

PELATIHAN PEMBUATAN ANIMASI KEPADA SISWA PAKET B PKBM ANTA SALAAM

Sholihin^{1*}, Nurjaya², Nur Rofiq³

¹⁻³Fakultas Ilmu Komputer, Teknik Informatika, Universitas Pamulang, Jl. Raya Puspiptek No. 46,
Kel. Buaran, Kec. Serpong, Kota Tangerang Selatan. Banten 15310, Indonesia

Email: 1*dosen00404@unpam.ac.id, 2*dosen00370@unpam.ac.id, 3*dosen00376@unpam.ac.id

(* : coresponding author)

Abstrak—Pelatihan pembuatan animasi yang diselenggarakan oleh PKBM Anta Salaam kepada siswa Paket B merupakan langkah progresif dalam memperluas spektrum pendidikan di luar kurikulum formal. PKBM Anta Salaam, sebagai lembaga pendidikan nonformal yang berkomitmen pada pemberdayaan masyarakat, menyadari pentingnya memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan keterampilan kreatif dalam industri kreatif yang berkembang pesat. Pelatihan ini bertujuan untuk memberikan pengetahuan dan keterampilan dasar dalam pembuatan animasi kepada siswa Paket B. Siswa diajarkan konsep dasar animasi, seperti prinsip-prinsip animasi, jenis-jenis animasi, serta sejarah dan perkembangannya. Pelatihan juga mencakup pengajaran tentang penggunaan efek visual dan suara dalam animasi. Siswa belajar cara menambahkan efek transisi, musik latar, dan efek suara untuk meningkatkan kualitas dan daya tarik animasi mereka. Metode pembelajaran yang digunakan adalah pendekatan praktik langsung, di mana siswa diberi kesempatan untuk langsung mencoba membuat animasi menggunakan perangkat lunak yang disediakan. Mereka dibimbing oleh instruktur yang berpengalaman dan mendapatkan dukungan penuh selama proses pembelajaran. Dengan mengikuti pelatihan ini, siswa Paket B di PKBM Anta Salaam diharapkan dapat mengembangkan keterampilan baru yang relevan dengan industri kreatif. Mereka memiliki kesempatan untuk meningkatkan potensi karir mereka di masa depan dan menjadi bagian dari perkembangan industri animasi yang terus berkembang. Pelatihan ini juga memberikan siswa pengalaman belajar yang bermanfaat di luar kurikulum formal, meningkatkan motivasi belajar dan kepercayaan diri mereka.

Kata Kunci: PKBM Anta Salaam, Siswa Paket B, Animasi

Abstract—The animation creation training organized by PKBM Anta Salaam for Package B students is a progressive step in expanding the spectrum of education beyond the formal curriculum. PKBM Anta Salaam, as a non-formal educational institution committed to community empowerment, realizes the importance of providing opportunities for students to develop creative skills in the rapidly growing creative industry. This training aims to provide basic knowledge and skills in animation creation to Package B students. Students are taught basic animation concepts, such as animation principles, types of animation, and its history and development. The training also includes teaching about the use of visual and sound effects in animation. Students learn how to add transition effects, background music, and sound effects to improve the quality and appeal of their animations. The learning method used is a hands-on approach, where students are given the opportunity to directly try making animations using the software provided. They are guided by experienced instructors and receive full support during the learning process. By participating in this training, Package B students at PKBM Anta Salaam are expected to be able to develop new skills that are relevant to the creative industry. They have the opportunity to improve their career potential in the future and become part of the ever-growing animation industry. This training also provides students with a useful learning experience outside the formal curriculum, increasing their learning motivation and self-confidence.

Keywords: PKBM Anta Salaam, Paket B Students, Animation

1. PENDAHULUAN

Teknologi informasi sekarang sangat penting dalam dunia pendidikan karena selain berfungsi sebagai alat untuk komunikasi dan informasi dalam proses pendidikan, juga berfungsi sebagai alat untuk membantu siswa belajar. Media pembelajaran berbasis teknologi informasi adalah salah satu jenis media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Teknologi informasi dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam berbagai bentuk, seperti gambar, animasi, video, audio, program pembelajaran yang dibantu komputer (CAI), simulasi, dan lain-lain. Media ini sangat cocok untuk digunakan dalam kelas karena meningkatkan keterlibatan siswa. Media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah harus dipilih dengan hati-hati karena harus menggambarkan nilai-nilai yang membentuk jati diri siswa. Teknologi game, yang mengusung

konsep belajar sambil bermain, dianggap cukup efektif sebagai media belajar yang dapat menarik minat siswa untuk belajar.

