

PELATIHAN PEMBUATAN ANIMASI 2 DIMENSI BAGI SISWA SMK YPM DIPONEGORO

Miftahul Huda¹, Istifatun Zaka², Kiki Maharani³

¹) Sistem Informasi, Fakultas Ushuluddin, Adab, dan Dakwah, UIN Sultan Aji Muhammad Idris Samarinda

²) Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, UIN Sultan Aji Muhammad Idris Samarinda

³) Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, UIN Sultan Aji Muhammad Idris
e-mail: miftahulh2@gmail.com

Abstrak

Penggunaan media pembelajaran yang masih manual dapat menyebabkan siswa mengalami keterbatasan dalam memahami materi, apalagi untuk mata pelajaran yang bersifat praktek. Pembelajaran animasi 2D merupakan pelajaran yang membutuhkan visualisasi agar siswa dapat memahami prinsip-prinsip dasar animasi 2 dimensi secara maksimal. Kegiatan pengabdian ini dilakukan agar siswa tidak lagi menganggap mata pelajaran animasi 2 dimensi sebagai mata pelajaran yang menyusahkan dan membosankan. Kegiatan juga memberikan memberikan pengetahuan tentang prinsip dasar animasi 2 dimensi dan memberikan pemahaman langkah-langkah yang harus dikerjakan dalam pembuatan animasi 2 dimensi. Langkah pembuatan animasi ini dilakukan dengan metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC) dengan aplikasi *swishmax*. Kegiatan PKM ini dilakukan di kelas XI Multimedia SMK YPM Diponegoro, tenggarong Seberang, Kutai Kartanegara, Kalimantan Timur dengan tujuan agar siswa dapat mempraktekkan membuat animasi 2 dimensi dengan menggunakan *swishmax*. Kegiatan berlangsung dengan baik dan interaktif. Siswa juga dapat membuat animasi dengan *swishmax*.

Kata kunci: Animasi 2 Dimensi, Pelatihan Multimedia, Siswa SMK YPM Diponegoro, *Swishmax*

Abstract

The use of manual learning media can cause students to experience limitations in understanding the subject, especially for practical subjects. Learning 2D animation is a lesson that requires visualization so that students can understand the basic principles of 2-dimensional animation to the fullest. This service activity is carried out so that students no longer consider 2-dimensional animation subjects as troublesome and boring subjects. This activity also provides knowledge about the basic principles of 2-dimensional animation and provides an understanding of the steps that must be done in making 2-dimensional animation. The steps for making this animation are carried out using the Multimedia Development Life Cycle (MDLC) method using *swishmax* application. This community service activity was carried out in class XI Multimedia at SMK YPM Diponegoro, Tenggarong Seberang, Kutai Kartanegara, East Kalimantan with the aim that students could practice making 2-dimensional animation using *swishmax*. The activity went well and were interactive. Students can also create animations with *swishmax*

Keywords: 2-Dimensional Animation, Multimedia Training, Students Of SMK YPM Diponegoro, *Swishmax*

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan khususnya di bidang teknologi multimedia sangat mempengaruhi perkembangan di berbagai lini kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan. Dengan kata lain, perkembangan teknologi multimedia yang semakin cepas semestinya harus bisa digunakan untuk menunjang proses pembelajaran (Charissudin, Farida, & Putra, 2021). Perkembangan dunia pendidikan perlu berjalan beriringan dengan perkembangan teknologi multimedia yang cepat. Hal ini penting dilakukan supaya perkembangan dunia pendidikan dapat selaras dengan perkembangan zaman, khususnya dalam dunia pendidikan di Indonesia.

Perkembangan zaman memang terus bergerak maju dan sangat cepat. Untuk itu, hal ini juga menuntut manusia untuk berpikir lebih maju, utamanya terkait dengan keefektifan dan keefisienan dalam suatu hal. Salah satunya terkait dengan pengolahan informasi. Saat ini, pengolahan informasi dituntut untuk efektif dan efisien serta lebih dinamis. Oleh karena itu, hal ini tentu sangat

berhubungan dengan dunia multimedia. Salah satu sarana multimedia dalam media penyampaian informasi adalah melalui video animasi.

