

PELATIHAN ANIMASI SEBAGAI BENTUK SENI DIGITAL UNTUK SISWA-SISWI SEKOLAH CITRA BERKAT SURABAYA

Marina Wardaya, Rendy Iswanto
Universitas Ciputra Surabaya

Abstrak: Sekolah Citra Berkata (SCB) Surabaya, merupakan pendidikan formal untuk anak usia sekolah. SCB Surabaya dibangun tahun 2004 di lingkungan perumahan Bukit Palma Citraland Surabaya. Siswa di SCB sudah diajarkan mata pelajaran seni digital dasar yang hanya mencakup dasar-dasarnya saja. Dengan pemahaman dasar ini, siswa jelas harus menemukan kembali kreativitas mereka di era digital. Oleh karena merupakan generasi muda, siswa SCB Surabaya harus dapat memanfaatkan teknologi untuk mengembangkan keterampilannya dan siap bersaing di dunia kerja di masa depan. Selain itu, karena animasi sebagai bentuk seni digital tidak diajarkan secara mendalam di SCB Surabaya, proyek pengabdian masyarakat disusun untuk menjadi tempat dengan tema animasi seni digital sebanyak empat kali pertemuan. Hal ini dimaksudkan agar program pengabdian kepada masyarakat ini dapat membantu siswa menjadi lebih kreatif dan mengembangkan pengetahuan dan keterampilan seni digital animasi mereka. Peserta dapat belajar tentang animasi seni digital dan berlatih menggunakan program yang digunakan untuk membuatnya. Di akhir pelatihan diadakan kompetisi di mana peserta diminta untuk mendesain animasi sederhana dengan kemampuan seni digital yang diajarkan selama pelatihan.

Kata kunci: animasi seni digital, pelatihan, kreativitas

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi modern menuntut pekerja milenial untuk memiliki tingkat kemampuan yang lebih tinggi. Milenial, terutama siswa sekolah menengah atas, mengadvokasi kemajuan berbagai keterampilan, termasuk seni digital. Kursus-kursus ini dapat diatur oleh sekolah atau siswa dapat belajar sendiri dengan berkonsultasi dengan banyak sumber internet yang tersedia saat ini. Pelatih bertujuan untuk mengembangkan keterampilan orang atau kelompok melalui pelatihan yang diberikan, hal itu merupakan suatu metode pembelajaran yang lebih menekankan praktik daripada teori. Tujuan dari pelatihan adalah agar individu dan kelompok pergi dengan penguasaan kemampuan yang dapat dipelajari. Pelatihan wacana, keterampilan, dan *soft skill* adalah gaya pengajaran

yang berbeda. Sedangkan ciri-ciri pelatihan antara lain adanya proses peningkatan keterampilan yang dimiliki, isi yang disajikan merupakan keterampilan khusus yang dibutuhkan, pelatihan dengan waktu tertentu, dan proses pelatihan dilakukan dengan belajar dan berlatih sehingga menjadi kebiasaan (Budi, 2013).

Seni digital mengacu pada seni apa pun yang dibuat menggunakan teknologi digital. Hal itu dapat mencakup berbagai bentuk seni, termasuk lukisan, gambar, fotografi, patung, dan video. Seniman digital menggunakan berbagai alat seperti perangkat lunak komputer, tablet, dan kamera untuk membuat karya seni mereka. Seni digital menjadi semakin populer dalam beberapa tahun terakhir, dengan pertumbuhan teknologi digital dan internet (Ulumuddin & Sulistiyawati, 2019). Ini memungkinkan seniman untuk mem-

*Corresponding Author.
e-mail: marina.wardaya@ciputra.ac.id

buat karya yang dapat dengan mudah dibagikan dan didistribusikan secara online, menjangkau audiens yang lebih besar daripada bentuk seni tradisional.

Seni digital juga menawarkan serangkaian keunggulan unik dibandingkan seni tradisional, seperti kemampuan untuk mengedit dan merevisi karya dengan mudah, serta potensi pengalaman interaktif dan multimedia. Namun, beberapa kritikus berpendapat bahwa seni digital tidak memiliki kehadiran fisik dan pengalaman taktil dari bentuk seni tradisional. Secara keseluruhan, seni digital adalah bidang yang berkembang pesat yang menawarkan berbagai kemungkinan kreatif bagi para seniman dan terus mendorong batas-batas dari apa yang mungkin di bidang seni.

