

*Magelaran: Jurnal Pendidikan Seni, Vol 1. No. 1, Juni 2018, ISSN: 2620-8598*

## **PEMBELAJARAN SENI MELALUI PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS ANIMASI DIGITAL**

**Ceceng Kosasih**

SMP Negeri 2 Singaparna Kabupaten Tasikmalaya  
Ce2ng79@gmail.com

### **Abstract**

The development of information technology led to a paradigm shift and the culture of society towards learning. Theoretically, the learning process is an activity of interaction between teacher and student and reciprocal communication that takes place in educational situation to achieve learning objectives. Various inhibiting factors in achieving the learning objectives should be eliminated and anticipated by the teacher as a learning designer. Given that a teacher must respond to changes that occur in the community and more creative in designing learning. The design of learning should consider the characteristics of learners and their development. In urban society, students' enthusiasm for digital technology is so high. computers, gadgets, tablets and mobile phones are not luxury goods and have become a culture and everyday needs. it is necessary to be accommodated by a teacher in designing teaching materials that will be used in learning. So it is necessary to present instructional materials, especially art lessons in the form of digital animation as an effort to align the objectives of the curriculum with the development of the characteristics of learners in order to achieve the purpose of learning.

**Keywords:** *Learning Arts; Teaching Materials; Digital Animation.*

### **Abstrak**

Perkembangan teknologi informasi menyebabkan pergeseran paradigma dan budaya masyarakat terhadap pembelajaran. Secara teoritis proses pembelajaran merupakan kegiatan interaksi antara guru dan siswa dan komunikasi timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan belajar. Berbagai faktor penghambat dalam mencapai tujuan pembelajaran harus dieliminasi dan diantisipasi oleh guru sebagai desainer pembelajaran. Mengingat hal tersebut seorang guru harus tanggap terhadap perubahan-perubahan yang terjadi di masyarakat dan lebih kreatif dalam merancang pembelajaran. Perancangan pembelajaran hendaknya mempertimbangkan karakteristik peserta didik dan perkembangannya. Pada masyarakat urban, antusiasme siswa terhadap teknologi digital begitu tinggi. komputer, gadget, tablet, dan handphone sudah bukan barang mewah dan sudah menjadi budaya dan kebutuhan sehari-hari. hal ini perlu diaokomodir oleh seorang pengajar dalam merancang bahan ajar yang akan digunakan dalam pembelajaran. Sehingga perlu upaya menyajikan bahan ajar khususnya pelajaran seni dalam bentuk animasi digital sebagai upaya menyelaraskan antara tujuan kurikulum dengan perkembangan karakteristik peserta didik guna mencapai tujuan pembelajaran.

**Kata Kunci:** *Pembelajaran Seni; Bahan Ajar; Animasi Digital.*

### **A. PENDAHULUAN**

Pendidikan pada dasarnya adalah proses pendewasaan peserta didik melalui kegiatan pengembangan kemampuan dan keterampilan yang ada pada dirinya agar dapat berkembang optimal dan berkualitas sehingga dengan kemampuan dan keterampilan yang dimilikinya ia dapat berperan membangun dirinya sendiri dan masyarakat di sekitarnya. Proses keberhasilan pendidikan tidak dapat dilepaskan dari berbagai factor antara lain: tenaga pendidik (guru), tenaga kependidikan, kurikulum, sarana prasarana, peserta didik,

serta pihak yang bertanggung jawab di bidang pendidikan.

Kualitas pendidikan dari tahun ke tahun terus ditingkatkan secara nyata oleh pemerintah. Berbagai usaha telah dilakukan oleh pemerintah antara lain, pemerataan pendidikan, penyediaan sarana prasarana yang memadai, pemberian kesempatan bagi para guru untuk meningkatkan jenjang pendidikan. Peran guru untuk meningkatkan kualitas pendidikan sangat besar. Oleh karena itu meningkatkan mutu pendidikan harus didahului oleh peningkatan kualitas guru. Guru yang berkualitas adalah guru yang

berkompeten dibidangnya yang dalam pelaksanaan tugasnya selalu mengutamakan profesionalisme. Tolak ukur kualitas seorang guru dapat dilihat dari proses perencanaan tertulis tentang proses pembelajaran yang akan dilaksanakan.