Pemanfaatan teknologi multimedia dalam pembelajaran merupakan salah satu bentuk penerapan teknologi. Multimedia merupakan salah satu dari produk teknologi informasi yang ada saat ini. Kelebihan dari multimedia adalah menarik daya imajinasi dan menarik minat, karena merupakan gabungan antara gambar, suara dan gerakan (animasi) dengan alat bantu (tool) dan koneksi (link) sehingga pengguna dapat ber-(navigasi) dan berinteraksi. Multimedia juga dapat digunakan dalam bidang pemasaran, yaitu untuk mempromosikan atau mengiklankan produk atau jasa suatu produk bisnis kepada publik atau pasar sasaran. Melalui multimedia inilah informasi kepada orang lain dengan audio dan visual menjadi lebih menarik.

Video animasi dapat diklasifikasikan menjadi beberapa jenis. Salah satu di antaranya adalah animasi 2 dimensi (2d). Video animasi jenis ini memiliki kelebihan, yaitu lebih mudah dan ringan. Video animasi ini dapat dibuat semenarik mungkin. Pesan yang ingin disampaikan lewat video juga dapat diolah dengan mudah dan dapat dibuat interaktif. Hal ini supaya informasi yang disampaikan melalui video dapat lebih menarik dan tidak terlihat monoton.

Salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk membantu membuat video animasi 2 dimensi adalah *swishmax*. *Swishmax* merupakan salah satu media teknologi yang dapat memberikan gambaran dan visualisasi informasi yang memerlukan pemahaman visual dengan lebih banyak (Masni & Hutabarat, 2019). Kelebihan *software swishmax* ini antara lain dapat menstimulasi efek gerak, dapat mengakomodasi link antara objek maupun dokumen, dapat mengimport file animasi seperti animasi flash, dapat membentuk efek gerak melalui berbagai warna, dan sudah dilengkapi berbagai animasi yang dapat dengan mudah digunakan (Sari, Farida, Andriani, & Anggoro, 2020). Sementara itu, kekurangan aplikasi *swishmax* ini di antaranya memerlukan peralatan tertentu dalam menggunakannya, memerlukan energi listrik, dan tentunya memerlukan kemampuan dalam pembuatannya (Charissudin dkk., 2021). Namun demikian, dapat dikatakan bahwa aplikasi ini relatif dapat lebih mudah dioperasionalkan dibandingkan *software* lain, khususnya bagi pemula.

Salah satu kegiatan pelatihan pembuatan ilustrasi animasi pernah dilakukan dalam kegiatan PKM di SMK Immanuel (Risyan, Chandra, Suwandhi, Kita, & Angin, 2021). Kegiatan ini dilakukan dengan tujuan agar siswa SMK Immanuel dapat merancang ilustrasi animasi. Pembuatan animasi ini dilakukan untuk menginformasikan pesan tertentu sepertiantisipasi covid-19. Hasil PKM ini menyarankan bahwa perlu adanya peningkatan pemahaman terkait media animasi karena keefektifannya dalam penyampaian informasi.

Untuk mengetahui pemahaman siswa terkait media animasi, maka dilakukanlah suatu kegiatan observasi. Berdasarkan observasi yang dilakukan di SMK YPM Diponegoro, Kecamatan Tenggarong Seberang, Kabupaten Kutai Kartanegara, Provinsi Kalimantan Timur, diperoleh gambaran bahwa pemanfaatan multimedia seperti video animasi dalam penyampaian informasi di sekolah, baik di dalam pembelajaran maupun di luar pembelajaran belum optimal. Oleh karena itu, pelatihan multimedia pembuatan animasi 2 dimensi ini penting untuk dilakukan. Dengan kata lain, perlu adanya suatu pengenalan pemanfaatan teknologi multimedia kepada siswa.

Pengabdian masyarakat kali ini mengangkat kegiatan pelatihan pembuatan animasi 2 dimensi dengan menggunakan *swishmax*. *Swishmax* merupakan salah satu aplikasi pembuatan animasi 2 dimensi yang mudah digunakan serta toolsnya yang sederhana. Pelatihan ini dilakukan untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam membuat animasi 2 dimensi. Apalagi sifat siswa saat ini yang cenderung menyukai game digital atau animasi digital membuat siswa tertarik untuk mengikuti pelatihan ini.

Pembelajaran animasi 2D dan 3D merupakan pelajaran yang membutuhkan visualisasi agar siswa dapat memahami prinsip-prinsip dasar animasi 2 dimensi secara maksimal. Umumnya guru ketika mengajar mata pelajaran animasi masih menggunakan metode ceramah dengan panduan buku cetak, hal ini menyebabkan siswa kurang tertarik dalam mempelajari animasi (Latief, Lahinta, & Hasan, 2022).

Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk mengetahui prinsip dasar animasi 2 dimensi dan memberikan pemahaman langkah-langkah yang harus dikerjakan dalam pembuatan animasi 2 dimensi. Media pembelajaran computer yang menarik dan inovatif dapat memberikan pengaruh positif pada siswa dalam memahami pembelajaran. Sasaran utama pelatihan ini adalah para murid

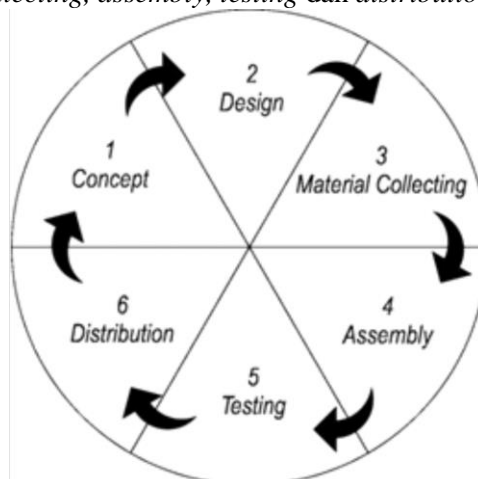
kelas XI Multimedia SMK YPM Diponegoro. Acara tersebut diikuti oleh 17 peserta. Hasil kegiatan dari pelatihan yang dilakukan berupa siswa dapat mempraktekkan membuat animasi 2 dimensi dengan menggunakan *swishmax*.

METODE

Pelatihan tentang multimedia animasi merupakan materi pengabdian kepada masyarakat dalam hal ini adalah untuk siswa SMK YPM Diponegoro yang ada di Kecamatan Tenggarong Seberang. Pelatihan ini memang sangat bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan dan pemahaman siswa tentang pembuatan animasi 2 dimensi. Siswa ini diharapkan mempunyai kemampuan membuat animasi 2 dimensi agar dapat mengemas produk atau mempromosikan sekolah dalam bentuk animasi sehingga terlihat lebih menarik.

Metode pengajaran dilakukan ruangan kelas dengan menggunakan ceramah dan demonstrasi. Ceramah digunakan untuk menjelaskan materi pelatihan, demonstrasi digunakan untuk praktek cara pembuatan animasi 2 dimensi.

Sementara itu, metode pengembangan yang digunakan dalam pembuatan animasi 2 dimensi ini adalah metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC). Dalam metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC) memiliki beberapa tahapan yang harus dikerjakan, yaitu: *concept, design, material collecting, assembly, testing* dan *distribution*.



Gambar 1. Metode MDLC

- a. *Concept*
Pada tahap ini siswa di ajarkan membuat konsep sebuah cerita yang akan di implementasikan ke dalam animasi 2 dimensi. Sehingga nantinya diharapkan animasi yang telah dibuat dapat bergerak sesuai alur cerita yang telah ditetapkan sebelumnya.
- b. *Design*
Pada tahap ini siswa di ajarkan membuat rancangan cerita, gambar, suara, plot, angle kamera, durasi, dan motion pergerakan animasi yang akan dibuat. Storyboard ini akan menjadi patokan dalam pembuatan animasi dari awal hingga akhir.
- c. *Material Collecting*
Pada tahap ini siswa di ajarkan mengumpulkan bahan-bahan yang diperlukan dalam pembuatan animasi. Bahan-bahan tersebut dapat berupa gambar, karakter, suara, efek dan sebagainya.
- d. *Assembly*
Pada tahap ini siswa di ajarkan cara memberi warna pada animasi agar kelihatan menarik, menggabung beberapa gambar menjadi satu, memberi efek gerakan, memberi efek suara, dan sebagainya.
- e. *Testing*
Pada tahap ini siswa di ajarkan cara menguji animasi secara berulang-ulang untuk menghindari kesalahan timing animasi, audio yang tidak pas, dan kesalahan yang lainnya.
- f. *Distribution*
Pada tahap ini siswa di ajarkan cara publikasi terhadap animasi yang telah dibuat kepada masyarakat atau guru.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Realisasi pemecahan masalah yang ada di SMK YPM Diponegoro untuk bekerjasama dengan Universitas Islam Negeri Sultan Aji Muhammad Idris (UINSI) Samarinda dalam rangka meningkatkan kemampuan dan pemahaman tentang pembuatan animasi 2 dimensi, tepatnya tanggal Kamis, 8 September 2022 di SMK YPM Diponegoro kecamatan Tenggarong Seberang.

