

## **PENGUNAAN MEDIA POTONGAN KERTAS GAMBAR UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN MATERI ANIMASI STOPMOTION**

**Banne Ima Gasong**

Guru SMKN 1 Dlanggu, Kab. Mojokerto  
E-mail: imagasong@yahoo.com

### **Abstract**

*Creativity in the entertainment industry especially animated film industry that uses stop motion technique is still low. This is evident from the few number of animated films with stop motion techniques that have been produced. This paper aims to improve the understanding of stop motion animation material. The subjects of the study were taken from case study in class XI Multimedia 2 SMKN 1 Dlanggu 2016/2017 academic year number of 30 students. The research method used is descriptive method with qualitative approach. The pattern of research is to improve the understanding of how to create an animated scene using pieces of drawing paper arranged in such a way. By going through the editing process using 2-dimensional animation processing software and applications on android, stop motion camera. From the results of research that is obtained because the process of complexity and requires a high resilience in making animation with the technique, causing the tendency of students just do it so careless that the film images obtained can not be maximized. The conclusion of the research is to use the media of the drawing paper will improve the understanding of stop motion animation material on the students of class XI Multimedia 2 SMKN 1 Dlanggu 2016/2017 academic year number of 30 students.*

**Keywords: Media, Learning, Animation, Stop Motion**

### **Abstrak**

*Kreatifitas dalam dunia industri hiburan film animasi terutama yang menggunakan teknik stop motion masih rendah. Hal ini terbukti dari sedikitnya jumlah film animasi dengan teknik stop motion yang telah diproduksi. Tulisan ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman materi animasi stop motion. Subyek penelitian diambil dari studi kasus pada kelas XI Multimedia 2 SMKN 1 Dlanggu tahun pelajaran 2016/2017 sejumlah 30 siswa. Metode penelitian yang digunakan yaitu metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Pola penelitian adalah dengan meningkatkan pemahaman cara pembuatan suatu adegan animasi dengan menggunakan potongan-potongan kertas gambar yang disusun sedemikian rupa. Dengan melalui proses pengeditan menggunakan software pengolah animasi 2 dimensi dan aplikasi pada android, kamera stop motion. Dari hasil penelitian yang didapat yaitu karena proses kerumitan dan membutuhkan keuletan yang tinggi dalam membuat animasi dengan teknik tersebut, menyebabkan kecenderungan siswa hanya mengerjakannya dengan asal-asalan sehingga gambar film yang didapat tidak bisa maksimal. Simpulan penelitian adalah dengan menggunakan media potongan kertas gambar akan meningkatkan pemahaman materi animasi stop motion pada siswa kelas XI Multimedia 2 SMKN 1 Dlanggu tahun pelajaran 2016/2017 sejumlah 30 siswa.*

**Kata Kunci : Media, Pembelajaran, Animasi, Stop Motion**

## **A. Pendahuluan**

Dunia industri hiburan dan dunia pendidikan memiliki persamaan yang mendasar, yaitu pelaku utamanya adalah manusia. Berbagai upaya dilakukan untuk meningkatkan kualitas manusia, diantaranya adalah memberikan pendidikan atau pengetahuan yang lebih banyak dan lebih baik. Sumber daya manusia yang merupakan aset tak ternilai akan menciptakan karya yang baik pula. Keberagaman karya dari sumber daya manusia yang berkualitas tinggi akan memberikan hiburan yang tidak saja menghibur tetapi juga hiburan yang mendidik. Di Indonesia sebagai bagian dari masyarakat dunia yang menikmati hiburan dalam kesehariannya, sangat dibutuhkan hiburan atau tontonan yang baik dan mendidik bagi orang dewasa dan anak-anak.