Implementasi Kurikulum 2013, termasuk untuk jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) berimplikasi pada model penilaian pencapaian kompetensi peserta didik. Penilaian pencapaian kompetensi merupakan proses sistematis dalam mengumpulkan, menganalisis, dan menginterpretasi informasi untuk menentukan sejauhmana peserta didik telah mencapai tujuan pembelajaran. Sistem penilaian mengacu pada tiga (3) aspek penting, yakni: *knowledge*, *skill* dan *Attitude*. Penilaian autentik menuntut guru melakukan penilaian secara komprehensif pada peserta didik. Untuk mendapatkan hasil penilaian peserta didik sesuai dengan Tujuan pembelajaran maka guru harus memperhatikan perencanaan pembelajaran sebelum melakukan proses pembelajaran.

Proses pembelajaran (belajar mengajar) merupakan kegiatan utama dalam upaya pendidikan secara keseluruhan, sehingga dalam pelaksanaannya proses pembelajaran tidak hanya terpaku dan tertuju pada penguasaan target penguasaan pengetahuan (*learning to know*) tetapi ada target-target lain sebagaimana tertuang dalam konsep pendidikan itu sendiri. Menurut (Makmun, 2009: 156) bahwa “Proses belajar mengajar dapat diartikan sebagai suatu rangkaian interaksi antara siswa dan guru dalam rangka mencapai tujuannya”.

Dalam proses pembelajaran, guru sebagai seorang pengajar dan fasilitator mempunyai tujuan dalam pengajarannya, karena dalam setiap penyampaian materi guru tentu menginginkan pengajarannya dapat diterima dan dipahami sebaik-baiknya oleh peserta didik. Oleh karena itu semua guru harus memahami karakteristik peserta didik melalui sebuah proses pembelajaran tidak terkecuali

guru bidang pendidikan seni. Proses pembelajaran pada mata pelajaran seni sudah barang tentu berbeda dengan mata pelajaran karena perbedaan karakteristiknya.

Pengembangan bahan ajar harus memperhatikan tuntutan kurikulum, namun bagaimana untuk mencapainya dan apa bahan ajar yang digunakan diserahkan sepenuhnya kepada para pendidik sebagai tenaga profesional. Apabila bahan ajar yang sesuai dengan tuntutan kurikulum tidak ada atau sulit diperoleh, terlebih untuk pelajaran seni musik yang memerlukan alat-alat musik yang harganya relatif mahal, maka membuat bahan ajar sendiri adalah suatu keputusan bijak. Bahan ajar yang dikembangkan sendiri harus disesuaikan dengan karakteristik sasaran yang mencakup lingkungan sosial, budaya, geografis, tahapan perkembangan peserta didik, kemampuan awal, minat dan lain-lain. Oleh karena itu pengembangan bahan ajar harus dapat menjawab dan memecahkan masalah ataupun kesulitan belajar.

Salah satu alternatif model solusi yang dipandang tepat dan inovatif adalah menggunakan perangkat ajar digital/elektronik yang dikemas sedemikian rupa sehingga bisa memicu terjadinya pembelajaran yang menarik, menyenangkan, meningkatkan keaktifan dan menumbuhkan kreativitas siswa. Penggunaan bahan ajar digital/elektronik dapat meningkatkan efektifitas pembelajaran karena memungkinkan peserta didik untuk terlibat aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran, karena bahan ajar tersebut dilengkapi berbagai animasi menarik serta rancangan eksperimen virtual yang dapat menggiring peserta didik terlibat atau mengalami proses sains (sainsing).