Salah satu bentuk populer yang dihasilkan oleh seni digital adalah dalam bentuk animasi. Animasi merupakan gambar bergerak yang dibuat secara digital yang sangat bergantung pada teknologi digital dan perangkat lunak komputer untuk membuat karya visual. Seni digital dapat mencakup gambar statis atau dinamis, seperti lukisan digital, gambar digital, atau foto digital, yang dibuat atau dimanipulasi menggunakan alat digital (Soenyoto, 2017). Di sisi lain, animasi melibatkan pembuatan gambar bergerak, biasanya dalam bentuk kartun, film, atau video game.

Animasi digital adalah jenis animasi yang dibuat menggunakan alat digital, seperti perangkat lunak komputer seperti Adobe Photoshop dan Adobe Illustrator. Hal ini memungkinkan kontrol dan presisi yang lebih besar dalam pembuatan animasi serta kemampuan untuk membuat perubahan dan revisi dengan mudah (Aulia & Tisuwihardi, 2020). Animasi digital menjadi semakin populer dalam beberapa tahun terakhir, dengan pertumbuhan video game, layanan streaming, dan media digital. Ini memungkinkan animator untuk membuat karya yang kompleks

dan canggih dengan kemudahan dan efisiensi yang lebih besar daripada metode animasi tradisional. Secara keseluruhan, seni digital dan animasi adalah bidang yang menarik dan berkembang pesat yang menawarkan berbagai kemungkinan kreatif mahasiswa sebagai generasi muda.

Perkembangan seni digital juga bisa digunakan untuk mengomunikasikan hal penting. Animasi memungkinkan pencipta menghasilkan narasi visual yang menawan dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dengan sukses. Tujuan dari instruksi yang ditawarkan kepada siswa di Sekolah Citra Berkat Surabaya adalah untuk mengembangkan kemampuan yang diperlukan untuk membuat animasi sederhana yang dapat digunakan mengomunikasikan ide dan konsep yang hendak dikomunikasikan di masa depan.

METODE PENELITIAN

Pengabdian masyarakat ini dilakukan dalam empat tahap. Empat tahap yang dilakukan adalah sebagai berikut.

Tahap Persiapan

Membangun hubungan dengan mitra adalah langkah pertama dalam fase persiapan. Topik yang dibahas adalah target peserta, lokasi akan diadakan kegiatan, materi yang akan dibawakan, dan hasil akhir yang diharapkan. Sebagai tambahan juga dibahas jumlah peserta serta jadwal kegiatan.

Tahap Pelaksanaan

Setelah mencapai persetujuan dan kejelasan detail maka dilanjutkan dengan persiapan dan pembuatan materi ajar yang diperlukan serta pelaksanaan pelatihan. Pembuatan materi ajar untuk kegiatan pelatihan yang akan diselesaikan sebelum pelatihan. Bahan ajar mencakup penggunaan apli-

kasi yang akan dimasukkan ke dalam latihan juga dianjurkan. Pelatihannya sendiri akan dilakukan di lab komputer Universitas Ciputra yang bisa menampung hingga 60 peserta, pelatihan dilakukan satu kali seminggu sebanyak empat kali pertemuan. Total pelatihan adalah selama satu setengah bulan karena terpotong libur lebaran.

Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi, yang meliputi evaluasi adalah sebagai berikut.

1. Evaluasi proses dilakukan pada saat kegiatan masih berlangsung. Evaluasi kegiatan didasarkan pada seberapa terlibatnya peserta dalam bertanya dan menjawab pertanyaan serta berpartisipasi dalam diskusi tentang topik pelatihan.
2. Evaluasi hasil yang dilakukan dengan meminta siswa membuat ilustrasi dan animasi sederhana.

hana. Hal ini dilakukan untuk mengukur perkembangan kemampuan siswa.

Tahap Pelaporan

Setelah pelaksanaan dilakukan pembuatan laporan kegiatan serta luaran. Laporan akhir pengabdian masyarakat akan dibuat sebagai sarana pertanggungjawaban pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini setelah selesainya latihan. Luaran yang dihasilkan dari pelaksanaan pelatihan ini berupa publikasi web dan jurnal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Animasi merupakan gambar yang ditempatkan dalam urutan tertentu dan difoto secara berurutan. Animasi multimedia adalah pengembangan gerakan pada berbagai media atau objek dengan menggunakan fungsi-fungsi yang terse-



Gambar 1 Alur Kegiatan



Gambar 2 Materi Pelatihan

dia. Gagasan mendasar dalam animasi dan terminologi yang digunakan di dalamnya adalah sebagai berikut.

Objek

Objek pertama kali dibentuk sebelum animasi dibuat. Bentuk sederhana seperti garis, lingkaran, dan persegi panjang dapat dengan mudah dibuat dengan menggunakan software digital yang tersedia.