Hiburan atau tontonan yang dinikmati oleh anak-anak adalah sesuatu karya yang menarik, lucu, dan unik. Karya film yang mampu menyedot perhatian anak-anak untuk terus ditonton tanpa beranjak, satu jenis diantaranya adalah karya film yang berbentuk animasi. Perkembangan film animasi di dunia sudah sedemikian pesat. Banyak macam ragam jenis animasi yang dihasilkan. Animator Indonesia saat ini juga tidak mau ketinggalan mengambil peran menciptakan karya film animasi yang disayang oleh anak-anak, misalnya Adit Sopo Jarwo. Salah satu jenis animasi adalah stop motion. Jenis animasi ini membutuhkan ketepatan, kecermatan, dan terutama keuletan yang tinggi dalam proses pembuatannya. Terbukti tidak banyak film animasi dengan teknik stop motion diproduksi. Seperti *Chicken Run*, *Shaun The Sheep*, dan *Cloud Bread*.

Pembelajaran adalah suatu proses belajar. Menurut pakar pendidikan Mohammad Surya (1992:23), belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksinya dengan lingkungan. Karena hal itulah maka penelitian ini mengamati perubahan tingkah laku yaitu berupa hasil dari pembuatan film animasi dengan materi pemahaman animasi stop motion.

Materi animasi stop motion menjadi bagian dari kompetensi kejuruan Teknik Animasi 2 Dimensi. Menjadi salah satu kompetensi dasar pada mata pelajaran tersebut, Memahami Animasi Stop Motion hanya mendapat 2 jam tatap muka. Hal ini dirasa sangat kurang, karena tingkat kesulitan berupa keuletan sangat dibutuhkan. Faktor lingkungan seperti pencahayaan yang kerap kali berubah-ubah juga sangat mempengaruhi hasil dari tampilan filmnya.

Dengan metode ceramah yaitu guru menjelaskan cara kerja pembuatan animasi stop motion, tidak membuat serta merta siswa paham langkah-langkah pembuatannya. Pun jika diberikan video tutorial, pemahaman siswa terhadap materi juga masih kurang. Maka untuk mengatasi hal tersebut, metode yang digunakan adalah siswa langsung membuat film animasi dengan teknik stop motion. Media yang digunakan adalah berupa potongan-potongan kertas gambar yang digambar sendiri oleh siswa. Dari background, karakter, ekspresi, maupun properti yang dibutuhkan dibuat sendiri oleh siswa. Perbedaan tipe gambar, garis, warna, dan tekstur gambar justru akan menambah kreatifitas peserta didik.

Animasi terdiri dari berbagai jenis, ada animasi 2D, 3D, tradisional, dan stop motion. Dari keempat jenis animasi tersebut, animasi dengan teknik stop motion merupakan yang tersulit. Animasi dengan teknik stop motion memiliki teknik pembuatan yang memakan waktu lebih banyak, karena stop motion adalah teknik untuk membuat film atau animasi yang dibuat seolah potongan-potongan gambar menjadi saling berhubungan satu sama lainnya sehingga menghasilkan atau membentuk suatu gerakan dan bahkan menjadi sebuah cerita.

Selain waktu pengerjaan yang lama, animasi stop motion membutuhkan ketelitian dan ketelatenan/keuletan yang tinggi. Untuk itu menumbuhkan semangat agar tidak mudah menyerah dalam proses pengerjaannya. Seperti halnya jenis animasi yang lain, animasi stop motion haruslah dibuat konsep alur cerita dengan teratur, lengkap, dan sistematis terlebih dahulu. Karena hasil dari sudut pengambilan gambar (foto) sangat berpengaruh terhadap alur cerita yang ingin disampaikan kepada penonton.

Gerak objek yang terbatas sering kali juga menjadi hambatan bagi seorang animator untuk menggunakan teknik stop motion dalam membuat film animasi. Objek yang dibuat haruslah dalam jumlah yang banyak dengan berbagai ekspresi untuk setiap karakter. Tidak jarang pula, dalam studio animasi terdapat puluhan gerak maupun ekspresi untuk satu karakter saja. Dapat dibayangkan jika karakter yang berperan ada lebih dari satu, maka diperlukan tempat khusus hanya untuk meletakkan objek-objek karakter tersebut. Namun kemudahan dari teknik animasi stop motion adalah semua orang dapat membuatnya, hanya membutuhkan semangat saja. Peralatan yang dibutuhkan adalah kamera, bahkan dengan kamera poket saja sudah dapat digunakan. Tidak kalah penting adalah tripod atau penyangga kamera, agar pada saat pengambilan gambar tidak terdapat guncangan. Sedangkan objek, latar belakang, dan segala macam

properti bisa berupa apa saja. Dapat berupa objek 3 dimensi yang langsung dapat ditemukan di lingkungan sekitar.

