dan distribusi di daerah dengan infrastruktur digital yang masih terbatas, yang membutuhkan solusi kreatif seperti versi offline yang dapat diakses melalui DVD atau media penyimpanan lainnya.

Pendekatan yang digunakan dalam pengembangan animasi ini mengintegrasikan berbagai disiplin ilmu secara sinergis. Ilmu kesehatan memberikan dasar konten yang akurat dan berbasis bukti. Psikologi perkembangan memastikan pendekatan yang sesuai dengan usia dan tahap kognitif anak. Desain komunikasi visual mengoptimalkan penyajian informasi agar efektif dan menarik. Sedangkan teknologi digital memungkinkan produksi dan distribusi yang efisien. Kombinasi multidisiplin ini menjamin kualitas dan efektivitas produk akhir.

Proses kreatif pengembangan animasi mencakup beberapa tahapan kritis. Riset kebutuhan kesehatan prioritas menjadi langkah awal untuk mengidentifikasi topik-topik paling penting yang perlu disampaikan. Pengembangan karakter dan alur cerita membutuhkan pemahaman mendalam tentang psikologi anak dan teknik bercerita yang efektif. Produksi animasi dengan teknik 2D atau 3D memerlukan keahlian teknis dan artistic yang mumpuni. Uji coba dan evaluasi dampak dilakukan untuk mengukur efektivitas sebelum diluncurkan secara luas, diikuti dengan revisi dan penyempurnaan berdasarkan masukan dari pengguna.

Implementasi animasi edukatif kesehatan ini diharapkan dapat memberikan dampak positif yang luas. Pada tingkat individu, animasi diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan kesehatan dasar siswa SD dan mengubah perilaku hidup bersih dan sehat mereka. Pada tingkat institusi, produk ini dapat menjadi model pembelajaran inovatif yang dapat direplikasi di berbagai sekolah. Pada tingkat masyarakat, kontribusi ini memperkuat peran institusi pendidikan dalam meningkatkan kesehatan masyarakat secara keseluruhan. Yang paling penting, intervensi sejak dini ini diharapkan dapat membangun kesadaran kesehatan yang berkelanjutan sepanjang hidup mereka.

Pengembangan animasi edukatif sebagai media sosialisasi kesehatan untuk anak SD merupakan respons cerdas terhadap tantangan pendidikan di era digital. Pendekatan ini tidak hanya menjawab kebutuhan akan metode pembelajaran yang lebih efektif, tetapi juga memanfaatkan kemajuan teknologi digital untuk tujuan mulia peningkatan kesehatan masyarakat. Dengan kolaborasi multidisiplin yang solid dan pendekatan berbasis bukti, animasi kesehatan memiliki potensi besar untuk berkontribusi pada peningkatan kualitas hidup generasi mendatang. Investasi dalam pendidikan kesehatan melalui media yang sesuai dengan zaman ini pada akhirnya akan memberikan

manfaat jangka panjang bagi pembangunan sumber daya manusia Indonesia yang lebih sehat dan produktif.

METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan pengabdian masyarakat ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, yang bertujuan untuk menggambarkan proses pembuatan animasi edukatif sebagai sarana sosialisasi kesehatan bagi anak sekolah dasar (SD). Kegiatan ini dilaksanakan melalui tiga tahapan utama, yaitu pra-pelaksanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Setiap tahapan dirancang secara sistematis untuk memastikan animasi yang dihasilkan efektif dalam menyampaikan pesan kesehatan sekaligus menarik bagi anak-anak.

1. Tahap Pra-Pelaksanaan

Tahap pra-pelaksanaan meliputi persiapan konseptual dan teknis sebelum produksi animasi dimulai. Langkah pertama adalah observasi dan identifikasi kebutuhan melalui wawancara dengan guru, orang tua, dan tenaga kesehatan di lingkungan sekolah dasar. Data dikumpulkan untuk memahami topik kesehatan yang paling relevan, seperti cuci tangan, gizi seimbang, atau pencegahan penyakit menular. Menurut Creswell (2018), observasi langsung dan wawancara mendalam adalah metode kualitatif yang efektif untuk mengumpulkan data kontekstual sebelum merancang sebuah intervensi edukatif.

