

# PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBUAT ANIMASI VIDEO PADA GURU SMK WALISONGO SEMARANG

Saifur Rohman Cholil<sup>1</sup>, Titis Handayani<sup>2</sup>, Lenny Margaretta Huizen<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Jurusan Teknologi Informasi Universitas Semarang

<sup>2</sup>Jurusan Teknologi Informasi Universitas Semarang

<sup>3</sup>Jurusan Teknologi Informasi Universitas Semarang

Email: <sup>1</sup>cholil@usm.ac.id

## Abstrak

SMK Walisongo Semarang merupakan sekolah swasta dibidang kejuruan yang mempunyai 2 program keahlian. Salah satu program keahlian yang ada di sana adalah jurusan Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ). Siswa yang mengambil keahlian tersebut dibekali dengan teknik pembuatan video mulai dari pengambilan gambar, teknik pengambilan video dan mengolah editing video pada saat kelas 1. Pembuatan video yang baik tidak terlepas dari pembuatan animasi yang menarik. Animasi yang bagus akan menambah nilai dari penayangan video yang telah dibuat. Berdasarkan observasi dan wawancara dengan pihak sekolah disampaikan bahwa mata pelajaran multimedia yang diajarkan guru khususnya tentang pembuatan animasi masih minim. Materi pelajaran berfokus pada membuat dan mengolah video saja. Hal ini terjadi karena keterbatasan pengetahuan dan penguasaan aplikasi untuk membuat animasi masih sangat minim. Guru yang mengajarkan pembuatan animasi video menawarkan adanya pelatihan di bidang animasi video yang nantinya akan diajarkannya untuk siswa supaya mempunyai tambahan keahlian di bidang animasi pembuatan video. Kegiatan ini dilaksanakan dengan metode pendampingan secara komprehensif kepada para guru melalui sosialisasi pengenalan aplikasi Adobe After Effect, sehingga membantu guru dalam praktik pembuatan animasi video yang baik dan menarik. Luaran akhir yang akan dicapai dari kegiatan ini adalah meningkatnya kemampuan guru dalam penggunaan komputer dalam bidang multimedia. Secara ilmiah, luaran akhir dalam kegiatan pengabdian ini adalah terpublikasinya hasil pengabdian ini dalam jurnal pengabdian dan publikasi media massa.

**Kata Kunci:** animasi, video, multimedia

## PENDAHULUAN

Animasi atau video animasi adalah pengelolaan gambar yang didesain sedemikian rupa sehingga dapat melakukan gerakan layaknya benda hidup. Pada dasarnya animasi ini dimulai dari gambar yang diputar berulang-ulang untuk menghasilkan sebuah efek gambar bergerak. Pada jaman dahulu, animasi banyak digunakan untuk tayangan film kartun. perkembangan jaman yang semakin pesat sekarang ini, animasi banyak digunakan untuk membuka program pada chanel televisi sebagai pembuka acara. Opening video atau yang dikenal juga dengan sebutan bumper video adalah sebuah video atau animasi dengan durasi 5-30 detik yang digunakan

untuk memperkenalkan diri atau suatu brand tertentu kepada penonton. Video ini bisa diletakkan pada awal (intro) atau di akhir video (outro). Sebuah bumper video yang kreatif dan menarik tentunya akan menarik minat penonton untuk tetap *stay* untuk tetap menonton acara dari awal sampai dengan akhir acara.

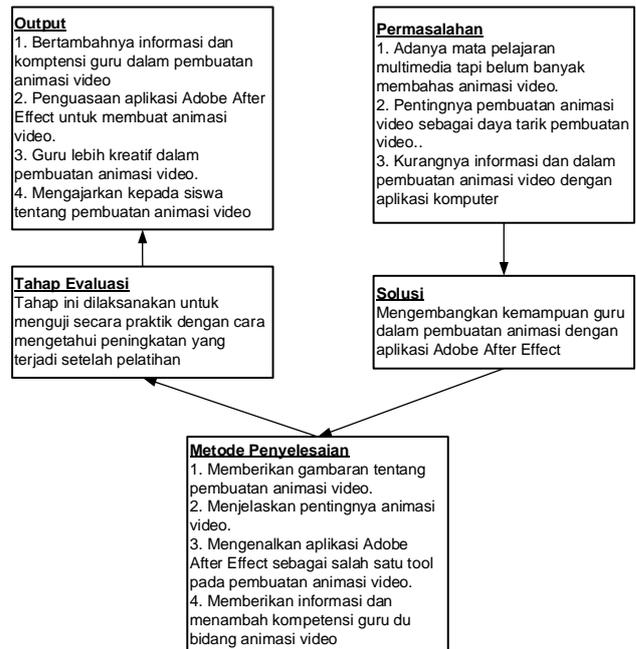
Pembuatan animasi bisa membantu banyak hal, banyak bidang dan banyak orang dalam banyak situasi. Animasi membantu siapapun dan lingkup profesi apapun dalam menjelaskan, menerangkan dan memberi input yang mencerahkan sehingga siapapun meski awam sekalipun akan dapat memahami dan mencernanya dengan mudah. Bidang perfilman, Animasi membantu mewujudkan adegan