Animasi adalah alat pembelajaran yang sangat bermanfaat bagi guru untuk meningkatkan pembelajaran karena bukan hanya permainan, tetapi juga mengandung materi pembelajaran yang disajikan dengan cara yang menyenangkan bagi anak-anak. Penggunaan animasi dalam pembelajaran adalah salah satu cara terbaik untuk mendorong semangat anak-anak atau siswa untuk belajar, dan menggunakan animasi dapat mencegah anak-anak bosan dan dapat membantu anak-anak atau siswa memahami konsep lebih baik dan membuat konsep-konsep yang abstrak dan sulit dipahami lebih mudah dipahami. Ini dapat dicapai dengan membuat game yang tepat terkait topik.

Animasi memiliki kelebihan utama yang sangat menarik untuk dikembangkan, yaitu sebuah game yang menggambarkan masalah nyata, yang sangat membantu meningkatkan pemahaman dan logika masalah. Scratch, App Inventor, dan Photon Robot adalah beberapa contoh software atau alat saat ini yang membantu anak-anak membuat game dan animasi. Scratch adalah software atau alat yang dikembangkan oleh MIT Media Lab dan diterjemahkan ke lebih dari 70 bahasa, termasuk Bahasa Indonesia. Scratch adalah bahasa pemrograman visual untuk lingkungan pembelajaran yang memungkinkan pemula—entah itu guru, siswa, orangtua, atau murid—membuat program tanpa harus menulis sintaksis, mereka hanya perlu memindahkan blok kode yang sudah ada ke mana pun mereka mau.

Tiga komponen utama terdiri dari antarmuka Scratch: area panggung, palet blok, dan area pengkodean. Untuk menempatkan dan mengatur blok menjadi skrip, Anda dapat melakukannya dengan menekan bendera hijau atau mengklik kode itu sendiri. Pengguna juga memiliki kemampuan untuk membuat blok kode mereka sendiri. Area panggung menampilkan hasil, seperti animasi kecil atau normal, dengan opsi layar penuh, dan semua thumbnail sprite dicantumkan di area bawah. Jika Anda memilih sprite di bagian bawah area panggung, Anda dapat menerapkan blok perintah padanya dengan menyeretnya dari palet blok ke area pengkodean. Dengan mengklik tab Costume, pengguna dapat mengubah tampilan sprite dan membuat berbagai efek, seperti animasi. Anda dapat memasukkan suara dan musik ke sprite melalui tab Sounds.

Lebih dari 59 juta proyek telah dibagikan oleh lebih dari 58 juta pengguna di situs web resmi pada September 2020. Statistik kunjungan bulanan mencapai hampir 36 juta. Scratch tidak hanya digunakan untuk membuat game; programmer dapat menggunakannya untuk membuat animasi, teks, cerita, musik, dan banyak lagi. Banyak program yang dapat digunakan siswa untuk belajar matematika, sejarah, atau bahkan fotografi. Scratch memungkinkan guru membuat pelajaran konseptual dan visual serta tugas lab sains dengan animasi yang membantu siswa melihat konsep yang sulit. Scratch memungkinkan guru membuat kuis, permainan, dan tutorial dengan elemen interaktif, dan mengajarkan kaum muda logika pemrograman dan cara bekerja sama secara kreatif.

2. METODE PELAKSANAAN

2.1 Masalah Mitra

PKBM Anta Salaam, merupakan salah satu sekolah atau lembaga pendidikan yang beralamat di Jl. Moh. Jali, RT.003/RW.002, Kunciran Jaya, Kec. Pinang, Kota Tangerang, Banten 15144, dengan **SK Pendirian Sekolah:** 421.10/KEP.001-YANUM/KEC.PINANG/2020, **Tanggal SK Pendirian:** 2020-04-08, **SK Izin Operasional:** 421.10/KEP.001-YANUM/KEC.PINANG/2020. Pihak lembaga ingin memanfaatkan secara maksimal sebagai media pembelajaran, yang sesuai peranan teknologi informasi dalam dunia pendidikan saat ini, dan selaras dengan perkembangan teknologi informasi yang sangat pesat. Metode pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar dan pembelajaran adalah metode pembelajaran tradisional atau konvensional yang di nilai kurang efektif dan cenderung membosankan.

2.2 Kerangka Pemecahan Masalah

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, kami merencanakan sosialisasi dan pelatihan pembuatan animasi selama 3 hari berturut-turut kepada siswa Paket B di PKBM Anta Salaam. Tim kami, terdiri dari mahasiswa dan dosen Program Studi Teknik Informatika Universitas Pamulang, akan terlibat dalam kegiatan ini.