## **B. PEMBAHASAN**

### **1. Animasi Digital**

Pada saat ini kita sudah memasuki era digital, dimana perkembangan teknologi informasi dan komunikasi sudah tidak dapat

lagi dibendung, arus komunikasi dan informasi sudah mencapai pelosok-pelosok dan merasuk kepada semua sendi-sendi kehidupan masyarakat. Perangkat-perangkat seperti komputer, gadget, tablet dan handpone bukan lagi sebagai barang mewah yang asing dan sulit di dapat, tetapi sudah merupakan kebutuhan dan gaya hidup, Interconnection network atau yang kita kenal sebagai internet merupakan kebutuhan harian yang sudah lazim.

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi ini berdampak luas terhadap seluruh lapisan masyarakat tidak terkecuali terhadap para pelaku pendidikan yang diantaranya guru. Dalam dunia pendidikan dampak positif yang dirasakan yaitu kemudahan akses dan informasi mengenai berbagai bahan ajar, komunikasi atara guru dengan orang tua menjadi epektif kemudian komunikasi antar lembaga juga semakin efisien.

Selain dampak positif di atas, dampak lainnya yang menyertai adalah dampak negative khususnya terhadap para peserta didik yaitu penyimpangan-penyimpangan perilaku sebagai akibat kabablasan penggunaan internet, seperti kecanduan internet, pornografi dan sebagainya

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi hendaknya dimanfaatkan untuk kemajuan dan perkembangan ilmu pegetahuan. Guru sebagai aktor dalam pembelajaran harus dapat memanfaatkan teknologi digital untuk merancang pembelajaran yang berbasis digital pula, karena dunia anak sekarang terlebih di daerah perkotaan sudah lazim atau familiar dengan sesuatu yang berciri digital, terutama aplikasi-aplikasi dalam bentuk animasi digital. Selain itu guru juga diharapkan dapat mengembangkan bahan ajar untuk mempermudah atau membantu guru dalam mencapai tujuan pembelajaran. Seperti diungkapkan Sugiyono (2017:121) bahwa: Produk yang dibuat akan digunakan untuk

membantu pelaksanaan kerja, sehingga pekerjaan dapat dilaksanakan lebih cepat, lebih murah, dan lebih epektif, sehingga hasil kerja lebih produktif.

Dari pendapat tersebut jelas bahwa teknologi informasi yang digunakan sebagai bahan ajar digunakan untuk mempermudah pekerjaan guru dalam proses pembelajaran Secara bahasa animasi berasal dari bahasa latin yaitu "*anima*" yang berarti jiwa, hidup, semangat. Sedangkan karakter adalah orang, hewan maupun objek nyata lainnya yang dituangkan dalam bentuk gambar 2D maupun 3D (resmalia: 2016). Berdasarkan pendapat tersebut animasi bisa diartikan sebagai teknik untuk menghidupkan gambar-gambar, baik 2 dimensi maupun 3 dimensi supaya seolah-olah bisa bergerak. Lebih lanjut resmalia menyatakan bahwa: *Animasi merupakan suatu teknik menampilkan gambar berurut sedemikian rupa sehingga penonton merasakan adanya ilusi gerakan (motion) pada gambar yang ditampilkan.*

Setali dua uang dengan pendapat resmalia di atas Adventino (2016) menyatakan bahwa: *Animasi berasal dari bahasa latin yaitu Anima yang berarti memberi nyawa, hidup, jiwa dan semangat. Animasi adalah gambar bergerak berbentuk dari sekumpulan objek (gambar) bisa berupa gambar manusia, hewan, maupun tulisan yang disusun secara beraturan mengikuti alur pergerakan yang telah ditentukan pada setiap pertambahan hitungan waktu yang terjadi.*

Sedangkan kata animasi digital merupakan salah satu dari teknik-teknik animasi. Seperti dinyatakan Resmalia (2017), bahwa:

Animasi digital merupakan teknik animasi cell yang sering disebut hand drawn dimana dengan menggabungkan gambar tangan yang kemudian di pindahi ke komputer lalu di warnai, diberi efek, serta diberikan animasi sehingga gambar akan terlihat lebih hidup tanpa

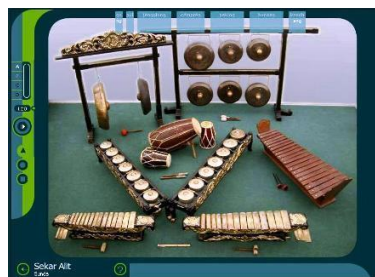
menghilangkan bentuk animasi 2D nya. Contoh filmnya lion king.

