VOL. 01 NO. 03 - AGUSTUS 2021
E-ISSN 2797 006X
KRIDA CENDEKIA : JURNAL PENGABDIAN MASYARAKAT

PELATIHAN ANIMASI TINGKAT BASIC MENGGUNAKAN ADOBE FLASH PADA SISWA SMK HUTAMA PONDOK GEDE, BEKASI-JAWA BARAT

Nur Azis[1]

[1]Fakultas Teknik Sistem Informasi, Universitas Krisnadwipayana, Jakarta, Indonesia
Email Korespondensi : nuraziz@unkris.ac.id

ABSTRAK

Animasi merupakan salah satu media yang memiliki peranan sangat penting dalam proses pembelajaran. Dengan adanya animasi, diharapkan peserta didik dapat belajar secara mandiri serta terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Di lingkungan pendidikan formal, animasi memiliki potensi untuk mengklarifikasi konsep-konsep yang abstrak dan sulit dipahami dalam membantu pemahaman konseptual siswa. Potensi tersebut dapat dioptimalkan melalui proses pengembangan animasi yang akurat terkait topik tertentu yang akan diajarkan. Salah satu cara untuk menjaga akurasi materi animasi adalah dengan melakukan tinjauan kritis secara berkala terhadap informasi yang digambarkan dalam animasi untuk siswa. Mungkin saja, sebuah animasi tentang suatu materi pelajaran justru menjadi terlalu rumit bagi siswa. Untuk mengembangkan animasi yang akurat diperlukan langkah-langkah runut, mulai dari pembuatan *storyboard*, definisi objek atau karakter, spesifikasi *keyframes*, dan pembuatan *frames* di antara *keyframes*. Validasi *storyboard* memungkinkan untuk melihat pergeseran alur dalam adegan dan dialog secara lebih jelas dan lebih rinci. Kunci penyusunan *storyboard* terletak pada penyusunan *script* yang memuat inti materi yang akan disampaikan atau diterjemahkan ke dalam sketsa animasi. Dari *storyboard* tersebut dapat diketahui objek atau karakter yang perlu dibuat untuk kemudian diolah menjadi animasi utuh dalam penggabungan *keyframes* dan *frames*.
Kata Kunci : Animasi, Pembelajaran , *Storyboard*, *Keyframes*, Siswa.

PENDAHULUAN

Media pembelajaran merupakan salah satu faktor penting dalam pembelajaran dan digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa, karena media merupakan perantara yang dapat membantu berlangsungnya kegiatan belajar mengajar untuk guru maupun siswa. Media pembelajaran dapat membantu guru dalam menyampaikan materi yang diajarkan dan siswa dapat memahami materi pelajaran dengan menggunakan bantuan media. Media pembelajaran digunakan sebagai salah satu solusi untuk mengatasi masalah yang dialami oleh siswa terhadap materi pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran sangat membantu keaktifan proses pembelajaran, penyampaian pesan dan isi pelajaran. Media pembelajaran juga dapat membantu siswa untuk meningkatkan pemahaman, menyajikan dengan menarik dan memudahkan siswa untuk mendapatkan info mengenai mata pelajaran. Media pembelajaran adalah alat yang dapat

membantu proses belajar mengajar dan berfungsi memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Media animasi merupakan salah satu media yang efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Media animasi dapat diterapakan pada Mata Pelajaran Membuat Konten Animasi dalam hal penyampaian Informasi agar lebih mudah dipahami. Media ini dapat menampilkan suatu proses membuat Animasi melalui bantuan komputer sehingga siswa dapat mempraktekan fungsi – fungsi serta tools yang ada pada Adobe Flash. Diharapkan dari pelatihan ini nantinya siswa dapat membuat animasi yang lebih Atraktif dan menarik disamping itu bisa memperdalam ketrampilan dalam desain animasi sesuai dengan peminatan yang ditekuni yaitu Multimedia.

