

PELATIHAN MEMBUAT ANIMASI DENGAN APLIKASI ADOBE FLASH DI SMPN 1 KERTAK HANYAR

Sefto Pratama, Jauhari Maulani, dan Erfan Karyadiputra
Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Islam Kalimantan
E-mail : seftoprataama.bjm@gmail.com

ABSTRAK

Animasi multimedia bisa berupa gabungan dari komponen-komponen informasi berupa teks, gambar, suara, animasi dan video yang disatukan dalam komputer untuk disimpan, diproses dan disajikan baik secara linier maupun interaktif. Suatu aplikasi yang berisi hanya salah satu komponen tersebut masih dapat disebut multimedia. Animasi yang diajarkan memberikan pembelajaran bagi siswa dalam membuat gambar bergerak. Dalam animasi ini terdapat animasi, gambar, suara dan musik. Dengan musik, anak dapat menyalurkan emosinya secara positif sehingga mampu memberikan semangat kepada diri sendiri untuk melakukan sesuatu yang baik dan bermanfaat. Dalam hal ini motivasi akan memberikan harapan, kekuatan dan optimisme sehingga memiliki semangat juang untuk melakukan suatu aktivitas tertentu, misalnya belajar.

Kata Kunci : Pelatihan, Animasi, Adobe Flash

ABSTRACT

Multimedia animation can be a combination of information components in the form of text, image, audio, animation and video that are put together in computer to be saved, processed and presented both linearly and interactively. An application that contains only one of the components can still be called as multimedia. Animation that is taught gives learning for students in making moving image. In this animation there are animation, image, audio, and music. With the music, students could channel their emotion positively so they could give spirit to themselves to do something good and useful. In this case motivation will give hope, strength and optimism so they have fighting spirit to do a certain activity, such as studying.

Keywords : Training, Animation, Adobe Flash

PENDAHULUAN

Animasi dalam dunia pendidikan berperan sebagai media pembelajaran yang menarik. Animasi merupakan salah satu bentuk visual bergerak yang dapat

dimanfaatkan untuk menjelaskan materi pelajaran yang sulit disampaikan secara konvensional.

Pembelajaran edukasi berbasis simulasi didesain untuk mensimulasikan permasalahan yang ada sehingga diperoleh esensi atau ilmu yang dapat digunakan untuk menyelesaikan permasalahan tersebut. Aplikasi simulasi dengan tujuan edukasi ini dapat digunakan sebagai salah satu media edukasi yang memiliki pola pembelajaran *learning by doing*. Berdasarkan pola yang dimiliki oleh Aplikasi tersebut, pemain dituntut untuk melihat, membaca dan memahami yang disediakan oleh aplikasi akan membimbing pemain secara aktif untuk menggali informasi sehingga dapat memperkaya pengetahuan.

Pembelajaran pembuatan animasi sederhana menggunakan Adobe Flash ini diharapkan mampu membuat Guru dan Siswa khususnya dalam bidang Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di SMPN 1 Kertak Hanyar menjadi lebih berfariasi dalam pembelajaran dan menambah minat Siswa dalam belajar hingga membuat siswa lebih menyukai Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Tujuan yang ingin dicapai dalam kegiatan ini adalah memberikan pengetahuan dan keterampilan dasar bagi murid maupun guru, khususnya guru mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) tentang pembuatan sebuah animasi dengan menggunakan Aplikasi Adobe Flash yang diharapkan dapat menambah pelajaran baru dalam mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) pada SMPN 1 Kertak Hanyar.

KHALAYAK SASARAN

Sasaran dari kegiatan pengabdian ini adalah Murid dan Guru Teknologi Informasi dan Keterampilan (TIK) SMPN 1 Kertak Hanyar Gang SMPN KM 10,200 Jl. Ahmad Yani Kabupaten Banjar.

METODE

Teknik atau metode yang digunakan agar peserta berhasil dalam pelatihan ini adalah :

1. Pemberian materi singkat tentang Perkembangan Animasi, Software Pembuat Animasi.
2. Tanya jawab seputar Animasi, hardware, software dan hal terkait lainnya.
3. Praktikum langsung terhadap peserta.
4. Pemecahan masalah langsung saat praktikum.
5. Pembagian video tutorial, agar peserta siswa dan guru dapat mengulang dan belajar dirumah.

PEMBAHASAN

Kegiatan ini dilaksanakan 1 hari yaitu pada tanggal 18 September 2017 dari pukul 08.00 - 13.00 WITA. Peserta kegiatan berjumlah kurang lebih 22 orang pesertamurid dan 1 orang guru Teknologi Informasi dan keterampilan (TIK) SMPN 1 Kertak Hanyar.

Pelaksanaan kegiatan ini dilakukan oleh tim pengabdian dengan pokok bahasan yang disampaikan mengenai:

1. Pengenalan dasar Animasi, apa saja proses sebelum pembuatan sebuah Animasi.
2. Penjelasan Spesifikasi Hardware & Software apa saja yang biasa digunakan dalam membuat sebuah Animasi khususnya Adobe Flash.
3. Pelatihan / Praktik (Tutorial Pembuatan Animasi)
4. Evaluasi hasil dari pelatihan (Tanya Jawab) serta diskusi dalam membuat sebuah Animasi.

Hasil kegiatan secara garis besar mencakup beberapa komponen sebagai berikut:

1. Keberhasilan target jumlah peserta pelatihan
2. Ketercapaian tujuan pelatihan
3. Ketercapaian target materi yang telah direncanakan

4. Kemampuan peserta dalam penguasaan materi

Peserta pelatihan seperti direncanakan ditargetkan sekitar 30 orang peserta dan minimal paling tidak 20 orang peserta, Namun dalam pelaksanaannya, kegiatan ini diikuti oleh 23 orang peserta.

Adapun sedikit masalah yang dihadapi, pada kemampuan peserta dilihat dari penguasaan materi dan praktik masih beberapa peserta yang kurang menguasai, penyampaian materi dan kemampuan para peserta yang berbeda-beda. Namun, ketercapaian tujuan pendampingan pelatihan pembuatan Animasi di SMPN 1 Kertak Hanyar ini secara umum sudah baik, Dilihat dari hasil latihan dan praktik para peserta yaitu kualitas penguasaan materi serta pengetahuan keterampilan yang telah dihasilkan hampir semua peserta dengan perkiraan sekitar 90% sudah menguasai, maka dapat disimpulkan bahwa tujuan kegiatan ini dapat tercapai.

FOTO KEGIATAN



KESIMPULAN

Ketercapaian target materi & praktik pada kegiatan ini sudah baik, karena materi pendampingan telah dapat disampaikan secara keseluruhan oleh kelompok pengabdian masyarakat dari para dosen Fakultas Teknik Informatika Universitas Islam Kalimantan MAB.

DAFTAR PUSTAKA

- MADCOMS, 2008. *PANDUAN LENGKAP : ADOBE FLASH CS3 PROFESIONAL*. Jakarta : Penerbit Andi.
- MADCOMS, 2009. *Student Book Series Adobe Flash CS4 Professional*. Jakarta : Penerbit Andi.
- Diana, 2011. *Petualangan Seru Dunia Binatang*. Jakarta : Penerbit Pustaka Angrek.
- Dian Kristiani, 2011. *Dunia Binatang*. Bogor : Penerbit Cikal Aksara.
- Time Sunrise Picture, 2010. *Cara Asyik Belajar Ilmu Pengetahuan untuk Anak*. Jakarta : Penerbit Cikal Aksara.