Teks

Teks memberi pengguna opsi untuk memasukkan tulisan sebagai elemen pendukung dan

penjelas. Pesan yang dikirim menggunakan animasi dapat ditulis dalam bentuk tertulis. Selain itu, bentuk animasi sederhana dapat digunakan dalam pesan dan teks sehingga tampil lebih menarik. Teks dapat dijalankan dalam animasi yang dipilih.

Suara

Suara berguna untuk membuat animasi visual lebih menarik, animasi yang dibuat dapat diberi suara sebagai unsur pendukung. Selain itu, kuran file akan bertambah jika animasi memiliki suara.



Gambar 3 Pemaparan Materi Pelatihan oleh Dosen



Gambar 4 Pembimbingan Pelatihan oleh Mahasiswa

Pelatihan itu dilakukan oleh tim dosen dan mahasiswa yang mempresentasikan materi pelatihan, kemudian mengarahkan peserta. Peserta dapat mengajukan pertanyaan jika menemukan masalah saat berlatih di komputer masing-masing.

Hasil dari proyek pengabdian masyarakat ini menunjukkan bahwa peserta belajar bagaimana membuat seni digital dan animasi serta memperoleh pengalaman membuat elemen visual serta membuat digital animasi. Kegiatan pengabdian masyarakat ini diikuti oleh enam siswa dalam satu sesi. Para peserta aksi peng-

abdian masyarakat ini cukup antusias untuk mengikutinya.

Melalui pelatihan yang diberikan siswa Sekolah Citra Berkas Surabaya Situbondo menunjukkan peningkatan kemampuan seni digital dan animasi setelah mendapatkan pelatihan dan pendampingan yang ekstensif. Siswa menghasilkan objek yang lebih mendasar dengan tingkat kerapian yang lebih tinggi dan produk jadi memiliki tampilan yang lebih proporsional. Proses pembuatan *background* dan modifikasi warna sudah dikuasai oleh siswa. Untuk meningkatkan estetika dan daya cipta dari hal-hal yang mereka rancang,



Gambar 5 Peserta Mencoba Materi Pelatihan

siswa tidak hanya mampu menyusun, tetapi juga melakukan ilustrasi sederhana yang bisa menjadi penambah daya tarik animasi digital.

Pada akhirnya siswa dapat membuat desain animasi sendiri sesuai dengan konsep yang disusun. Kemampuan ini ke depannya akan berguna untuk pengembangan kemampuan diri siswa dan bagi sekolah.

KESIMPULAN

Dari pelatihan pembuatan seni digital animasi, didapatkan bahwa setelah empat kali pelatihan terdapat 100% peningkatan signifikan dalam kemampuan animasi digital. Peserta pelatihan dapat menggunakan *software* animasi yang diajarkan serta menghasilkan animasi sederhana yang mengomunikasikan konsep yang hendak diangkat. Dari hasil pengamatan, kesulitan terbesar dari peserta adalah membuat *tools* bergerak dan animasi bisa berjalan.

Kemampuan seni digital animasi dapat ditingkatkan dengan mengikuti proyek pengabdian masyarakat dengan target siswa Sekolah Citra Berkas Surabaya. Hal ini ditunjukkan dengan evaluasi yang positif secara keseluruhan terhadap materi pelatihan oleh para peserta, yang mendukung anggapan bahwa mereka merespons dengan baik terhadap kegiatan pelatihan.

Ilmu animasi sangat penting untuk keberadaan di dunia modern. Diharapkan dengan mengajarkan kemampuan seni digital dan animasi, generasi muda atau lulusan baru mampu menggunakan kemampuan dalam pengembangan kewirausahaan. Hal ini tentu mendukung berkembangnya lulusan Sekolah Citra Berkas Surabaya yang memiliki semangat *entrepreneurship*.

DAFTAR RUJUKAN

- Aulia, N. & Tisuwihardi, J. (2020). Pelatihan animasi interaktif pembelajaran mata kuliah metodologi pelatihan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Ubudiyah Indonesia. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Inotec UUI*, 2(2).
- Budi, S. (2013). *Skema dan Mekanisme Pelatihan Panduan Penyelenggaraan Pelatihan*. Jakarta: Yayasan Terumbu Karang Indonesia.
- Soenyoto, P. (2017). *Animasi 2D*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Ulumuddin, D. I. I. & Sulistiyawati, P. (2019). Pengembangan motif tenun Troso berbasis komputer grafis. *Andharupa: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 5(01), 115–126. <https://doi.org/10.33633/andharupa.v5i01.2022>.