

# PENINGKATAN KUALITAS SDM SISWA SMKN 2 SRAGEN MELALUI *WORKSHOP* ANIMASI 2D

Anung Rachman

Jurusan Film dan Televisi, Fakultas Seni Rupa dan Desain ISI Surakarta

## *Abstract*

*In its development, animation cannot be separated from prehistoric era of hundreds to thousands years ago when the paintings of cave and temple ornaments have animation principles consisting orderly stack of paintings or ornaments. At this moment, animation has become part of the era of creative industry. People and the government seem to realize that it is time for animation in Indonesia to catch up remembering the great effect resulted from animation product. Along this time, many animation products from other countries come to the entertainment and advertisement business in Indonesia and we can do nothing for it. Consequently, people's understanding towards local culture is getting faded and finally, more cultural assets are 'stolen' by other country. The culture 'taking', of course, is not absolutely the 'taking' country's fault but it is also our fault for we don't give response to the technological development that is able to make culture interesting. The workshop material is not only practice or introducing the making technique but also history, definition, application, and creating method.*

**Key words** : *animation, history, culture, and local*

## PENDAHULUAN

Evolusi perkembangan TI (Teknologi Informasi) berjalan sangat cepat. Implementasi *internet, electronic commerce, electronic data interchange, virtual office, teleculture, intranet*, dan lain sebagainya telah membuat dunia menjadi global, serasa batas-batas fisik antar negara menjadi tidak berarti. Seperti halnya teknologi lain, TI bersifat netral, artinya secara umum dari implementasinya terdapat dua macam dampak yang saling kontradiktif. Khairil Anwar Notodiputro menjelaskan dampak tersebut adalah pertama, TI memberikan manfaat yang besar bagi perkembangan kehidupan manusia. Peralnya TI menawarkan berbagai informasi terbaru mengenai pengetahuan dan kemajuan. Kedua, di sisi lain suatu agresi informasi yang tiada henti akan menyebabkan

luntarnya budaya sebuah bangsa. (Khairil,[http://rol.republika.co.id/berita/72871/Pesatnya\\_Perkembangan\\_TI\\_Bisa\\_Gerus\\_Budaya](http://rol.republika.co.id/berita/72871/Pesatnya_Perkembangan_TI_Bisa_Gerus_Budaya))

Indonesia merupakan bangsa yang kaya akan budaya. Namun meskipun demikian, rupanya produk kreatif dunia lebih didominasi oleh industri yang berasal dari negara-negara dengan kekayaan budaya relatif sedikit. Mereka memiliki keunggulan dalam mengemas karakter budaya menggunakan teknologi yang selalu *update* termasuk menyebarkannya melalui jalur teknologi informasi yang mereka kuasai pula. Lebih jauh, keberhasilan mereka juga termasuk dalam penetrasi produk kreatif mereka terhadap masyarakat Indonesia sehingga kekayaan budaya menjadi serasa tidak berarti.

Dalam kaitannya di bidang kesenian, seseorang bisa saja meng*upload* karya hasil ekspresinya ke segala penjuru dunia tanpa ada

yang bisa mencegahnya. Begitu pula sebaliknya, masyarakat bisa menikmati ekspresi dari pelaku seni dengan gampang. Di Indonesia, sayangnya jauh lebih banyak budaya luar yang masuk dibanding budaya lokal yang dipromosikan. Sehingga selanjutnya mudah ditebak, derasnya arus informasi menyebabkan sekat-sekat maupun aturan baku menjadi luntur dan timbulnya bentuk kesenian baru. Bahkan masyarakat Indonesia terutama generasi muda saat ini telah menjadikan budaya asing tersebut sebagai barometer kebudayaan dikarenakan balutan produk-produk impor yang modern dan tentu saja jauh lebih menarik di mata mereka.

Permasalahan tergantungnya budaya tradisional dengan budaya impor tersebut tentu saja perlu dicarikan solusi. Mengejar ketertinggalan terhadap teknologi adalah mutlak jika masyarakat Indonesia tidak ingin aset budayanya mengalami degradasi. Dengan teknologi, sebuah karakter budaya dapat dikemas se-hingga tidak monoton dan jadi jauh lebih menarik. Salah satu teknologi yang berkembang pesat dan sering digunakan tersebut adalah animasi, sebuah teknologi perangkat lunak (*software*) komputer.