KERANGKA TEORETIK

Animasi

Animasi dapat digunakan sebagaimana fungsi komunikasi, sebagai media informasi, hiburan, persuasi dan pendidikan dalam berbagai bentuknya. Animasi bisa berbentuk film, simulasi, content youtube, video clip, media pembelajaran, media presentasi, multi media, fitur pelengkap smartphone/gadget atau media social, games online, karya seni audio visual dan lain sebagainya. Kesimpulannya bahwa eksistensi animasi sebagai wadah atau media komunikasi telah menarik berbagai bidang untuk berinteraksi dan berproses dengannya sehingga terjadi berbagai vareasi fluksus (percampuran atau penggabungan) karya dan fungsi serta kepentingan dari berbagai bidang termasuk komunikasi. Saran yang ditawarkan adalah menjadikan animasi sebagai wadah besar yang mampu menampung banyak hal di dalamnya. Sebagai wadah atau media, animasi bersifat netral, tergantung siapa (komunikator) yang mau menyampaikan pesan, memaknai, memanfaatkan dan mengarahkannya sesuai tujuan komunikasi yang ditetapkan sehingga bisa sangat efektif. Animasi adalah suatu teknik untuk mewujudkan keinginan, khayalan dan imajinasi manusia menjadi sesuatu yang kasatmata, dapat dilihat dan dirasakan(Aziz 2019)

Pengertian Pembelajaran

Proses pembelajaran adalah suatu usaha untuk membuat siswa belajar, sehingga situasi tersebut merupakan peristiwa belajar (event of learning) yaitu usaha untuk terjadinya perubahan tingkah laku dari siswa. Pembelajaran adalah upaya dalam memberi perangsang (stimulus), bimbingan, pengarahan dan dorongan kepada siswa agar terjadi proses belajar(Sunhaji 2014)

Storyboard

Storyboard adalah rancangan umum suatu aplikasi yang disusun secara berurutanlayar demi layar sertadilengkapi dengan penjelasan dan spesifikasi dari setiap gambar , layar , dan teks. Ini harus tetap mengikuti rancangan peta navigasi. Story board digunakan untuk merancang antarmuka . Antarmuka atau interface merupakan bagian dari program yang berhubungan atau

berinteraksi langsung dengan pemakai (user). Antarmuka atau interface adalah segala sesuatu yang muncul pada layar monitor pemakai (user) yang bertujuan agar program yang dihasilkan tidak terlihat rumit (harus sederhana dan tidak membingungkan), mudah digunakan dan menarik.Hal ini harus dipikirkan oleh perancang program karena setiap interaksi pemakai (user) dengan aplikasi harus melalui suatu antarmuka. Story board merupakan menggabungkan narasi (teks) dan visual (gambar) yang terkoordinasi satu sama lain. Seorang story board harus memiliki kepekaan terhadap gerak. Seorang story board memiliki kewajiban untuk ‘ menghidupkan’gambar mati agar dapat seolah – olah bergerak dengan gerakan, bentuk, dan ekspresi yang mendukung suatu adengan animasi. Kepekaan terhadap gerak menjadi modal yang paling penting untuk membuat Story board, disbanding kemampuan menggambar.(Suparni 2016)

Keyframe

Proses penganimasian, dimulai dengan pembuatan keyframe dan inbetween. Keyframe dalam animasi merupakan gambaran gerakan animasi utama yang digambarkan perframe. Keyframe merupakan titik penting yang menjadi penanda gerakan dari awal hingga akhir animasi. Sedangkan inbetween merupakan gerakan animasi transisi yang digambarkan diantara titik keyframe dan merupakan pelengkap gerakan sehingga animasi terlihat sempurna(Afif, Sulistiyono, and Purwacandra 2017)

Pengertian Siswa

Siswa adalah subjek yang terlibat dalam Kegiatan Belajar Mengajar (KBM), menurut pandangan peneliti sebagian besar siswa beranggapan bahwa pembelajaran matematika merupakan mata pelajaran yang sulit dan menakutkan, sehingga siswa menjadi enggan untuk belajar matematika. Hal ini mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika jika dibandingkan dengan mata pelajaran lainnya, maka dari itu guru perlu meningkatkan kualitas dalam Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) (Firmansyah 2015).