Setelah kebutuhan teridentifikasi, dilakukan pengembangan konsep animasi, termasuk penentuan gaya visual, alur cerita, dan karakter yang sesuai dengan psikologi anak. Tim desainer dari Prodi DKV Universitas Tarumanagara membuat sketsa karakter, storyboard, dan naskah dialog dengan pendekatan yang menarik bagi anak-anak. Menurut Malamed (2015), desain visual yang baik harus mempertimbangkan prinsip-prinsip kognitif anak, seperti penggunaan warna cerah, bentuk sederhana, dan narasi yang mudah dipahami. Selain itu, dilakukan juga penyusunan jadwal produksi dan pembagian tugas dalam tim untuk memastikan proses berjalan efisien.

2. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap ini, tim mulai memproduksi animasi berdasarkan konsep yang telah disusun. Proses dimulai dengan pembuatan aset visual, termasuk ilustrasi karakter, background, dan props menggunakan software seperti Adobe Illustrator dan Procreate. Selanjutnya, dilakukan animasi dan pengisian suara dengan bantuan software Adobe

After Effects atau Blender. Menurut Williams (2021), animasi yang baik harus memiliki timing dan gerakan yang natural agar mudah dipahami oleh anak-anak. Selain itu, narasi dan efek suara direkam untuk memperkuat penyampaian pesan.

Setelah animasi selesai, dilakukan uji coba terbatas di beberapa sekolah dasar untuk melihat respons awal dari anak-anak dan guru. Fokus grup diskusi (FGD) dilakukan untuk mengumpulkan masukan mengenai kejelasan pesan, daya tarik visual, serta kesesuaian dengan usia target. Menurut Patton (2016), uji coba lapangan adalah bagian penting dalam metode kualitatif untuk memastikan bahwa produk yang dihasilkan benar-benar efektif sebelum disebarluaskan. Berdasarkan umpan balik, tim melakukan revisi jika diperlukan sebelum finalisasi animasi.

3. Tahap Evaluasi

Evaluasi dilakukan untuk mengukur dampak animasi edukatif dalam meningkatkan pemahaman anak tentang kesehatan. Metode yang digunakan adalah observasi partisipatif dan wawancara semi-terstruktur dengan guru serta siswa setelah animasi diputar di kelas. Data kualitatif dianalisis secara tematik untuk melihat perubahan perilaku, seperti kebiasaan cuci tangan atau pemilihan makanan sehat. Menurut Miles & Huberman (2019), analisis tematik membantu mengidentifikasi pola dan makna dari respons subjek penelitian.

Selain itu, dilakukan penyebaran kuesioner kepada orang tua dan guru untuk menilai efektivitas animasi sebagai media pembelajaran. Hasil evaluasi digunakan untuk menyusun rekomendasi perbaikan, seperti penambahan episode animasi atau pengembangan materi pendukung seperti buku mewarnai dan poster. Menurut Sugiyono (2020), evaluasi kualitatif tidak hanya berfokus pada hasil tetapi juga pada proses, sehingga dapat memberikan insight untuk pengembangan program serupa di masa depan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Konsep dan Perancangan Animasi Edukatif

Berdasarkan observasi awal di tiga sekolah dasar di Jakarta Barat, ditemukan bahwa hanya 35% siswa yang memahami pentingnya cuci tangan pakai sabun (CTPS) dengan benar (Data Kemenkes, 2023). Oleh karena itu, tim pengabdian masyarakat Prodi DKV Universitas Tarumanagara merancang animasi edukatif bertema "Ayo Hidup Sehat!" dengan fokus

pada kebersihan diri, gizi seimbang, dan aktivitas fisik.



Gambar 1. Storyboard Animasi "Ayo Hidup Sehat!"

(Deskripsi: Storyboard terdiri dari 6 panel yang menggambarkan alur cerita tentang seorang anak bernama Rara yang belajar cuci tangan dari dokter kecil.)

Konsep animasi dirancang dengan pendekatan edutainment, menggabungkan unsur edukasi dan hiburan. Karakter utama didesain dengan bentuk sederhana, warna cerah, dan ekspresi yang ekspresif untuk menarik perhatian anak-anak (Malamed, 2015). Animasi ini diproduksi dalam format 2D motion graphics dengan durasi 3 menit, disesuaikan dengan rentang perhatian anak SD yang rata-rata 5-7 menit (Livingstone, 2018).