Penelitian pada kegiatan pembelajaran memahami animasi stop motion ini menggunakan objek 2 dimensi. Yaitu segala properti, baik karakter, latar belakang, dan ornamen-ornamen atau atribut-atribut yang digunakan menggunakan gambar pada kertas. Kertas-kertas tersebut digunting dan disusun sedemikian rupa. Potongan-potongan kertas gambar itulah yang nantinya dijadikan media untuk menerapkan pembuatan film animasi stop motion.

Sedangkan untuk membuat animasi dengan teknik stop motion dapat dibedakan dalam beberapa jenis. Jenis-jenis animasi stop motion tersebut yaitu, (1) Animasi cut out adalah teknik animasi yang digunakan untuk membentuk sebuah animasi, yang cara pembuatannya membuat potongan gambar yang sesuai bentuk yang diinginkan. Animasi ini dibuat dengan menggunakan alat peraga dan karakter yang datar. Latar belakang yang digunakan biasanya terbuat dari kertas, kain, atau foto, bisa juga kombinasi antara bahan-bahan tersebut. Saat ini jenis seperti ini sering diproduksi dengan komputer, yang biasa dilakukan adalah dengan gambar discanning. (2) Animasi clay dengan menggunakan *clay* atau tanah liat atau bahan-bahan elastis yang bisa dibentuk, sebagai objek yang bergerak. *Clay* atau tanah liat biasanya di transform menjadi bentuk-bentuk yang diinginkan. Biasanya stop motion memang banyak menggunakan jenis ini. Animasi yang menggunakan tanah liat ini seperti *Gumby and Pokey*, *Chicken Run*, dan *Corpse Bride*. (3) Animasi wayang/puppet/boneka biasanya melibatkan tokoh boneka atau wayang atau figur lainnya yang merupakan penyederhanaan dari bentuk alam yang ada. Figur atau boneka tersebut sebagai karakter biasanya terbuat dari bahan-bahan yang memang mempunyai sifat yang lentur (plastik) dan mudah untuk digerakan saat melakukan pemotretan frame per frame. Bahan yang biasanya digunakan adalah kayu yang mudah diukir, kain, kertas, tanah liat, dan lain sebagainya, yang dapat menciptakan karakter yang tidak kaku. (4) Animasi pixilation menggunakan aktor hidup, dimana aktor hidup ini berperilaku selayaknya boneka. Pemotretannya seperti pada stop motion biasanya, sang aktor tersebut berpose berulang-ulang untuk satu atau lebih frame yang diambil dan bergerak sedikit demi sedikit ke frame berikutnya layaknya boneka yang digerakan. (5) Animasi grafis menggunakan foto atau gambar sebagai objek animasi. (6) Animasi objek menggunakan benda-benda seperti boneka, kaleng, atau balok, dimana benda-benda tersebut yang digunakan tidak seperti tanah liat yang mudah dibentuk dan lunak. (7) Animasi siluet adalah animasi

yang digunting dan dirangkai sebagai bayangan (hitam) gambar gelap. Teknik ini di pelopori oleh Lotte German Reiniger. Sekarang ini animasi siluet kadang digunakan sebagai karya seni.

Penelitian pada proses pembelajaran ini menggunakan teknik cut out, yaitu objek berupa potongan-potongan kertas gambar. Bahan yang dibutuhkan adalah kertas, pensil, pensil warna, krayon, spidol warna. Peralatan yang dibutuhkan adalah kamera poket, yaitu kamera yang ada pada ponsel yang dimiliki oleh siswa kelas XI Multimedia 2. Sedangkan perangkat lunak pengolah video yang digunakan adalah adobe flash dan adobe premiere. Untuk beberapa penambahan efek digunakan juga adobe after effect.