adegan skenario yang rumit dan mustahil untuk dilakukan dalam kondisi normal. Dibidang periklanan, animasi membantu banyak perusahaan agar dapat mempromosikan produknya dengan lebih menarik kepada para konsumennya. Dibidang *game*, Animasi berperan untuk mewujudkan permainan *game* yang dapat diaplikasikan secara visual dan membuatnya menjadi tampil menarik. Dibidang televisi, Animasi membantu sebagai pembuka atau penutup acara yang disuguhkan secara apik dan menarik.

SMK Walisongo Semarang merupakan sekolah swasta dibidang kejuruan yang mempunyai 2 program keahlian. Salah satu program keahlian yang ada di sana adalah jurusan Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ). Siswa yang mengambil keahlian tersebut dibekali dengan teknik pembuatan video mulai dari pengambilan gambar, teknik pengambilan video dan mengolah editing video diajarkan pada saat kelas 1. Pembuatan video yang baik tidak terlepas dari pembuatan animasi yang menarik. Animasi yang bagus akan menambah nilai dari penayangan video yang telah dibuat. Pembuatan video yang baik tidak terlepas dari pembuatan animasi yang menarik. Animasi yang bagus akan menambah nilai dari penayangan video yang telah dibuat. Berdasarkan observasi dan wawancara dengan pihak sekolah disampaikan bahwa mata pelajaran multimedia yang diajarkan guru khususnya tentang pembuatan animasi masih minim. Materi pelajaran berfokus pada membuat dan mengolah video saja. Hal ini terjadi karena keterbatasan pengetahuan dan penguasaan aplikasi untuk membuat animasi masih sangat minim. Guru yang mengajarkan pembuatan animasi video menawarkan adanya pelatihan di bidang animasi video yang nantinya akan diajarkan untuk siswa supaya siswa mempunyai tambahan keahlian di bidang animasi pembuatan video..

#### **METODE PELAKSANAAN**

Kerangka konsep metode pemecahan masalah yang pada pelaksanaan pengabdian masyarakat ini dibuat bagan seperti pada Gambar 1.



Gambar 1. Kerangka konsep pemecahan masalah

Sebelum dimulai kegiatan praktikum diawali dengan pengenalan tentang animasi video. Pengenalan dilakukan untuk membantu para guru dalam memahami kegunaan dan cara pembuatan animasi video. Metode yang akan dilaksanakan dalam kegiatan ini adalah metode praktikum secara langsung dan metode ceramah. Sebelum dimulai, kegiatan praktikum diawali dengan penjelasan animasi video. Masing-masing peserta menggunakan 1 unit komputer selama praktik berlangsung dan diberikan modul untuk memudahkan dalam proses praktikum.

Kegiatan pelatihan ini bertempat di laboratorium komputer SMK Walisongo Semarang. Masing-masing peserta menggunakan 1 unit komputer selama praktik berlangsung. Kegiatan dilaksanakan dalam 1 (satu) hari dengan durasi pelatihan adalah 4 (empat) jam, terdiri dari :

- 30 menit pengenalan animasi video.
- 180 menit untuk pelatihan pembuatan animasi video dengan aplikasi adobe after effect.
- 30 menit untuk evaluasi keseluruhan materi.

Evaluasi keberhasilan kegiatan pelatihan ini dilakukan secara keseluruhan di akhir kegiatan. Indikator keberhasilan kegiatan ini dilihat dari respon positif dari para peserta melalui evaluasi yang diberikan. Evaluasi kegiatan juga dilakukan berupa kuesioner yang diisi peserta, terkait dengan kegiatan yang telah diikuti. Luaran yang dihasilkan

adalah kemampuan peserta dalam pemahaman pembuatan animasi video. Melalui pelatihan ini, diharapkan peserta dapat memanfaatkan dan menerapkan teknologi informasi sebagai alat bantu untuk proses belajar-mengajar di sekolah khususnya untuk mata kuliah multimedia. Dokumentasi pelaksanaan kegiatan ditunjukkan oleh Gambar 2.