Dari pendapat diatas, secara sederhana jelas bahwa animasi digital merupakan teknik pengolahan gambar supaya lebih hidup dengan menggunakan teknologi komputer. Begitu pesatnya perkembangan teknologi animasi digital, pada saat ini animasi digital sudah berbentuk perangkat lunak yang dapat digunakan untuk berbagai kepentingan kehidupan termasuk dunia pendidikan. Perangkat lunak yang berbasis animasi digital sudah banyak beredar, mulai dari yang gratis sampai dengan yang berbayar. aplikasi-aplikasi digital yang dapat digunakan untuk kepentingan pembelajaran, diantaranya: aplikasi gamelan shockwaves untuk pembelajaran gamelan, aplikasi Edmodo untuk pembelajaran dan penilaian tiga komponen pendidikan yaitu; Guru, siswa, dan orang tua, aplikasi videoscribe atau whiteboard animation untuk tayangan bahan ajar supaya lebih hidup, pemanfaatan Blog sebagai media pembelajaran, pemanfaatan comic digital, dan lain sebagainya.

Pada kesempatan kali ini penulis akan membatasi pembahasan hanya pada penggunaan software gamelan shockwaves atau lebih dikenal dengan gamelan mecanique hasil karya orang Prancis bernama **Catherine Basse**. Gamelan mecanique merupakan software berbasis flash yang berisi gambar animasi digital gamelan di Indonesia, diantaranya Gamelan Jawa, gamelan Bali dan Gamelan Sunda. Kelebihan software gamelan mecanique yaitu tempo yang dapat diatur dan penggunaan kontrol on/of untuk setiap instrumen gamelan. Kelebihan lain dari gamelan mecanique yaitu susunan komposisi dapat dikreasikan sesuai aransemen penggunaannya.



Gambar 1. Tampilan awal gamelan mecanique



Gambar 2. Tampilan gamelan degung sunda (sekar alit)



Gambar 3. Tampilan gamelan Bali (Gilak Baris)

Penggunaan aplikasi gamelan mecanique dapat menjadi salah satu solusi dalam pembelajaran seni musik, ketika alat musik yang sesungguhnya tidak tersedia di sekolah dan juga aplikasi gamelan mecanique dapat mengakomodir karakteristik peserta didik zaman sekarang yang sudah familiar dan tertarik dengan sesuatu yang berciri digital.

## 2. Bahan Ajar

Bahan ajar adalah seperangkat sarana atau alat pembelajaran yang berisikan materi keilmuan yang terdiri atas fakta, konsep, prinsip, generalisasi suatu ilmu pengetahuan yang bersumber dari kurikulum dan dapat menunjang tercapainya tujuan pembelajaran

(Sudjana, 2005:1). Pengertian ini jelas menerangkan bahwa bahan ajar merupakan hasil dari perencanaan pembelajaran yang dilakukan guru sebelum melakukan proses pembelajaran.

Dari pendapat di atas tersirat bahwa Pemilihan bahan ajar mutlak diserahkan kepada guru yang bersangkutan dengan tetap berpedoman kepada kurikulum, karena hanya guru tersebut yang mengetahui karakteristik siswa dan lingkungannya. Berbagai macam bahan ajar dapat dijadikan alternatif dalam pembelajaran seni. Salah satu bahan ajar yang dapat dikembangkan melalui kegiatan kreatif pada Pembelajaran seni di sekolah menengah pertama adalah memainkan alat musik melalui aplikasi gamelan mecanique.

### 3. Pembelajaran Seni Menggunakan Gamelan Mecanique

Proses pembelajaran merupakan kegiatan interaksi antara guru dan siswa dan komunikasi timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan belajar. Interaksi dan komunikasi timbal balik antara guru dan siswa merupakan ciri dan syarat utama bagi berlangsungnya proses pembelajaran.