Aditya di dalam artikel *online* menjelaskan tentang animasi sebagai berikut. Secara harfiah animasi berarti membawa hidup atau bergerak. Secara umum, menganimasi suatu objek memiliki makna menggerakkan objek tersebut agar menjadi hidup. Animasi mulai dikenal secara luas sejak populernya media televisi yang mampu menyajikan gambar-gambar bergerak hasil rekaman kegiatan dari makhluk hidup, baik manusia, hewan, maupun tumbuhan. Jika dikomparasikan dengan gambar foto atau lukisan yang diam (tidak bergerak) maka secara umum animasi lebih disukai penonton karena mampu membangkitkan antusiasme dan emosi. Animasi juga memiliki kelebihan dalam hal interaktifitas sehingga penonton yang berhadapan dengannya dapat bertindak aktif terhadap objek (Aditya, [http://](http://www.sumatrabisnis.com/kolom/2id2024.html)

[www.sumatrabisnis.com/kolom/2id2024.html](http://www.sumatrabisnis.com/kolom/2id2024.html)).

Industri animasi di Indonesia diperkirakan akan mulai *booming* pada tahun 2011. Hal itu diungkapkan oleh pakar internet I Made Wiryana pada acara seminar Teknologi Informasi bertajuk “Melirik Peluang Bisnis Industri animasi” di Roxy Square Jakarta, Kamis (28/1/2010). Made mengatakan, “saat ini sebenarnya yang masih menjadi kendala dalam pertumbuhan industri animasi antara lain faktor sumber daya manusia”. “Untuk mendukung industri animasi, dibutuhkan pengetahuan dan *skill* terutama untuk bisa menghasilkan dan memanfaatkan *tools* animasi. Animator juga harus menguasai konsep-konsep teori, apalagi di era perdagangan bebas seperti ini” (Stefanus, <http://techno.okezone.com/read/2010/01/28/326/298655/326/industri-animasi-indonesia-booming-2011>).

Sejak tahun 2009 pemerintah juga telah mengambil peran dalam mendukung pertumbuhan animasi di Indonesia. Fitria menuliskan sebuah berita *online* sebagai berikut:

Seolah tidak ingin ketinggalan kereta, Pemerintah Indonesia mencanangkan 2009 sebagai tahun industri kreatif. Salah satu industri kreatif yang digalakkan eksistensinya adalah animasi. Bila negara maju seperti Amerika, Inggris, Jepang, dan Korea sudah sadar betul tentang keuntungan devisa dari produksi animasi sejak lama, pemerintah Indonesia baru menyadarinya tak kurang dari empat tahun terakhir ini. Direktur Jenderal Industri Transportasi dan Telematika, Departemen Perindustrian, Budi Darmadi menyatakan, Indonesia memiliki potensi besar untuk mengembangkan industri animasi. Menurutnya Indonesia sebenarnya mempunyai banyak animator-animator handal yang mampu membuat animasi yang berkualitas. Namun sayangnya tak banyak yang tahu akan hal tersebut. Tak heran bila banyak konsumen animasi lokal cenderung membeli animasi impor ketimbang buatan dalam negeri.

“Hal inilah yang ingin kami sosialisasikan,

sayang bila industri animasi tidak berjalan, padahal industri animasi bisa mendatangkan devisa yang besar dan minim dalam pemakaian sumber daya alam,” ujar Budi. Oleh karena itulah, menurutnya industri animasi hendaknya didorong agar bisa bersaing secara global.

Budi mengatakan, untuk mendorong agar industri ini bisa mengglobal, pemerintah haruslah berusaha menciptakan SDM yang handal dan kreatif. Salah satu caranya dengan memberikan wawasan dan pelatihan bagi para siswa di sekolah menengah kejuruan (SMK) dan perguruan tinggi, serta mendukung berbagai pelatihan animasi di seluruh provinsi di Indonesia. “Dalam pembuatan skrip dan karakter, Indonesia memiliki potensi yang besar karena negara memiliki latar belakang budaya yang beragam yang bisa diaplikasikan sebagai konten animasinya,” tutur Budi.