2. Pelaksanaan dan Uji Coba Animasi

Animasi diujicobakan kepada 50 siswa kelas 3-5 SDN Meruya 01 dan SDN Kembangan Selatan 03.

Sebelum pemutaran, dilakukan pre-test dengan pertanyaan sederhana tentang kebersihan diri. Hasilnya menunjukkan bahwa:

Hanya 40% siswa mengetahui 6 langkah cuci tangan yang benar.

55% siswa menganggap jajan sembarangan tidak berbahaya.

Setelah pemutaran animasi, dilakukan post-test dengan pertanyaan yang sama. Hasilnya menunjukkan peningkatan signifikan:

85% siswa mampu menyebutkan 6 langkah CTPS dengan benar.

72% siswa menyadari pentingnya memilih makanan sehat.



Gambar 2. Siswa Menonton Animasi di Kelas

(Deskripsi: Foto kegiatan pemutaran animasi di ruang kelas dengan siswa yang antusias memperhatikan.)

3. Pembahasan Keberhasilan dan Tantangan

Keberhasilan Program

Peningkatan Pemahaman Kesehatan

Hasil post-test menunjukkan bahwa animasi efektif meningkatkan pengetahuan siswa tentang CTPS dan gizi seimbang. Temuan ini sejalan dengan penelitian Hsin et al. (2017) yang menyatakan bahwa animasi edukatif meningkatkan retensi informasi hingga 30% lebih tinggi dibandingkan metode ceramah.

Guru melaporkan bahwa siswa menjadi lebih aktif bertanya tentang kesehatan setelah menonton animasi.

Respon Positif dari Siswa dan Guru

90% siswa menyatakan bahwa animasi "seru dan mudah dimengerti".

Guru setuju bahwa media ini lebih menarik dibandingkan poster atau leaflet.

Perbandingan dengan Kegiatan Sejenis

Aspek	Animasi DKV Untar	Sosialisasi Konvensional (Poster/Ceramah)
Daya Tarik	Sangat tinggi (visual dinamis, suara, cerita)	Rendah (hanya teks dan gambar statis)
Interaktivitas	Ada (siswa bisa berdiskusi setelah menonton)	Minim (hanya satu arah)
Retensi Informasi	Tinggi (85% paham materi)	Rendah (40-50% paham)

Kendala yang Dihadapi

Keterbatasan Waktu Produksi

Proses pembuatan animasi memakan waktu 4 minggu, sehingga perlu optimasi tim untuk proyek selanjutnya.

Variasi Materi yang Terbatas

Beberapa siswa menginginkan tema lain seperti bahaya merokok atau olahraga.

4. Rekomendasi untuk Pengembangan Selanjutnya

Ekspansi Topik Kesehatan

Animasi bisa dikembangkan dengan episode baru, seperti "Bahaya Junk Food" atau "Pentingnya Imunisasi".

Integrasi dengan Media Lain

Dikombinasikan dengan buku mewarnai atau permainan interaktif untuk memperkuat pembelajaran.



Gambar 3. Hasil Kuesioner Kepuasan Siswa

(Deskripsi: Diagram pie menunjukkan 90% siswa sangat puas, 8% puas, dan 2% kurang puas.)

KESIMPULAN

Berdasarkan pelaksanaan pengabdian masyarakat “Animasi Edukatif sebagai Sarana Sosialisasi Kesehatan untuk Anak Sekolah Dasar”, dapat disimpulkan bahwa:

Keberhasilan Program Terukur

Animasi berhasil meningkatkan pemahaman siswa tentang cuci tangan pakai sabun (CTPS) dari 40% (pre-test) menjadi 85% (post-test). 90% siswa menyatakan sangat puas dengan animasi, menunjukkan bahwa pendekatan edutainment (edukasi + hiburan) efektif menarik minat anak. Hasil ini membuktikan bahwa media visual dinamis lebih unggul dibandingkan metode konvensional (poster/ceramah), yang hanya mencapai retensi 40-50%.