Sejumlah kaidah psikologi, pendekatan dan pandangan tentang pembelajaran seni merupakan komponen yang tidak terpisahkan atau berdiri sendiri. Kesemuanya akan bermakna apabila diwujudkan dalam suatu model pembelajaran. Pada awal perkembangannya terdapat tiga model pembelajaran yang dapat diterapkan pada kurikulum 2013, model-model tersebut yaitu; Problem based learning (pembelajaran berbasis masalah), Project based learning (pembelajaran berbasis proyek), dan discovery/inquiry learning (pembelajaran berdasarkan penemuan), dan pada perkembangannya pendekatan saintifik pada tahun 2017 berubah menjadi model pembelajaran saintifik.

Penentuan model pembelajaran tidak terlepas dari landasan pertimbangan karakteristik peserta didik dan karakteristik mata pelajaran serta bahan ajar yang akan digunakan, terlebih untuk mata pelajaran seni budaya yang memiliki peranan, keunikan dan kekhasan tersendiri.

Pelajaran Seni Budaya memiliki peranan dalam pembentukan pribadi peserta didik yang harmonis dengan memperhatikan kebutuhan perkembangan anak dalam mencapai multikecerdasan yang terdiri atas kecerdasan intrapersonal, interpersonal, visual spasial sampai kecerdasan kreativitas dan kecerdasan emosional.

Pelajaran seni budaya termasuk pada rumpun estetika. Keunikan, kebermaknaan, dan kebermanfaatannya terletak pada pemberian pengalaman estetik dalam bentuk kegiatan berekspresi/berkreasi dan berapresiasi melalui pendekatan : “ belajar dengan seni”, “belajar melalui seni”, dan “ belajar tentang seni.” Peran ini tidak dapat diberikan oleh mata pelajaran lain. Ruang lingkup mata pelajaran seni budaya meliputi empat aspek yang salah satunya adalah seni musik.

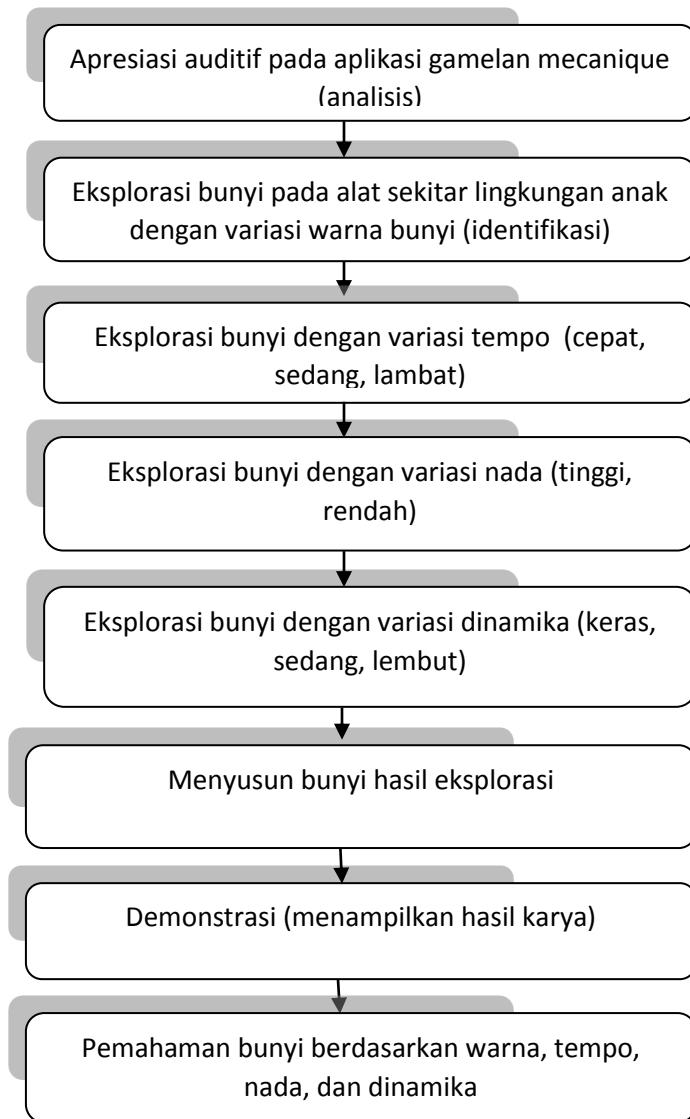
Pada pembelajaran seni musik guru dituntut untuk merancang pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik musik itu sendiri, dimana Musik merupakan bunyi, yang secara nyata bahwa bunyi tersebut sebagai sesuatu yang abstrak, hanya bisa didengar tanpa bisa dilihat wujudnya. Disinilah tantangan guru musik untuk menyajikan kegiatan belajar mengenai sesuatu yang abstrak supaya bisa dipahami oleh siswanya. Salah satu kegiatan yang dapat disajikan yaitu apresiasi dan berkreasi seni. Dengan kegiatan berkesenian peserta didik akan mendapatkan pengalaman yang berharga dalam hidupnya.