2.3 Realisasi Pemecahan Masalah

Langkah-langkah yang akan kami lakukan dalam pengabdian masyarakat di PKBM Anta Salaam adalah sebagai berikut:

- a. **Persiapan Tim:** Tim kami akan mempersiapkan diri untuk mentransfer pengetahuan dan keterampilan dalam pembuatan animasi kepada siswa-siswi. Persiapan yang matang diperlukan agar pelatihan dapat berjalan dengan lancar.
- b. **Pelatihan Pembuatan Animasi:** Kami akan memberikan pengenalan dan pelatihan kepada siswa-siswi PKBM Anta Salaam tentang pembuatan animasi. Pelatihan akan mencakup teknik dasar pembuatan animasi menggunakan perangkat lunak yang tersedia.
- c. **Forum Tanya Jawab:** Kami akan menyediakan sesi forum tanya jawab bagi siswa-siswi yang mengalami kesulitan atau memiliki pertanyaan terkait pembuatan animasi. Melalui forum ini, diharapkan siswa-siswi dapat saling berbagi pengetahuan dan mendapatkan solusi untuk permasalahan yang dihadapi.

Dengan mengikuti langkah-langkah ini, kami berharap dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa-siswi PKBM Anta Salaam dalam pembuatan animasi, sehingga mereka dapat memanfaatkannya sebagai media pembelajaran yang kreatif dan efektif.

2.4 Khalayak Sasaran

Sasaran program pengabdian masyarakat ini ditujukan siswa dan siswi Paket B PKBM Anta Salaam, yang beralamat di Jl. Moh. Jali, RT.003/RW.002, Kunciran Jaya, Kec. Pinang, Kota Tangerang, Banten. Dengan hasil yang diharapkan adalah para peserta mengetahui dan memahami tentang penggunaan software Scratch untuk pembuatan game semaksimal mungkin. Peserta dapat menambah ilmu pengetahuan dan dapat memahami pembuatan game setelah mengikuti kegiatan PKM yang dilaksanakan. Dan output dari pengabdian pada masyarakat ini adalah pengetahuan peserta dalam menggunakan software Scratch untuk pembuatan animasi.

2.5 Tempat dan Waktu

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan di Paket B PKBM Anta Salaam di Jl. Moh. Jali, RT.003/RW.002, Kunciran Jaya, Kec. Pinang, Kota Tangerang, Banten.

2.6 Metode Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan Pemberian materi secara detail dan Praktek langsung di Lab Sekolah dengan tahapan sebagai berikut:

a. Hari Pertama

Pada hari pertama, Pelatihan dimulai dengan pengenalan konsep dasar animasi, termasuk jenis-jenis animasi, sejarah, dan perkembangannya dalam industri kreatif. Siswa akan mempelajari penggunaan perangkat lunak animasi populer seperti Adobe Animate, Toon Boom, atau Blender. Mereka akan diajarkan tentang antarmuka, alat, dan teknik dasar untuk membuat animasi.

b. Hari Kedua

Pada hari kedua, pengabdian masyarakat Siswa akan belajar tentang storyboard sebagai langkah awal dalam pembuatan animasi. Mereka akan belajar untuk mengembangkan ide cerita, membuat sketsa, dan mengatur urutan adegan. Serta Siswa akan diajarkan tentang teknik pembuatan karakter dan objek dalam animasi, termasuk desain karakter, pembuatan frame, dan animasi gerakan dasar.

c. Hari Ketiga

Pada hari ketiga, pengabdian masyarakat siswa akan mempelajari dua teknik animasi utama, yaitu animasi frame-by-frame dan tweening. Mereka akan belajar cara membuat animasi dengan menggambar setiap frame secara manual atau menggunakan perintah tweening untuk menghasilkan gerakan yang lebih lancar. Serta siswa akan diajarkan cara menambahkan efek visual dan suara ke dalam animasi mereka, seperti efek transisi, musik latar, dan efek suara untuk meningkatkan kualitas dan daya tarik animasi.

3. ANALISA DAN PEMBAHASAN

3.1 Persiapan

Dalam tahapan persiapan adalah berupa implementasi program sebagai berikut. Tahap persiapan dilakukan untuk menggali masalah yang berkaitan dengan potensi pembelajaran tentang animasi untuk anak-anak dalam hal ini adalah siswa-siswa paket B. Hasil observasi diperoleh data bahwa fasilitas untuk pembelajaran tentang pembuatan animasi untuk anak-anak di PKBM Anta Salaam sudah cukup memadai.