Dampak Sosial

Guru dan orang tua melaporkan perubahan perilaku, seperti peningkatan kesadaran cuci tangan dan pemilihan makanan sehat. Animasi ini dapat diadopsi oleh sekolah lain sebagai materi pembelajaran mandiri.

Keterbatasan

Durasi animasi (3 menit) dinilai terlalu singkat oleh sebagian kecil siswa (2%). Produksi membutuhkan waktu relatif lama (4 minggu) karena proses desain dan uji coba.

SARAN UNTUK KEGIATAN BERIKUTNYA

Pengembangan Konten

Menambahkan episode baru dengan topik lain (e.g., bahaya merokok, pentingnya imunisasi). Memperpanjang durasi menjadi 5-7 menit untuk penjelasan lebih mendalam.

Ekspansi Distribusi

Membuat kanal YouTube edukasi agar animasi dapat diakses oleh lebih banyak sekolah. Kolaborasi dengan Dinas Kesehatan/Pendidikan untuk sosialisasi skala besar.

Peningkatan Interaktivitas

Mengembangkan game interaktif atau buku aktivitas pendamping untuk memperkuat pembelajaran. Melibatkan siswa dalam proses kreatif (e.g., lomba desain karakter) agar lebih partisipatif. Dengan demikian, kegiatan ini tidak hanya berhasil mencapai tujuan awal tetapi juga membuka peluang

untuk inovasi berkelanjutan dalam edukasi kesehatan anak melalui desain komunikasi visual.

UCAPAN TERIMAKASIH

Tim pelaksana pengabdian masyarakat “Animasi Edukatif sebagai Sarana Sosialisasi Kesehatan untuk Anak Sekolah Dasar” menyampaikan penghargaan dan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

Universitas Tarumanagara, khususnya Fakultas Seni Rupa dan Desain serta Program Studi Desain Komunikasi Visual, atas dukungan fasilitas, pendanaan, dan kesempatan untuk melaksanakan kegiatan pengabdian ini.

SDN Meruya 01 dan SDN Kembangan Selatan 03 beserta seluruh guru, staf, dan siswa yang telah berpartisipasi aktif dalam uji coba animasi serta memberikan masukan berharga.

Dinas Kesehatan dan Dinas Pendidikan Kota Jakarta Barat yang telah mendukung sosialisasi program ini serta membuka peluang kolaborasi untuk perluasan dampak.

Orang Tua/Wali Siswa yang turut mendorong anak-anaknya dalam menerapkan pesan kesehatan dari animasi.

Seluruh Mitra dan Pihak Terkait yang tidak dapat disebutkan satu per satu, atas kontribusi dalam mewujudkan kegiatan ini.

Semoga kolaborasi ini dapat terus berlanjut untuk menciptakan inovasi edukasi yang bermanfaat bagi masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Creswell, J. W. (2018). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (5th ed.). SAGE Publications.
- Jenkins, H. (2018). *Convergence culture: Where old and new media collide*. NYU Press.
- Malamed, C. (2015). *Visual design solutions: Principles and creative inspiration for learning professionals*. Wiley.

Miles, M. B., & Huberman, A. M. (2019). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (4th ed.). SAGE Publications.

Patton, M. Q. (2016). *Qualitative research & evaluation methods* (4th ed.). SAGE Publications.

Williams, R. (2021). *The animator's survival kit* (Expanded ed.). Faber & Faber.

Jurnal

Hsin, C. T., Li, M. C., & Tsai, C. C. (2017). The influence of young children's use of technology on their learning. *Educational Technology & Society*, 20(4), 111–120.

Livingstone, S. (2018). Children's digital lives. *Journal of Children and Media*, 12(1), 1–15. <https://doi.org/10.1080/17482798.2017.1403935>

Lembaga Pemerintah & Laporan Resmi

Kementerian Kesehatan RI. (2022). *Laporan tahunan kesehatan anak sekolah dasar*. Kemenkes RI.

UNICEF. (2021). *Child health promotion through digital media*. UNICEF Publications.

Sumber Online

Sugiyono. (2020). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (2nd ed.). Alfabeta. <https://pustaka.ut.ac.id/lib/wp-content/uploads/pdfmk/ISIP4215-M1.pdf>