



Pembuatan Animasi Penyuluhan Zakat Menggunakan Adobe Flash pada Mas Nurussa'adah Teluk Tigo

Saripah Amira^{*1}, Diana Suksesiwy Lubis²

^{1,2}Sekolah Tinggi Ilmu Manajemen Sukma, Indonesia

E-mail: saripahamira303@gmail.com, ladydiana.loebis@gmail.com

Article Info	Abstract
Article History Received: 2024-05-07 Revised: 2024-06-27 Published: 2024-07-01 Keywords: <i>Creation; Animation; Zakat Education.</i>	With the increasing human need for animation, especially for making zakat education animations, innovation is needed to make this creation more effective and faster. This thesis aims to create a zakat counseling animation using Adobe Flash CS6 software which will be presented at Madrasah Aliyah Nurussa'adah Teluk Tigo. Adobe Flash CS6 software is a simple and very capable animation-based application. The various features offered by Adobe Flash CS6 really help animators make animation easier and more interesting. Adobe Flash CS6 is used to create and provide animation effects, especially zakat counseling animations. The reason for conducting this research is to provide understanding and knowledge about technological advances in making zakat counseling animations. The target of the benefits is students of the Nurussa'adah Private Madrasah Aliyah class XI. Through this research, it is hoped that class XI Madrasah Aliyah Nurussa'adah students can watch and learn about the meaning of zakat, types of zakat and how to pay zakat. In order to gain increased knowledge and be able to apply it in social life. This research involves the stages of collecting information about zakat, creating animated scenarios, using Adobe Flash to create animations, and testing animations with the target audience. The result is an animation that presents relevant and interesting information about zakat, as well as the process of collecting it in accordance with Islamic teachings.
Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2024-05-07 Direvisi: 2024-06-27 Dipublikasi: 2024-07-01 Kata kunci: <i>Pembuatan; Animasi; Penyuluhan Zakat.</i>	Dengan semakin meningkatnya kebutuhan manusia akan animasi khususnya untuk membuat animasi penyuluhan zakat, maka diperlukan inovasi untuk mengefektifkan dan mempercepat pembuatan tersebut. Skripsi ini bertujuan untuk membuat animasi penyuluhan zakat menggunakan software Adobe Flash CS6 yang akan dipaparkan di Madrasah Aliyah Nurussa'adah Teluk Tigo. Software Adobe Flash CS6 merupakan sebuah aplikasi berbasis animasi yang sederhana dan sangat mumpuni. Berbagai fitur yang ditawarkan oleh Adobe Flash CS6 sangat membantu para animator membuat animasi semakin mudah dan menarik. Adobe Flash CS6 digunakan untuk membuat dan memberikan efek animasi, khususnya animasi penyuluhan zakat. Alasan diadakannya penelitian ini adalah untuk membekali pemahaman dan pengetahuan tentang kemajuan teknologi dalam pembuatan animasi penyuluhan zakat. Sasaran manfaatnya adalah siswa-siswi Madrasah Aliyah Swasta Nurussa'adah kelas XI. Melalui penelitian ini, diharapkan siswa-siswi Madrasah Aliyah Nurussa'adah kelas XI dapat menonton serta mempelajari tentang pengertian zakat, jenis-jenis zakat dan cara pembayaran zakat. Agar memperoleh peningkatan pengetahuan dan dapat menerapkannya dalam kehidupan bermasyarakat. Penelitian ini melibatkan tahapan pengumpulan informasi tentang zakat, pembuatan skenario animasi, penggunaan Adobe Flash untuk menciptakan animasi, dan pengujian animasi dengan audiens target. Hasilnya adalah sebuah animasi yang menyajikan informasi yang relevan dan menarik tentang zakat, serta proses pengumpulannya sesuai dengan ajaran Islam.