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah penelitian yang menjadi fokus pembahasan adalah bagaimanaupayameningkatkan pemahaman materi animasi stop motion pada siswa kelas XI Multimedia 2 SMKN 1 Dlanggu tahun pelajaran 2016/2017 sejumlah 30 siswa.

## **B. Metode Penelitian**

Metode yang digunakan peneliti adalah metode penelitian *Research and Development (R and D)*. Menurut Sugiyono (2009), metode penelitian dan pengembangan (R&D) merupakan metode penelitian yang dipakai untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keektifan produk itu. Produk - produk pendidikan yang dihasilkan bisa berupa kurikulum yang spesifik untuk keperluan pendidikan tertentu, media pendidikan, metode mengajar, buku ajar, modul, model uji kompetensi, sistem evaluasi, kompetensi tenaga kependidikan, penataan ruang kelas untuk penerapan model pembelajar tertentu, model manajemen, model unit produksi, sistem pembinaan sistem penggajian, pegawai, dan lain-lain. Langkah-langkah penelitian R and D menurut Sugiyono meliputi (1) Potensi dan masalah; (2) Pengumpulan data; (3) Desain produk; (4) Validasi desain; (5) Revisi desain; (6) Ujicoba produk; (7) Revisi produk; (8) Ujicoba pemakaian; (9) Revisi produk; dan (10) Produksi masal.

### **Perencanaan**

Tahap perencanaan meliputi

1. Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP),
2. Membuat lembar observasi, di dalam lembar observasi ini akan ditemukan potensi dan masalah dan dapat dilakukan pengumpulan data
3. Desain produk, yaitu berupa media pembelajaran potongan kertas gambar
4. Menyiapkan instrumen penilaian

5. Menyiapkan jurnal untuk refleksi diri

### **Prosedur Pelaksanaan Tindakan dan Pengamatan**

Pada kegiatan pelaksanaan tindakan dan pengamatan yang dilakukan yaitu melaksanakan skenario pembelajaran yang termuat dalam RPP yang telah dibuat. Tindakan pelaksanaan penelitian pada kompetensi awal digunakan untuk mengambil data sebagai data awal. Pada kompetensi kedua, dimulai melakukan tindakan penayangan video. Video ini berupa contoh film animasi dengan teknik stop motion. Dilanjutkan dengan diskusi kelompok prosedur pembuatan film animasi dengan teknik stop motion. Setiap kelompok membuat rancangan sebuah film, yaitu menentukan alur cerita, gambar karakter, dan properti yang digunakan. Berikutnya adalah membuat animasi dengan mengambil beberapa foto. Foto-foto tersebut kemudian dirangkai menjadi sebuah film. Ujicoba produk dilakukan dengan menayangkan film hasil setiap kelompok sedangkan kelompok yang lain memberikan penilaian sesuai dengan instruksi guru.

### **Refleksi**

Pada tahap refleksi dijelaskan proses belajar mengajar dengan menggunakan media potongan kertas gambar. Dengan adanya penelitian ini diharapkan peran aktif guru dan siswa dalam proses belajar mengajar yaitu:

1. Guru harus memotivasi siswa dalam menghasilkan produk berupa film animasi yang sesuai dengan alur cerita yang diharapkan.
2. Siswa harus mempersiapkan peralatan yang menunjang, antara lain: kertas gambar, pensil, pensil warna, dan laptop.

### **Instrumen Penilaian**

Instrumen penilaian yang dipakai adalah meliputi (1) Ide cerita logis, unik, dan menarik, (2) Model karakter kreatif, logis, unik, dan menarik, (3) Properti logis dan menarik, (4) Hasil gambar tidak goyang, (5) Kesesuaian penempatan latar belakang, (6) Pencahayaan, (7) Editing video dan audio. Masing-masing poin menggunakan nilai dan rentang nilai, yaitu Belum Kompeten, Cukup (70-79), Baik (80-89), Sangat Baik (90-100). Untuk nilai Belum Kompeten adalah nilai di bawah 70.