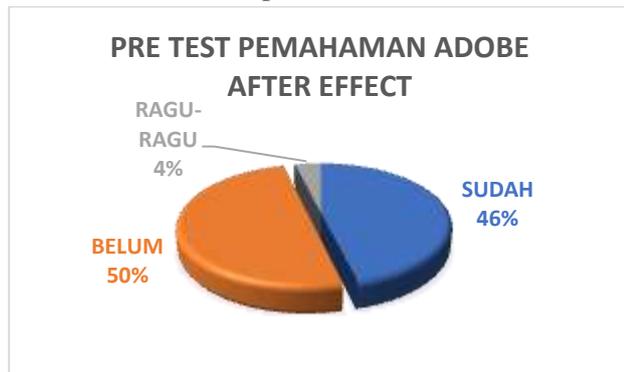


Gambar 2. Dokumentasi pelaksanaan kegiatan

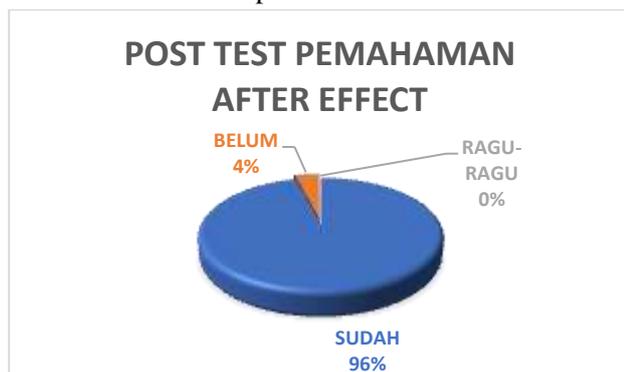
## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Analisis Hasil

Analisis hasil ini diperoleh berdasarkan evaluasi-evaluasi berupa kuisisioner yang diberikan kepada peserta sebelum dan sesudah kegiatan. Hasil dari evaluasi tersebut seperti pada Gambar 3 dan Gambar 4 tentang pemahaman aplikasi adobe after effect sebelum dan sesudah pelatihan.



Gambar 3. Pre test pemahaman adobe after effect

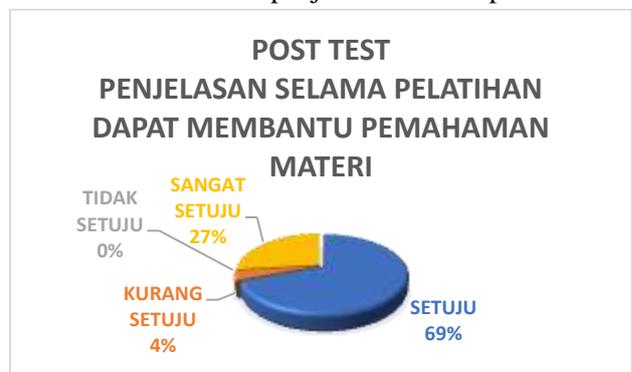


Gambar 4. Post test pemahaman adobe after effect

Dari Gambar di atas dijelaskan bahwa terjadi peningkatan pemahaman aplikasi adobe after effect dari 50% belum memahami sebelum pelatihan dilakukan dan 96% sudah memahami aplikasi adobe after effect setelah pelatihan. Kuisisioner berikutnya tentang penyampaian materi dan pemahaman siswa yang diberikan oleh Instruktur. Hasil kuisisioner tersebut seperti pada Gambar 5 untuk pre test dan Gambar 6 untuk post test.