Kegiatan seni merupakan salah satu wahana bagi manusia untuk mengekspresikan diri. Melalui kegiatan seni siswa akan mampu mengasah kepekaan hati dan nurani yang pada akhirnya akan memperhalus budi pekerti dan



tingkah lakunya. Sebagai upaya memberikan ruang bagi kreativitas dan potensi siswa di bidang seni, perlu diselenggarakan suatu aktivitas yang mampu mewadahi ekspresi siswa. Kegiatan ini diharapkan mampu mewadahi kegiatan seni dan mengangkat potensi yang dimiliki siswa sehingga memberikan prestasi dan kebanggaan bagi dunia pendidikan.

### Sintax Pembelajaran Seni Menggunakan Aplikasi Gamelan Mecanique



### C. SIMPULAN

Proses pembelajaran seni mempunyai karakteristik tersendiri yang peran dan fungsinya tidak bisa digantikan oleh mata pelajaran lain. Namun dalam prosesnya tidak terlepas dari pertimbangan karakteristik peserta didik pada saat ini. Perkembangan zaman dan kemajuan teknologi informasi baik disadari ataupun tidak telah ikut mewarnai karakter dan budaya masyarakat pada umumnya dan peserta didik pada khususnya. Dengan demikian guru sebagai ujung tombak pendidikan harus selalu mengikuti perkembangan zaman atau update terhadap kondisi masyarakatnya.

Peserta didik pada saat ini tengah menggandrungi perangkat-perangkat teknologi informasi untuk menunjang kebutuhan dan gaya hidupnya. Oleh karenanya seorang pengajar dituntut menguasai berbagai teknologi animasi untuk digunakan pada proses pembelajarannya. Salah satu aplikasi berbasis flash yang dapat digunakan dalam pembelajaran seni musik adalah aplikasi gamelan mecanique.

### DAFTAR PUSTAKA

- Makmun Abin Syamsudin. (2009). *Psikologi Kependidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sudjana Nana. (2005). *Media Pengajaran, Lembaga Penelitian IKIP Bandung*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.
- Satrio, Adventino. "Pengertian Animasi, Jenis-Jenis, Prinsip Utama, Perbedaan Cell Animation dan Digital Animation". 2016. Diakses tanggal 29 April 2018. <https://adventino.wordpress.com/2016/01/13/pengertian-animasi-jenis-jenis-prinsip-utama-perbedaan-cell-animation-dan-digital-animation/>
- Resmalia, Dessy. "Artikel Animasi". 2017. Diakses tanggal 27 April 2018.

<https://dessyresmalia.wordpress.com/2017/06/01/artikel-animasi/>

Feriawan. "Download Software Interaktif Gamelan (Gamelan Mechanique)".

2010. Diakses tanggal 29 April 2018.  
<https://feriawan.wordpress.com/2010/01/09/download-software-interaktif-gamelan-gamelan-mechanique/>