### **Instrumen Pengumpulan Data**

Pengumpulan data dilakukan dengan mengambil sumber data berupa:

1. Hasil penilaian dari setiap kelompok terhadap produk film yang telah ditayangkan. Terdapat 15 kelompok dalam satu kelas sehingga setiap produk memiliki 14 penilaian.

2. Hasil wawancara setiap kelompok terhadap produk yang sudah dihasilkan.
3. Pengamatan terhadap perilaku setiap siswa dalam menyelesaikan tugas membuat film.

### **Teknik Analisis Data**

Pengumpulan data dilakukan dengan teknik tes dan non tes. Teknik tes yang digunakan dalam penelitian berupa tertulis dan lisan, sedangkan teknik non tes yang digunakan berupa pengamatan. Teknik tes adalah teknik evaluasi pembelajaran yang menggunakan instrumen tes sebagai instrumen atau alat ukur dalam evaluasi. Tes adalah seperangkat pertanyaan atau tugas yang diberikan kepada siswa untuk memperoleh informasi tentang kemampuan, penguasaan atau aspek-aspek lain yang sejenis berdasarkan ketentuan yang benar. Teknik tes yang dilakukan adalah dengan memberikan soal-soal yang berkaitan dengan film animasi stop motion. Soal-soal tersebut dapat berupa soal obyektif dan subyektif.

Soal obyektif berupa soal pilihan ganda dan jawaban singkat. Dengan jenis soal ini dapat mengukur penguasaan siswa terhadap materi tertentu. Jenis soal ini memiliki kelemahan yaitu mengukur pengetahuan siswa pada tingkat yang rendah. Terdapat kemungkinan siswa melakukan tebak-menebak jawaban benar. Soal subyektif berupa soal uraian. Siswa memberikan jawaban sesuai dengan pengetahuan yang dimiliki dengan memberikan jawaban yang luas cakupannya. Dengan jenis soal ini dapat mengukur pengetahuan siswa pada tingkat yang lebih tinggi.

Tes lisan yaitu berupa wawancara. Dengan cara meminta pendapat setiap siswa, yaitu dengan cara mengadakan percakapan antara siswa dengan guru tentang permasalahan yang diujikan. Kelebihan teknik tes dengan lisan adalah siswa dapat mengungkapkan hasil belajar siswa, baik pada aspek kognitif maupun afektif. Kelebihan tes lisan adalah guru bisa mengetahui kemampuan siswa dalam mengemukakan pendapatnya secara langsung, formulasi pertanyaan dapat secara langsung disesuaikan dengan tingkat pemahaman siswa, dapat menghindari jawaban spekulatif, dan dapat mengetahui penguasaan siswa secara tepat. Sedangkan kekurangannya adalah membutuhkan waktu yang relatif lama, dan sering kali siswa kurang bebas dalam mengemukakan pendapatnya. Teknik non tes yang digunakan berupa pengamatan. Pengamatan adalah salah satu teknik pengumpulan data yang digunakan dalam evaluasi pembelajaran untuk mendapatkan informasi dengan cara mengamati perilaku siswa dalam situasi tertentu.

### **C. Hasil Dan Pembahasan**

Berdasarkan hasil penelitian, ada beberapa aspek yang dieksplorasi berkenaan dengan pemahaman materi stop motion, yaitu antara lain: Pertama, kemampuan menggambar pada masing-masing siswa berbeda-beda. Ada siswa yang bagus dalam membuat karakter, tetapi kurang dalam membuat latar belakang atau lingkungan yang sesuai. Begitupun sebaliknya. Atau ada pula siswa yang bagus dalam menggambar karakter dan latar belakang, namun kurang bisa dalam menata properti-properti tersebut sehingga sesuai dengan ide cerita yang diinginkan.

Kedua, kerjasama tim dalam satu kelompok sangat diperlukan. Tiap kelompok terdiri dari 2 orang, satu sebagai kameramen mengambil gambar dan satunya sebagai pengatur properti. Banyak kasus adalah jika pengatur kurang tanggap dengan letak posisi properti yang digunakan, sehingga kameramen juga ikut melakukan pergerakan. Sehingga gambar atau foto yang dihasilkan menjadi tidak konsisten dan terkesan goyang.