I. PENDAHULUAN

Di zaman new era ini tingkat penggunaan teknologi informasi semakin lama semakin meningkat pesat. Teknologi informasi (TI) adalah salah satu media yang membantu manusia membuat, mengubah, menyimpan, mengomunikasikan, dan menyebarkan informasi. Teknologi informasi memungkinkan komputasi dan komunikasi berkecepatan tinggi untuk data,

suara, dan video. Contoh teknologi informasi termasuk komputer pribadi, TV, peralatan elektronik rumah tangga, dan peranti genggam modern seperti ponsel. Perkembangan informasi dan teknologi sekarang terus mengalami peningkatan terutama dalam bidang animasi, maka itu sangat membantu dalam melakukan aktivitas dan kegiatan sehari-hari.

Penggunaan teknologi informasi tidak hanya untuk mempercepat penyelesaian pekerjaan namun penggunaan teknologi informasi juga dapat digunakan sebagai sarana berkreasi dan menuangkan ide-ide serta gagasan-gagasan untuk dapat dikembangkan lagi, seperti pembuatan artikel, media pembelajaran, pengolahan sistem informasi, dan pembuatan animasi. Animasi berasal dari kata 'to animate' yang berarti menggerakkan, menghidupkan. Misalkan sebuah benda yang mati, lalu digerakkan melalui perubahan sedikit demi sedikit dan teratur sehingga memberikan kesan hidup. Animasi adalah proses penciptaan efek gerak atau efek perubahan bentuk yang terjadi selama beberapa waktu. Animasi juga merupakan suatu teknik menampilkan Gambar berurut sedemikian rupa sehingga penonton merasakan adanya ilustrasi gerakan (motion) pada gambar yang ditampilkan. Definisi tersebut mengartikan bahwa benda-benda mati dapat 'dihidupkan'. Animasi dapat menarik perhatian, namun juga mampu menyampaikan pesan dengan baik. Animasi adalah rangkaian gambar berturut-turut. Saat urutan gambar diaktifkan dengan kecepatan yang cukup rangkaian gambar tersebut tampak bergerak.

Penelitian yang berjudul perancangan film animasi pendidikan dengan menggunakan adobe flash professional cs6. Hasil penelitian yang dilakukan untuk menghasilkan sebuah film animasi yang dapat diputar dengan menggunakan berbagai macam aplikasi pemutar video baik di komputer dan smartphone sehingga siswa dapat belajar dengan durasi film yang tidak terlalu lama, yakni selama empat menit 27 detik membuat siswa tidak cepat bosan (Suryani, 2023). Penelitian yang berjudul pembuatan media pembelajaran berupa animasi flash menggunakan adobe flash professional cs6 pada materi momentum dan impuls SMA. Hasil penelitian yang dilakukan untuk menghasilkan media pembelajaran berupa Animasi Flash pada materi Momentum dan Impuls yang memenuhi karakteristik dan kualitas media pembelajaran yang baik untuk digunakan oleh siswa dengan menggunakan Adobe Flash Professional CS6 (Robi et al., 2017).

Penelitian yang berjudul pembuatan film animasi pentingnya pramuka dalam membentuk karakter anak bangsa menggunakan adobe flash cs6. Hasil penelitian yang dilakukan untuk mempermudah pihak gerakan pramuka kwarcab oku dalam menyampaikan tujuan untuk dapat mendidik karakter anak melalui pramuka

(Hidyah et al., 2019). Penelitian yang berjudul pembuatan film animasi cerita rakyat curup berdarah di dahan langit di dinas pariwisata oku menggunakan adobe flash cs6. Hasil penelitian yang dilakukan untuk menghasilkan Film kartun yang memberikan pengetahuan kepada masyarakat akan banyaknya cerita-cerita berdasarkan kehidupan sehari-hari dimana pesan dan hikmah yang baik bisa diambil (Film et al., 2018)