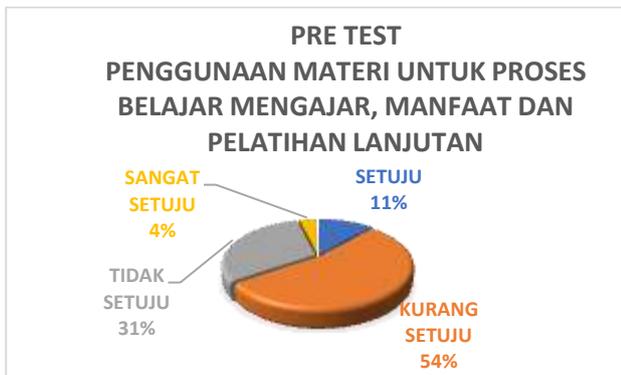


Gambar 5. Pre test penjelasan selama pelatihan

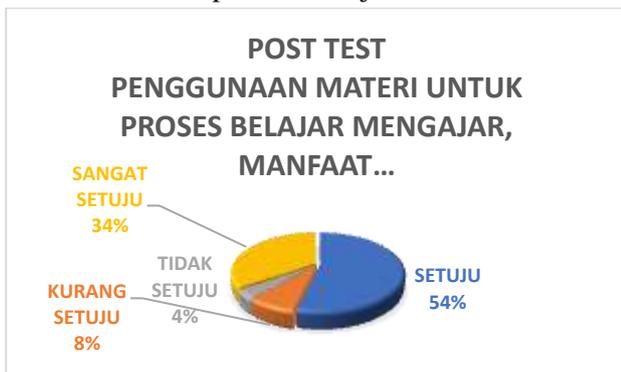


Gambar 6. Post test penjelasan selama pelatihan

Dari Gambar di atas dijelaskan bahwa terjadi peningkatan sebelum dan sesudah penjelasan dan pemahaman tentang materi aplikasi adobe after effect yang disampaikan oleh Instruktur. Hasil pre test 46% yang menjawab setuju dan hasil post test sebesar 69%. Kuisisioner berikutnya tentang akan menggunakan aplikasi adobe after effect untuk membuat animasi video untuk proses belajar, manfaat pelatihan dan diadakannya pelatihan lanjutan lagi seperti pada Gambar 7 untuk pre test dan Gambar 8 untuk post test.



Gambar 7. Pre test penggunaan desain, manfaat dan pelatihan lanjutan



Gambar 8. Post test penggunaan desain, manfaat dan pelatihan lanjutan

Dari Gambar di atas dijelaskan bahwa terjadi peningkatan sebelum dan sesudah akan menggunakan aplikasi adobe after effect untuk membuat animasi video untuk proses belajar mengajar, manfaat pelatihan dan diadakannya pelatihan lanjutan. Hasil pre test 11% yang menjawab setuju dan hasil post test sebesar 54%.

## 2. Evaluasi Kegiatan

Evaluasi kegiatan pengabdian masyarakat ini dilakukan dengan dua cara yaitu melalui kuisioner dengan dua tahapan yaitu sebelum dimulai pelatihan dan setelah dilakukan pelatihan. Evaluasi juga dilakukan secara langsung pada saat kegiatan dilaksanakan. Pengenalan aplikasi adobe after effect secara umum, fungsi dari masing-masing tombol pada aplikasi adobe after effect, membuat project, membuat animasi video. Sebagian besar peserta sudah bisa membuat animasi video sesuai dengan materi yang telah diberikan.

## 3. Luaran yang dicapai

Luaran yang dicapai dari kegiatan pengabdian masyarakat meliputi beberapa jenis, yaitu :

1. Bagi peserta, luaran yang dicapai yaitu peningkatan pemahaman dan ketrampilan peserta terkait kemampuan membuat animasi video dengan aplikasi adobe after effect dengan mempraktekkan secara langsung.
2. Bagi tim pengabdian, luaran yang dicapai adalah draf modul yang dapat digunakan untuk membuat animasi video dengan aplikasi adobe after effect selanjutnya menjadi rujukan modul pelatihan kemampuan membuat animasi video dengan adobe after effect.
3. Publikasi pada media online, yaitu website asatu.id, jatengpost.com dan semarang-port.com seperti pada Gambar 9.



Gambar 9. Publikasi media massa

## Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) Universitas Semarang atas sumber dana pengabdian kepada masyarakat dengan nomor kontrak : 042/USM.H7.LPPM/N/2020.

## KESIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

Peserta pelatihan guru-guru di SMK Walisongo Semarang telah mendapatkan pelatihan membuat animasi video dengan menggunakan aplikasi adobe after effect. Peserta pelatihan telah mendapatkan manfaat tentang pengenalan animasi video, pengenalan aplikasi adobe after effect dan cara membuat animasi logo. Hampir seluruh peserta pelatihan memberikan tanggapan positif tentang pengenalan membuat animasi video dengan adobe after effect. Pelaksanaan pengabdian kepada

masyarakat ini dinyatakan berhasil mencapai tujuan dan terget sesuai yang telah ditetapkan.

### **Saran**

Pengenalan pembuatan video dengan menggunakan aplikasi adobe after effect sebaiknya tidak hanya diberikan kepada guru-guru saja, bisa diberikan kepada siswa atau masyarakat umum yang tertarik dengan bidang animasi video sebaiknya diberikan pelatihan juga. Perlu adanya penambahan materi yang lebih kompleks seperti animasi pada film-film box office dan lain-lain supaya penguasaan aplikasi adobe after effect lebih baik lagi.

### **DAFTAR REFERENSI**

- Ajie B, 2017. Cara Kreatif Menggunakan Adobe After Effects 7.x, Elek Media Komputindo, Jakarta.
- Atep M, 2015. Membuat Rigging Karakter & Animasi Di Adobe After Effects, Andi, Yogyakarta.
- Enterprise J, 2018. Adobe After Effect, Elek Media Komputindo, Jakarta.
- Madcoms, 2013. Kupas Tuntas Adobe After Effect CS6, Andi, Yogyakarta.
- Madcoms, 2015. Visual Effect Video Editing Dengan After Effects CS6, Andi, Yogyakarta.
- Muliarta I W, 2013. Amazing Video with After Effects CS5, Elek Media Komputindo, Jakarta.