Fasilitas yang ada berupa fasilitas hotspot, LCD di ruang kelas dan juga laboratorium komputer dengan akses internet yang cukup memadai. Namun, di PKBM Anta Salaam belum pernah mengenalkan kepada siswa dan siswinya tentang pembuatan animasi. Oleh karena itu, kegiatan pelatihan pembuatan animasi ini sangat penting dan berguna untuk Murid di PKBM Anta Salaam agar dapat menumbuhkan minat belajar dan mengasah keahlian siswa. Diharapkan setelah dilakukan kegiatan PKM para siswa termotivasi untuk mengenal dan memahami pembuatan animasi serta siswa dapat melakukan praktek secara langsung dengan membuat sebuah aplikasi game edukasi lewat materi yang diberikan dari kegiatan PKM ini.

Berdasarkan hal tersebut diatas, tim pengusul bermaksud memberikan pelatihan animasi kepada PKBM Anta Salaam. Adapun rincian solusi yang ditawarkan tim pengusul tertuang pada tabel 1 berikut:

Tabel 1. Tahapan Solusi yang Ditawarkan

TAHAP	NAMA TAHAPAN	SOLUSI YANG DITAWARKAN
1.	Persiapan	Observasi di lapangan, Merumuskan permasalahan-permasalahan yang dihadapi, menyiapkan materi pelatihan, melakukan installasi <i>software</i> pendukung, alat-alat dan bahan-bahan yang diperlukan untuk kegiatan pelatihan
2.	Jenis Pelatihan	pelatihan pembuatan animasi kepada siswa Paket B PKBM Anta Salaam
3.	Penentuan Lokasi Pelatihan	Laboratorium Paket B PKBM Anta Salaam
4.	Jumlah Peserta	17 orang Siswa
5.	Lama Pelatihan	3 Hari
6.	Monitoring	Pendampingan dalam praktek pembuatan animasi kepada siswa Paket B PKBM Anta Salaam
7.	Evaluasi	Jumlah keberhasilan peserta pelatihan dalam pembuatan animasi.

3.2 Pelaksanaan

Pada tahap ini dilakukan penyampaian materi dan pelatihan pembuatan animasi. Tujuan kegiatan penyampaian materi adalah untuk membekali pengetahuan dan motivasi kepada siswa tentang pentingnya mengasah kemampuan siswa sejak dini serta memperlihatkan tentang suasana dan cara belajar tentang pembuatan animasi. Selain itu, murid juga dapat lebih memahami penggunaan aplikasi Scratch karena pada kegiatan pelaksanaan ini dilakukan demonstrasi dan penggunaan aplikasi Scratch sebagai media pembelajaran yang digunakan untuk pembuatan animasi.

3.2.1 Hari Pertama

Pada hari pertama diadakan pemaparan materi bagi siswa tentang dasar-dasar pembuatan animasi, pemaparan ini membahas pengenalan animasi, mulai dari sejarah, pemanfaatan jenis dan bentuk dari animasi.



Gambar 1. Pelaksanaan Hari Pertama

Selain pemaparan materi dari pihak tim PKM dari universitas pamulang, sesi tanya jawab juga dilakukan untuk memastikan materi yang disampaikan sudah diterima oleh peserta dengan baik.

3.2.2 Hari Kedua

Pada hari kedua, pengabdian masyarakat dilakukan proses instalasi software atau tools pendukung yang akan digunakan serta memberikan materi tentang pembuatan animasi edukasi dengan menggunakan aplikasi *Scratch*, penggunaan aplikasi, lingkungan kerja serta fitur-fitur yang terdapat didalamnya,



Gambar 2. Pelaksanaan Hari Kedua

Proses praktek didalam dimulai dari cara menyiapkan bahan-bahan seperti, gambar, video ataupun suara, kemudian. Lalu dilakukan juga kegiatan praktek untuk penggunaan tools dan fitur-fitur didalamnya detail dan terperinci kepada siswa.

3.2.3 Hari Ketiga

Pada hari ketiga, pengabdian masyarakat memberikan pelatihan tentang pembuatan aplikasi dalam bentuk sebuah game sederhana sesuai dengan perencanaan yang telah dibuat sebelumnya. Dalam pelaksanaan praktek pembuatan animasi yang berlangsung didalam lab komputer Paket B PKBM Anta Salaam dilakukan dengan pendampingan yang intensif.