Teknologi juga bisa berfungsi untuk memberikan informasi islami yang berkaitan dengan zakat. Hal tersebut dapat dikreasikan dalam bentuk animasi yang dapat menarik perhatian para siswa/siswi dalam mempelajari ilmu zakat. Zakat dapat diartikan salah satu pilar penting bagi umat islam, sehingga secara normatif merupakan kewajiban wajib bagi setiap muslim, bahkan jika agama islam sangat memahami untuk menjadi dermawan dalam membelanjakan hartanya. Untuk melaksanakan ibadahnya, zakat membutuhkan harta benda untuk diberikan kepada mereka yang berhak menerimanya. Ini juga dapat berfungsi sebagai alat ekonomi yang dapat membantu membuka lapangan kerja dengan menciptakan muzakki baru yang dapat membantu warga. (Nadha, 2021)

Seringkali, aktivitas duniawi kita mendorong kita dari kehidupan akhirat, seperti melupakan kewajiban kita sebagai muslim dan meremehkan hal-hal sepele, seperti dalam membayar zakat. Sulit bagi masyarakat umum untuk membayar zakat karena mereka tidak tahu banyak tentang zakat. Zakat memiliki potensi yang luar biasa besar bagi umat muslim; itu dapat menghasilkan program sosial ekonomi untuk membantu orang miskin. seperti beasiswa, santunan anak yatim, program anak asuh, layanan kesehatan gratis, rumah sakit gratis, dan bantuan ekonomi masyarakat. Zakat memiliki potensi untuk membantu orang miskin dan membantu program pemerintah untuk mengurangi kemiskinan.

Dengan kehidupan yang modern ini teknologi memberikan kemudahan kepada masyarakat untuk dapat melakukan pembayaran zakat dan mengakses informasi mengenai zakat tanpa harus mendatangi lembaga-lembaga yang mengurus zakat. Maka dari itu penulis terinspirasi untuk membuat penelitian yang berjudul "Pembuatan Animasi Penyuluhan Zakat Menggunakan Adobe Flash Pada MAS Nurussa'adah Teluk Tigo".

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di MAS Nurussa'adah yang berada di Desa Teluk Tigo, Kecamatan Cerminan Gedang, Kabupaten Sarolangun,

Provinsi Jambi. Penelitian dimulai dari bulan Maret 2024 sampai dengan Juli 2024, sesuai dengan jadwal penelitian yang telah direncanakan. Data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari data primer dan sekunder. Data primer adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data (Sugiono, 2016:137) dan terdiri dari catatan hasil wawancara yang dikumpulkan melalui wawancara yang dilakukan oleh penulis. Sementara itu, data sekunder adalah sumber data yang tidak memberikan informasi secara langsung kepada pengumpulan data, melainkan dapat berupa data primer yang disajikan dalam bentuk berbeda atau hasil pengolahan lebih lanjut (Sugiyono, 2016:137). Data ini digunakan untuk mendukung data primer.

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari data internal dan data eksternal. Data internal diperoleh dari tempat penelitian seperti hasil observasi dan dokumen sekolah. Sedangkan data eksternal diperoleh dari luar tempat penelitian berupa buku penunjang sebagai bahan bacaan dan landasan teori yang relevan dengan permasalahan yang diteliti, serta sumber yang dapat dicari melalui perpustakaan dan internet. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi observasi, studi dokumentasi, dan wawancara. Observasi dilakukan melalui pengamatan langsung di MAS Nurussa'adah Teluk Tigo. Studi dokumentasi dilakukan dengan mencari informasi berdasarkan dokumen-dokumen di tempat penelitian. Wawancara dilakukan dengan cara berkomunikasi dan wawancara secara langsung dengan pihak-pihak terkait.