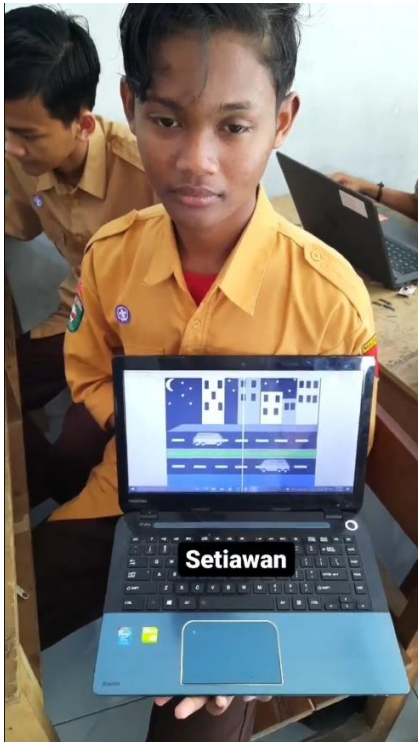
Kegiatan pelatihan yang berlangsung 1 hari berjalan dengan baik dan lancar, peserta pelatihan pun dapat menerima materi dengan baik dan antusias terlihat keseriusan dari wajah mereka ketika mendapatkan materi dan melakukan praktik. Respon para peserta pun baik terbukti dengan adanya beberapa peserta yang langsung bertanya tentang permasalahan membuat animasi 2 dimensi menggunakan aplikasi *swishmax* dan cara penyelesaiannya.



Gambar 2. Dokumentasi proses pembelajaran siswa 1



Gambar 3. Dokumentasi proses pembelajaran siswa 2



Gambar 4. Dokumentasi hasil kerja siswa 1



Gambar 5. Dokumentasi hasil kerja siswa 2



Gambar 6. Dokumentasi hasil kerja siswa 3

SIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan judul “Pelatihan Multimedia Animasi 2 Dimensi di SMK YPM Diponegoro Kecamatan Tenggarong Seberang” berlangsung dengan baik dan interaktif. Keseriusan terlihat dari semangat para peserta ketika dilakukan praktikum dan dibuka diskusi termasuk sesi tanya jawab.

SARAN

Kegiatan pelatihan multimedia animasi 2 dimensi untuk siswa SMK YPM Diponegoro ini sangat penting karena perkembangan teknologi yang cepat dan dapat meningkatkan skill atau kemampuan siswa untuk nantinya dapat membuat animasi sendiri. Sehingga kegiatan seperti ini perlu diadakan agar kemampuan siswa terasah

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada instansi SMK YPM Diponegoro di Kecamatan Tenggarong Seberang, Kabupaten Kutai Kartanegara, Kalimantan Timur. Kegiatan ini merupakan bagian Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) Universitas Islam Negeri Sultan Aji Muhammad Idris Samarinda semester ganjil tahun 2022.

DAFTAR PUSTAKA

- Charissudin, A., Farida, F., & Putra, R. W. Y. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Animasi Menggunakan Aplikasi Swishmax. *Square: Journal of Mathematics and Mathematics Education*, 3(1), 10–19. <https://doi.org/10.21580/square.2021.3.1.7522>
- Latief, M., Lahinta, A., & Hasan, M. P. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Animasi 2 Dimensi dan 3 Dimensi. *Jurnal Teknik*, 20(1), 77–88. <https://doi.org/10.37031/jt.v20i1.234>
- Masni, H., & Hutabarat, Z. S. (2019). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Lash Animation With Swish Max Siswa Kelas XI SMA Negeri 8 Kota Jambi. *Jurnal Ilmiah Dikdaya*, 9(2), 257. <https://doi.org/10.33087/dikdaya.v9i2.147>
- Risyani, Y., Chandra, T., Suwandhi, A., Kita, J. T., & Angin, P. (2021). *Pelatihan Pembuatan Ilustrasi Animasi Antisipasi Covid-19 Bagi Siswa SMK Immanuel*. 1(3), 41–45.
- Sari, R. U., Farida, F., Andriani, S., & Anggoro, B. S. (2020). Swishmax dalam Pengembangan Media Pembelajaran Struktur Aljabar. *Jurnal Pijar Mipa*, 15(3), 280–287. <https://doi.org/10.29303/jpm.v15i3.1548>