Ketiga, kameramen sering juga melakukan kesalahan mengambil gambar dengan latar belakang yang tidak diinginkan juga ikut terambil. Meskipun hanya tampak kecil, latar belakang yang tidak sesuai ini akan mempengaruhi nilai tampilan dari film yang dihasilkan. Kesalahan lain, seperti ada bagian tangan yang tanpa sengaja terambil gambarnya, juga akan menurunkan kualitas film tersebut.

Keempat, pencahayaan sangat besar pengaruhnya terhadap hasil akhir film tersebut. Jika menggunakan cahaya yang ada di lingkungan sekitar dan terjadi sedikit saja perubahan intensitas cahaya, maka frame-frame akan mengalami kedap-kedip. Pencahayaan yang baik adalah yang konstan, menggunakan cahaya lampu. Cahaya lampu ini dipasang untuk menyinari objek dan memberikan bayangan yang natural. Lampu ini sebaiknya dipasang pada lingkungan sekitar yang gelap.

Kelima, proses editing menggunakan software pengolah video. Frame-frame atau gambar-gambar hasil dari pengambilan gambar disusun sedemikian rupa sesuai dengan alur cerita yang telah dibuat. Penambahan efek dan audio yang diperlukan dilakukan pada tahap ini. Kesalahan yang sering terjadi adalah editor belum memahami proses editing dan penempatan frame-frame yang paling sesuai agar jalan cerita yang telah disusun dapat diterima oleh penonton.

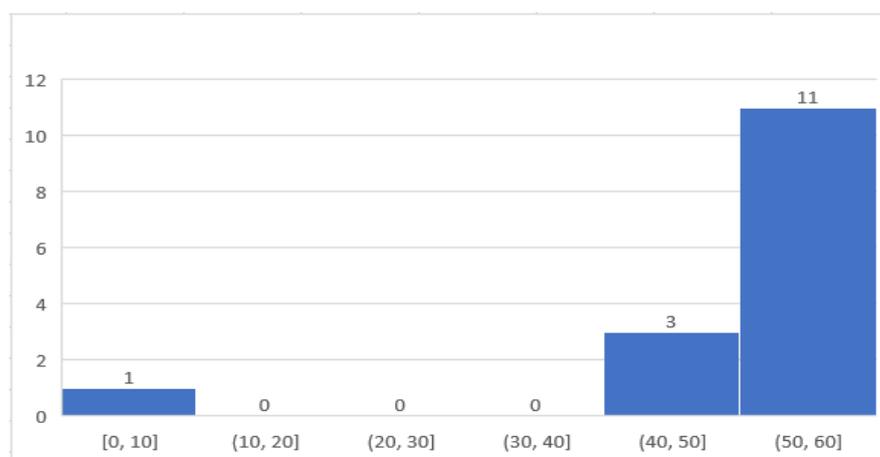
#### **Siklus I**

Dalam penelitian Siklus I terdapat 2 kali pertemuan dilaksanakan pada Kamis, 2 dan 9 Februari 2017 dengan alokasi waktu masing-masing 4 x 45 menit. Kegiatan

pembelajaran dalam dua kali pertemuan tersebut meliputi, kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup. Kegiatan pendahuluan meliputi (1) Pembukaan, (2) Presensi, (3) Guru melakukan apersepsi dengan menanyakan tentang pentingnya membuat film animasi (4) Siswa menyimak tujuan pembelajaran dan strategi belajar diskusi kelompok yang disampaikan oleh guru, (5) Siswa membentuk kelompok sesuai arahan dari guru.