Metode analisis data yang digunakan adalah deskriptif kualitatif, yang merupakan pendekatan fenomenologis yang menitikberatkan pada penguraian dan pemahaman terhadap gejala-gejala sosial yang diamati, baik dari sudut pandang peneliti maupun subjek yang diteliti. Perangkat keras minimal yang digunakan dalam penelitian ini meliputi laptop Asus dengan memori 4GB, storage 500GB HDD, processor Intel 2Core N3350, dan proyektor Epson. Perangkat lunak yang digunakan adalah sistem operasi Microsoft Windows 10 dan aplikasi Adobe Flash CS6.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Madrasah Aliyah Swasta (MAS) Nurussa'adah merupakan salah satu sekolah menengah atas yang berada di Provinsi Jambi.

Madrasah Aliyah Nurussa'adah didirikan pada tahun 2001 di Desa Teluk Tigo, Kec. Cerminan Gedang, Kab Sarolangun. Dengan adanya sekolah Madrasah Aliyah Nurussa'adah ini dapat membantu masyarakat agar anak-anaknya dapat mempelajari ilmu agama sekaligus ilmu umum.

Madrasah Aliyah Nurussa'adah memiliki akreditasi B. Didalam sekolah tersebut terdapat hanya satu jurusan yaitu jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), yang berbeda dengan Madrasah Aliyah pada umumnya yang memiliki beberapa jurusan, yakni jurusan IPS, IPA, dan Ilmu Agama. Dimana didalamnya terdapat masing-masing lokal yang telah ditentukan oleh pihak madrasah itu sendiri.

Madrasah Aliyah Nurussa'adah memiliki siswa yang berprestasi pada tingkat Kabupaten dan Provinsi, yaitu juara I KSM tingkat Kabupaten dan juara II KSM tingkat Provinsi. Hal tersebut dapat membuktikan bahwa siswa-siswi pada madrasah ini dapat bersaing dengan baik dan memberikan citra yang baik bagi Madrasah Aliyah Nurussa'adah.

Didalam madrasah terdapat beberapa ekstrakurikuler yang dapat mengasah kemampuan siswa-siswi diluar akademik. Ekstrakurikuler terdiri dari Pramuka, Hadroh, Drumband, Paskibra, Olahraga dan Palang Merah Remaja (PMR). Dengan adanya ekstrakurikuler membuat mahasiswa menjadi aktif, kreatif, dan berinovatif sekaligus dapat mengembangkan bakat dan juga minat didalam diri siswa-siswi Madrasah Aliyah Nurussa'adah

B. Pembahasan

1. Rancangan Animasi

Animasi Penyuluhan Zakat Dalam Islam berbasis Animasi menggunakan Aplikasi Adobe Flash. Animasi ini berguna sebagai media pembelajaran dan pembayaran zakat menggunakan Video Animasi. Berikut ini adalah bentuk rancangan Animasi Penyuluhan Zakat Dalam Islam yang terdiri dari: Penjelasan Tentang Zakat, Pembagian Jenis Zakat, Penjelasan Tentang Zakat Fitrah, Penjelasan Tentang Zakat Maal, Dan Penjelasan Tentang Pembayaran Zakat. Untuk mengetahui menu-menu serta proses pembuatan Animasi Penyuluhan Zakat Dalam Islam maka penulis menjelaskan melalui gambar yang terdiri dari:

a) Layer, digunakan untuk mengatur susunan gambar pada di dalam stage

- b) Frame, merupakan bagian dari layer yang digunakan untuk mengatur jalannya animasi.
- c) Bagian Layer dan Frame ini disebut dengan TimeLine
- d) Layar/Stage, disinilah lembar kerja tempat kita mendesain.
- e) Panel Tools, berbagai macam Tools perintah atau alat yang digunakan untuk memformat objek.
- f) Selection berguna untuk menyeleksi objek
- g) Subselection berguna untuk menyeleksi dan mengedit objek
- h) Free Transform berguna untuk mengatur ukuran dan arah objek dengan bebas
- i) Lasso berguna untuk memilih daerah objek yang akan diedit
- j) Pen berguna untuk menggambar dan membentuk sesuatu
- k) Text berguna untuk memberikan teks pada layar
- l) Line berguna untuk menggambarkan garis lurus
- m) Rectangle berguna untuk menggambar bentuk kotak
- n) Pencil berguna untuk menggambar dengan coretan pensil
- o) Brush berguna untuk Menggambar dengan polesan kuas
- p) Ink Bottle berguna untuk mewarnai garis objek
- q) Paint Bucket berguna untuk Mewarnai bidang objek
- r) Eyedropper berguna untuk mengambil warna dari objek yang telah ada
- s) Eraser berguna untuk menghapus objek
- t) Hand berguna untuk memindahkan objek
- u) Zoom berguna untuk memperbesar/ memperkecil ukuran objek
- v) Stroke Color berguna untuk memilih warna garis objek
- w) Fill Color berguna untuk memilih warna bidang bagian dalam objek
- x) Swap Color berguna untuk menukar warna background dan Foreground

2. Tutorial

Tutorial merupakan suatu metode untuk memberikan pengetahuan dan informasi untuk menyelesaikan tugas tertentu yang sedang dilakukan oleh masyarakat serta

dapat digunakan sebagai bagian dari proses pembelajaran.

Proses Tutorial Pembuatan Animasi

- a) langkah pertama kita akan membuka aplikasi Adobe Flash Tampilan Halaman Pembuka Aplikasi Adobe Flash merupakan tampilan awal yang terdiri dari logo Aplikasi sebagai pertanda aplikasi sedang loading masuk kehalaman menu utama aplikasi,
- b) Langkah kedua, tampilan menu utama yaitu rancangan yang menggambarkan seluruh menu aplikasi yang akan ditampilkan. Adapun menu Aplikasi Adobe Flash terdiri dari Menu Toolbox, Panel, Properties, Jenis Dokumen, Jenis Actionsript, Timeline, Stage, Menubar.
- c) Langkah ketiga, tampilan memasukkan gambar ke aplikasi adobe flash, dengan memilih menu file, lalu pilih import, import to library, import to library digunakan untuk memasukkan gambar ke dalam Library tanpa secara langsung memasukkan gambar tersebut ke dalam stage, setelah memilih import to library, pilih gambar yang diinginkan.
- d) Langkah empat, tampilan pembuatan background yang merupakan lokasi dan setting dimana animasi itu berada. Background dapat dibuat secara sederhana atau complex sesuai keinginan. Dalam proses pembuatan animasi ini, background diambil dari gambar masjid yang sudah ada dan tinggal dimasukkan ke dalam Adobe Flash.
- e) Langkah lima, tampilan memasukkan karakter/orang yang sudah terpisah dan bisa dijadikan objek animasi didalam adobe flash. Setelah dimasukkan tinggal ditarik masing-masing objek yang kita pilih ke dalam stage. Buatlah masing-masing karakter disamping masjid dan akan bertemu didepan masjid.
- f) Langkah enam, tampilan membuat pergerakan karakter/objek, pada jendela timeline dilayer 1 klik kanan di frame 1 lalu pilih insert key frame. Tarik objek ke tempat yang berbeda agar terjadinya pergerakan. Lalu klik kanan di frame 40 dan pilih Insert key Frame lagi. Kemudian klik kanan disetiap frame 2,3,4,5 dan seterusnya sampai 39 kemudian pilih insert key frame dengan membuat perubahan pergerakan karakter di setiap framenya agar