METODE

Kegiatan pengabdian ini didahului dengan survey pendahuluan. Hasil survey pendahuluan dan wawancara dengan Wakil Kepala Sekolah menyatakan bahwa kecendurungan siswa masih lemah di materi pembuatan animasi yang menjadi salah satu point utama skil siswa SMK khususnya Peminatan Multimedia. Maka dari hasil wawancara tersebut diselenggarakan Kegiatan pelatihan tentang “Pelatihan Animasi Tingkat Basic Mengunakan Adobe Flash Pada Siswa SMK Hutama” ini dilaksanakan atas Kerjasama Program Studi Sistem Infromasi, Fakultas Teknik, Universitas Krisnadwipayana dengan SMK Hutama, Pondok Gede, Bekasi. Adapun susunan acara yang dilakukan pada saat pelaksanaan yaitu:

1. Pembukaan dari protocol/pelaksana
2. Kata sambutan dari Dekan Fakultas Teknik
3. Kata sambutan dari Kaprodi Sistem Informasi

4. Kata sambutan dari Kepala Sekolah
5. Kata sambutan dari Ketua UP2M Fakultas Teknik
6. Penyampain Materi oleh Tim
7. Sosialisasi Pembuatan Animasi Mengunakan Adobe Flash
8. Sesi Tanya Jawab
9. Doa penutup
10. Ramah tamah

Pelaksanaan Kegiatan

Adapun rincian jadwal kegiatan adalah sebagai berikut:

NO	JAM KEGIATAN	ACARA / KEGIATAN
1.	09.00-09.15	Pembukaan Acara Pelatihan
2.	09.15-09.45	Penjelasan Jenis serta Fungsi Animasi
3.	09.45-11.15	Pelaksanaan Pelatihan Pembuatan Animasi
4.	11.15-11.45	Sesi Tanya Jawab Pelatihan
5.	11.45-12.00	Penutupan Acara Pelatihan

DISKUSI

Sebelum kegiatan praktek pembuatan Animasi dengan Adobe Flash, kegiatan diawali dengan materi pendahuluan yaitu Penjelasan Jenis serta Fungsi Animasi. Kegiatan penyajian materi dan diskusi tersebut telah dilaksanakan dengan tujuan menyegarkan kembali pengetahuan siswa tentang sejarah, fungsi serta kegunaan animasi. Disamping itu, perkembangan teknologi menuntut kreatifitas siswa dalam memanfaatkannya, diantaranya untuk menjadi media penyampaian informasi. Media penyampaian informasi dapat membantu siswa atau pihak-pihak lain dalam meningkatkan pemahaman terhadap materi atau hal yang disampaikan. Hal ini perlu dilakukan agar proses pembelajaran tidak terkesan kurang menarik, monoton dan membosankan sehingga akan menghambat terjadinya transfer of knowledge. Oleh karena itu peran media dalam proses pembelajaran menjadi penting karena akan menjadikan proses pembelajaran tersebut menjadi lebih bervariasi dan tidak membosankan. Pelatihan pembuatan animasi dengan Adobe Flash telah dilaksanakan dalam Lab Fakultas Teknik Universitas Krisnadwipayana, masing-masing siswa dilatih dan diajarkan serta mempraktekan membuat animasi langsung melalui komputer atau laptop yang sudah disediakan oleh TIM. Adapun dokumentasi kegiatan dapat dilihat pada gambar - gambar dibawah ini :

Gambar 1. Banner Kegiatan

Gambar 2. Suasana Latihan

Gambar 3. Pelaksanaan Praktikum

Gambar 4. Penjelasan Oleh Tim Pengajar

KESIMPULAN

Dari kegiatan Pelatihan yang dilaksanakan siswa melakukan praktikum dengan sungguh-sungguh dari apa yang dijelaskan dan diajarkan oleh tim pengajar, siswa dapat menyelesaikan seperti yang diharapkan.

DAFTAR PUSTAKA

Afif, Nur, Arif Sulistiyono, and Pandan Pareanom Purwacandra. 2017. "Penciptaan Film Animasi 'Afeksi' Dengan Teknik Digital 2 Dimensi Melalui Pendekatan Surealis." *Journal of Animation & Games Studies* 3(1):33.

Aziz, Zuhdan. 2019. "Fluxus Animasi Dan Komunikasi." *Channel Jurnal Komunikasi* 7(1):49–58.

Firmansyah, Dani. 2015. "Strategi Pembelajaran Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika." *Jurnal Pendidikan Unsika* 3(1):34–44.

Sunhaji, Sunhaji. 2014. "Konsep Manajemen Kelas Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran." *Jurnal Kependidikan* 2(2):30–46.

Suparni. 2016. "Metode Pembelajaran Membaca Doa Berbasis Multimedia Untuk Anak Usia Dini." 2(1):57–63.