Berikutnya kegiatan inti yaitu (1) Pemberian stimulus dengan pengamatan siswa terhadap film animasi yang ditayangkan (2) Setiap kelompok mendiskusikan tentang penyusunan film animasi diminta untuk dituliskan untuk diskusikan dalam kelompok, (3) Siswa berkelompok menyusun film animasi sesuai kriteria yang ditentukan dalam materi hand out yang dibagikan (4) Setiap kelompok mempresentasikan hasil film animasi. Kelompok lain dapat bertanya dan memberi masukan tentang hasil presentasi. Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan penutup meliputi (1) Guru bersama-sama dengan siswa membuat rangkuman atau kesimpulan hasil diskusi, (2) Guru memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran, (3) Guru menyampaikan kegiatan tindak lanjut berupa perbaikan / peningkatan hasil kerja pada pertemuan selanjutnya. Dalam kegiatan pembelajaran memahami materi animasi stop motion menggunakan media potongan kertas gambar untuk kelas XI Multimedia 2 SMKN 1 Dlanggu tahun pelajaran 2016/2017 sejumlah 30 siswa dibagi dalam 15 kelompok, yaitu satu kelompok terdapat 2 siswa. Untuk mempermudah diskusi, kelompok tersebut adalah teman sebangku. Pada Siklus I, nilai hasil pengamatan yang didapat ditunjukkan pada diagram histogram berikut:

**Gambar 1 Hasil Belajar Siswa Siklus I**



Hasil yang didapat pada penelitian Siklus I adalah terdapat 11 kelompok yang memperoleh nilai antara 50 hingga 60. Jika dihitung dengan persentasi adalah sebesar

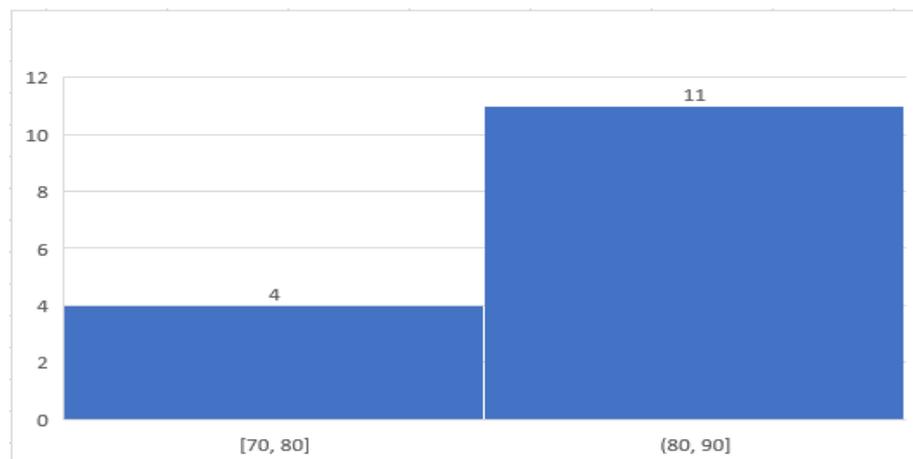
73 %. Sedangkan 27% atau sejumlah 4 kelompok mendapat nilai di bawah 50. Hasil penilaian membuktikan pula bahwa siswa belum memahami materi animasi stop motion. Nilai kompeten minimal adalah 70. Pemahaman siswa masih di bawah nilai minimal kompeten. Siswa belum memahami bahwa untuk membuat animasi stop diperlukan media yaitu berupa gambar-gambar yang berjumlah banyak dengan berbagai ekspresi dan sudut pandang.

## **Siklus II**

Dalam penelitian Siklus I terdapat 2 kali pertemuan dilaksanakan pada Kamis, 16 dan 23 Februari 2017. Sama dengan pada kegiatan Siklus I, alokasi waktu yang dipakai adalah masing-masing 4 x 45 menit. Kegiatan pembelajaran dalam setiap pertemuan meliputi, (1) Pendahuluan, (2) Inti, dan (Penutup).

Kegiatan pembelajaran Siklus II pada bagian inti menitikberatkan pada proses menggunakan media. Media potongan kertas gambar dibuat banyak, meliputi berbagai ekspresi yang dibutuhkan, berbagai sudut pandang, dan dibuat lebih detail untuk setiap karakter. Pembuatan latar belakang dipandu dengan membuat properti-properti yang lebih banyak dan ditempel atau diposisikan di bagian atas untuk memberikan kesan real. Dari pembuatan properti seperti panduan tersebut diharapkan tampilan tiap frame seperti mempunyai banyak layer.