- terciptanya pergerakan animasi yang sempurna. Setelah itu pilih karakter/objek kemudian klik kanan di frame 40 lalu pilih Create Motion Tween. Buatlah pada masing-masing karakter. Setelah itu cobalah menjalankan animasi dengan cara menekan CTRL + Enter pada keyboard. Setelah berhasil dijalankan maka lanjut ke langkah selanjutnya.
- g) Langkah tujuh, tampilan memasukkan teks kedalam animasi dengan memilih icon T (Text Tool), setelah itu masukkan teks yang diinginkan ke dalam stage. Sesuaikan frame text dan pergerakan karakter seakan akan sedang berbicara, bergantian berbicara dengan karakter yang lain. Setelah itu coba dijalankan dengan menekan CTRL + Enter pada keyboard.
 - h) Langkah delapan, tampilan pembuatan background yang baru. Background baru di buat di stage baru agar tidak terlalu besar waktu pengeksportan video. Sama halnya dengan memasukkan background yang pertama, memasukkan background yang baru yaitu dengan memilih file, import to library, pilih gambar/background yang sesuai dengan dinding masjid.
 - i) Langkah Sembilan, tampilan memasukkan karakter baru yang sama halnya dengan memasukkan karakter diatas, yang awalnya menggunakan dua karakter, sekarang menambahkan satu karakter yang menunjukkan cara membayarkan zakat, caranya juga dengan memilih file, pilih import, kemudian import to library. Serta membuat frame dengan menyesuaikan pergerakan karakter.
 - j) Langkah sepuluh, tampilan memasukkan teks di background baru, sama halnya dengan diatas, memasukkan text dengan memilih icon T (Text Tool), setelah itu masukkan teks yang diinginkan ke dalam stage. Sesuaikan dengan frame pergerakan karakter seakan akan sedang berbicara, bergantian berbicara dengan karakter yang lain.
 - k) Langkah sebelas, tampilan menghapus objek ketika selesai pembicaraan dengan mengklik frame terakhir/frame yang tidak membutuhkan karakter, setelah itu klik karakter yang mau dihapus, kemudian pilih delete di keyboard.
 - l) Langkah dua belas, tampilan menjadikan animasi menjadi video dengan memilih file, lalu pilih export movie, buat nama sesuai keinginan, pilih type windows AVI, kemudian pilih Save
 - m) Langkah tiga belas, tampilan mengeksport animasi menjadi video, dengan membuat ukuran video yang di export yaitu width 200 pixels dan Height 500 pixels atau sesuai keinginan/kebutuhan.
 - n) Langkah empat belas, tampilan proses mengeksport animasi menjadi video dengan tulisan Exporting AVI Movie dengan proses pengeksportan yang berwarna hijau. Tunggu prosesnya selesai.
 - o) Langkah terakhir, video animasi yang sudah diexport digabungkan menjadi satu dan ditambahkan suara nya secara manual dengan menyesuaikan dengan teks yang telah dibuat.

Cara Memutar Animasi

Untuk memutar animasi pembayaran zakat ini meliputi beberapa cara yaitu:

- a) Menggunakan alat yaitu smartphone android, iPhone, Laptop, dan Komputer
- b) Buka aplikasi YouTube yang ada pada smartphone android, iPhone, Laptop, dan Komputer, biasanya aplikasi YouTube ini sudah diinstal langsung atau ditanam pada android, iPhone, Laptop, dan Komputer. Dibawah ini adalah gambar aplikasi YouTube:
 - 1) Ketik di pencarian atau search dengan kata kunci "Animasi Penyuluhan Zakat Menggunakan Aplikasi Adobe Flash" atau dengan mengakses link:
https://youtu.be/a99-AJ10I_s?si=yshePY6T1FiNiNFr
 - 2) Pilih video yang muncul, kemudian akan terputar dengan sendirinya.
 - 3) Setelah Memutar Video, animasi penyuluhan zakat langsung bisa digunakan untuk memahami tentang cara pembayaran zakat dalam agama islam

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil pembahasan, dapat diambil kesimpulan bahwa animasi penyuluhan zakat menggunakan Adobe Flash dapat dijadikan referensi bagi siswa dan siswi MAS Nurussa'adah untuk memahami pembayaran zakat yang wajib dikeluarkan, serta tata cara pembayarannya, disertai penyajian sedikit informasi mengenai ilmu zakat. Hasil perancangan ini berupa tampilan dan video animasi yang berisi penyuluhan zakat yang mencakup pengertian zakat, macam-macam zakat, dan proses pembayaran zakat.