Gambar 3. Pelaksanaan Hari Ketiga

Pelaksanaan proses pelatihan dan pembuatan animasi, pada dasarnya adalah membekali mereka untuk memiliki kemampuan berpikir yang terstruktur dan logis. Serta dapat menjadi salah satu sarana dalam pembentukan pola pikir yang positif dan karakter yang berkualitas. Melalui kegiatan yang sederhana akan merubah pola pikir dan karakter peserta didik menjadi lebih baik jika dipelajari dengan baik dan benar, sehingga ini dapat memberikan bekal yang bagus bagi anak-anak untuk mengembangkan kemampuannya di masa yang akan datang.

3.3 Evaluasi

Tahap ketiga dalam kegiatan pengabdian ini adalah tahap evaluasi. Pada tahap ini dilakukan Evaluasi untuk mengetahui kendala selama pelatihan. Kegiatan pengabdian yang dilaksanakan bagi siswa dan siswi di PKBM Anta Salaam telah berlangsung dengan baik. Hal ini terlihat dari sambutan positif dan antusiasme dari siswa dan siswi untuk mengikuti pelatihan pembuatan animasi dengan semangat.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil Pengabdian Kepada Masyarakat yang telah dilakukan, hasil yang dicapai bahwa bertambahnya pengetahuan siswa dan siswi di PKBM Anta Salaam tentang pembuatan animasi dan mampu membuat sebuah game yang sesuai dengan alur prosedur dan rancangan yang telah dibuat sebelumnya. Dan adanya produk hasil dari pelatihan dan praktek siswa dan siswi yaitu sebuah aplikasi dalam bentuk aplikasi telah mereka buat dengan di dampingi oleh para narasumber dan instruktur dari civitas akademik universitas Pamulang.

REFERENCES

- Anik Vega Vatianingsih. (2016). Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini. *Vol. 1, No. 1*, 25-32.
- Agustini, I., & Nurjaya. (2017). Perancangan Game Edukasi Rambu - Rambu Lalu Lintas Menggunakan Model Prototype. *Prosiding Seminar Nasional Informatika dan Sistem Informasi*, 2(2), 389- 396.
- Chandel, P., Dutta, D., Tekta, P., Dutta, K., & Gupta, V. (2016). Digital Game Based Learning in Computer Science Education. *Proceedings of the National Conference on Recent Innovations*

- in Science and Engineering (RISE-2016)*, 1(2), 33–37. Retrieved from <http://www.cpuh.in/academics/pdf/7-Preetika.pdf>
- Hidayat, R., & Pranata, D. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Animasi dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa*, 8(2), 73-80.
- Irsyadi, A. F., & Nugroho, S. Y. (2015). Game Edukasi Pengenalan Anggota Tubuh dan Pengenalan Angka Untuk Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) Tunagrahita Berbasis Kinect. *Prosiding SNATIF*.
- Jayanti, W. E., Meilinda, E., & Fahriza, N. (2018). Game Edukasi “Kids Learning” Sebagai Media Pembelajaran Dasar Untuk Anak Usia Dini Berbasis Android. *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, VI(1), 79-86.
- Nurseto, T. (2011). Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik. *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*, 8, 19-35. Retrieved from <https://journal.uny.ac.id/index.php/jep/article/download/706/570>
- Pratama, A., & Suryana, D. (2023). Pengembangan Aplikasi Mobile untuk Meningkatkan Keterampilan Berhitung Siswa Kelas 1 SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(2), 55-62.
- Putra, D. W., Nugroho, A. P., & Puspitarini, E. W. (2016). Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. Vol. 1, No. 1, 46-58.
- Santoso, D., & Widodo, A. (2023). Implementasi Metode Pembelajaran Game Edukasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains*, 5(2), 78-85.
- Scratch Educator Guide. (2022). [Scratch.mit.edu: EducatorGuidesAll.pdf](https://scratch.mit.edu/EducatorGuidesAll.pdf).
- Susanto, R., & Putra, A. (2023). Penerapan Teknologi Virtual Reality dalam Pembelajaran Fisika di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Penelitian Pendidikan Fisika*, 9(1), 31-38.
- Setiawan, B., & Rahardja, F. (2023). Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Interaktif Berbasis Android di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 19(2), 103-110.
- Utami, R., & Kurniawan, B. (2023). Integrasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web dalam Mata Pelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Pendidikan Bahasa Inggris*, 11(2), 91-98.
- Wibowo, A., & Susanto, H. (2023). Pemanfaatan Teknologi Augmented Reality dalam Pembelajaran Berbasis Android. *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi*, 7(1), 45-52.
- Wijaya, E., & Susilo, B. (2023). Model Pembelajaran Blended Learning dengan Pemanfaatan Teknologi Digital dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Humaniora*, 11(1), 42-49.