**Gambar 2 Hasil Belajar Siswa Siklus II**



Hasil yang dicapai pada Siklus II mengalami peningkatan nilai. Dari 15 kelompok dalam satu kelas, 100% atau seluruhnya mendapat nilai kompeten. Dengan 27% mendapat nilai Cukup dan 73% mendapat nilai Baik. Hasil tersebut diperbaiki dengan menambah media berupa gambar-gambar yang disusun lebih teliti lagi. Film

yang didapat telah mempunyai ide cerita, model karakter, properti yang logis, unik, dan menarik. Hasil gambar yang dibuat lebih stabil. Kesesuaian penempatan latar belakang dan pencahayaan sudah memenuhi kriteria, yaitu film lebih jelas terlihat. Serta editing video dan audio lebih sistematis dan sesuai dengan alur cerita.

#### **D. Simpulan**

Pemahaman materi animasi stop motion yang merupakan salah satu kompetensi dasar dari mata pelajaran Teknik Animasi 2 Dimensi dapat ditingkatkan kreatifitasnya pada siswa kelas XI Multimedia 2 SMKN 1 Dlanggu tahun pelajaran 2016/2017 sejumlah 30 siswa. Animasi dengan teknik stop motion yang merupakan teknik yang paling sulit dalam membuat film animasi, karena membutuhkan keuletan yang tinggi, tetap akan menghasilkan gambar produksi yang tidak kalah baik dengan film animasi yang menggunakan teknik yang lain. Penelitian ini juga membuktikan bahwa pemahaman materi siswa akan meningkat dengan menggunakan media pembelajaran berupa potongan kertas gambar. Hal lain yang tidak kalah pentingnya adalah dengan membuat media potongan-potongan kertas gambar secara berkelompok membuat kreasi yang terbentuk sangat unik dan beragam. Hasil film animasi yang diproduksi juga mempunyai kualitas yang tidak kalah bagus jika disetarakan dengan film animasi yang dibuat dengan teknik animasi yang lain.

Dari hasil kegiatan penelitian didapat peningkatan pemahaman siswa terhadap materi animasi stop motion dari 2 siklus yang dilakukan. Yaitu dari Siklus I nilai tertinggi yang didapat 60 meningkat pada Siklus II nilai tertinggi yaitu 90. Pada Siklus I tidak ada kelompok siswa yang memperoleh kriteria Kompeten, sedangkan pada Siklus II seluruhnya telah Kompeten. Mengingat persaingan dunia hiburan, terutama film animasi yang menjadi tontonan favorit anak-anak dan juga orang dewasa, maka peneliti mempunyai saran yaitu (1) Fungsi guru di dalam kelas bukan hanya sebagai satu-satunya sumber materi pada siswa di kelas (2) Siswa diberikan lebih banyak ruang dan waktu untuk bereksperimen.

#### **Daftar Pustaka**

- Andi. 2002. *Panduan Aplikatif Pengolahan Video dengan Adobe Premiere 6.0*. Semarang: Wahana Komputer.
- Ebdi, D. S. 2005. *Dasar-Dasar Tata Rupa dan Desain*. Yogyakarta: Arti Bumi Intaran.

- Gunawan, Bambi Bambang. 2013. *Nganimasi Bersama Mas Be*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo
- Lord, Peter and Brian Sibley. 1998. *Creating 3-D Animation*. Harry N. Abrams, New York, ISBN 0-8109-1996-6
- Maltin, Leonard 2006. *Movie and Video Guide*. Signet Reference Paperbacks, New American Library, Penguin Putnam, New York,
- Sibley, Brian. 2000. *Chicken Run: Hatching the Movie*. Harry N. Abrams, New York, ISBN 0-8109-4124-4
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung : Alfabeta.
- Surya, Mohammad. (1992). *Psikologi Pendidikan (Cetakan ke-5 Edisi Revisi)*. Bandung: Jurusan PPB UPI
- Smith, Dave. 1998. *Disney A to Z*. Hyperion Books, New York. ISBN 0-7868-6391-9
- Tayler, Richard. 1996. *The Encyclopedia of Animation Techniques*. Running Press, Philadelphia,. ISBN 1-56138-531-X