B. Saran

Berdasarkan hasil kesimpulan di atas, dapat diberikan beberapa saran sebagai berikut. Pertama, pada penelitian selanjutnya, disarankan agar animasi penyuluhan zakat dapat ditingkatkan lagi, khususnya animasi-animasi yang bersifat religius demi pengembangan wawasan anak muda. Kedua, disarankan agar para penonton animasi ini, khususnya siswa/siswi MAS Nurussa'adah, dapat menggunakan animasi ini dengan sebaik-baiknya dan sesuai dengan kebutuhan. Ketiga, disarankan agar animasi ini dapat dikembangkan lagi sehingga tercipta animasi-animasi tentang keislaman yang lebih lengkap.

DAFTAR RUJUKAN

- Aini, N. F., & Sari, R. D. (2020). Efektivitas media Amalia Yunia Rahmawati. (2020). Konsep Dasar Animasi. Article, July, 1–23.
- Athaya Hanadewi, Setiamurti Rahardjo, A. D. P. (2020). PERANCANGAN STUDIO KREATIF ANIMASI DI JAKARTA DESIGN OF CREATIVE ANIMATION STUDIO IN JAKARTA. E-Proceeding of Art & Design, 7(2), 4409–4416.
- Film, P., Cerita, A., Curup, R., Dahan, D. I., Di, L., Pariwisata, D., & Menggunakan, O. K. U. (2018). 13-File Utama Naskah-92-3-10-20230308. 01(2), 37–46.
- Hidyah, A., Ario Pradipta, R., Bherta, R., Studi Teknik Informatika, P., & Mahakarya Korespondensi, S. (2019). JTIM: Jurnal Teknik Informatika Mahakarya MEMBUAT FILM KARTUN ASAL MULA DUSUN DURIAN MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS6. 2(2), 53–61.
- Marissa, Sobri, T., & Meilantika, D. (2022). Film Animasi Dampak Penggunaan Gadget Berlebihan Sd N 57 Oku Menggunakan Adobe Flash Cs6. JTIM: Jurnal Teknik Informatika Mahakarya, 03(2), 37–44.
- Prasastono, S. H., & Holili, M. H. (2022). Animasi 2D Tuntunan Sholat Fardhu 2D Animation Fardhu Prayer Guide. Bisnis Dan Kewirausahaan, 2(1), 20–32. <https://journal.sinov.id/index.php/jurimbik>
- Robi, S. W., Setyaningsih, A., Widyaningrum, R. S., Maret, U. S., & Pendahuluan, A. (2017). PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERUPA ANIMASI FLASH MENGGUNAKAN ADOBE FLASH PROFESSIONAL CS6 PADA MATERI Seminar Nasional Pendidikan Sains II UKSW 2017 Seminar Nasional Pendidikan Sains II UKSW 2017. 187–199.
- Suryani, S. (2023). Perancangan Film Animasi Pendidikan dengan Menggunakan Adobe Flash Proffesional Cs6. Jurnal Pendidikan Dan Media Pembelajaran, 2(1), 45–55. <https://doi.org/10.59584/jundikma.v2i1.10>
- Wahyuni, N. L. D. A., Sugihartini, N., & Sindu, I. G. P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Animasi 2D Pada Mata Pelajaran Fisika Kelas X Di Sma Negeri 1 Sawan. Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI), 10(2), 111. <https://doi.org/10.23887/karmapati.v10i2.31391>
- Walangadi, H., & Pratama, W. P. (2020). Meningkatkan Pemahaman Belajar Siswa Menggunakan Media Video Animasi 2D. Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal, 4(3), 201. <https://doi.org/10.37905/aksara.4.3.201-208.2018>