Budi berharap kesadaran pemerintah dan media akan pentingnya industri ini bisa semakin besar. Media diharapkan dapat bekerjasama dalam menayangkan produk animasi lokal. Semua itu dilakukan agar anak-anak Indonesia bisa memiliki tokoh kartun idola mereka yang sangat Indonesia. “Jangan biarkan mereka tumbuh dengan budaya asing tapi asing dengan budaya lokal,” harap Budi (Fitria, <http://www.teknopreneur.com/content/pemerintah-galakkan-industri-animasi-lokal>).

Sudah setahun sejak dicanangkannya sebagai tahun industri kreatif, pemerintah Indonesia menjalankan program-program yang mendorong kemajuan industri kreatif dengan muatan budaya lokal. Segenap komponen sudah selayaknya juga ikut berperan serta dalam program tersebut. Salah satunya adalah dengan mengembangkan potensi SDM yang ada sehingga diharapkan SDM-SDM yang telah terbentuk dapat berkontribusi lebih dalam mempopulerkan produk kreatif Indonesia di mata dunia. Untuk mensinergikan terhadap upaya pemerintah maupun dunia industri dalam memajukan industri kreatif animasi, maka perlu

diberikan pelatihan bagi siswa menengah atas agar mampu mengenal hingga menciptakan animasi berikut muatan yang lebih menekankan pada karakter lokal. Siswa SMKN 2 Sragen dipilih dalam mengembangkan SDM agar memiliki kemampuan sesuai kriteria tersebut.

Pemilihan SMKN 2 Sragen didasarkan pada pengamatan bahwa SMA tersebut memiliki siswa dengan gaya hidup yang telah tersentuh pengaruh modernisasi. Diharapkan dengan pengaruh tersebut siswa dapat antusias dan mudah dalam menyerap materi pelatihan mengingat animasi merupakan salah satu simbol modernisasi. Selain itu, SMKN 2 Sragen juga memiliki infrastruktur yang memadai dalam mendukung kelancaran *workshop* berupa laboratorium komputer beserta perangkat-perangkat pendukungnya. Sedangkan situasi awal pada siswa SMKN 2 Sragen adalah mayoritas siswa tersebut belum pernah mengenal teknik pembuatan animasi. Dalam *workshop* animasi kali ini penulis memilih animasi dua dimensi (2D) sebagai materi pelatihan. Animasi 2D memiliki tingkat kesulitan yang lebih sedikit dibanding 3D (tiga dimensi) sehingga dirasa lebih tepat bagi pemula. Tujuan pengabdian kepada masyarakat ini adalah meningkatkan kualitas SDM siswa SMKN 2 Sragen terhadap kemampuan dalam pengenalan hingga penciptaan animasi 2D tingkat dasar.

## MATERI DAN METODE

### 1. Materi dan Persoalan

Materi *workshop* dalam program pengabdian kepada masyarakat yang penulis lakukan adalah membuat animasi 2D. Animasi sendiri dalam prakteknya telah banyak dilakukan, tetapi untuk mengetahui bagaimana konsep, karakter dan metode penciptaannya belum banyak yang paham, pun oleh kalangan animaturnya sendiri. Oleh sebab itu, persoalan pertama yang muncul tentu saja pemahaman peserta *workshop* terhadap animasi. Jika tidak

memahami, maka prakteknya para peserta akan kesulitan, minimal pada penguasaan komposisi bidang tempat animasi berada. Karena seperti yang sudah diuraikan di atas bahwa membuat animasi tidak hanya sekedar menggerakkan gambar, tetapi juga harus mempertimbangkan bidang yang ada disekitarnya, baik latar belakang (*background*) maupun kewajaran pergerakan (*naturality*).

Permasalahan kedua adalah pengetahuan tentang metode penciptaan karya animasi. Sebetulnya metode yang digunakan tidak berbeda dengan metode penciptaan karya seni rupa lainnya, tetapi mengingat para peserta adalah siswa sekolah yang masih awam dengan proses penciptaan karya seni rupa, maka hal ini sangat penting untuk diberikan. Sangat penting karena para siswa setelah mengikuti *workshop* ini diharapkan dapat membuat animasi secara terstruktur dan menghasilkan karya seni secara optimal dan efisien (baik tenaga, waktu, maupun biaya).

Persoalan ketiga yang muncul tidak kalah penting yaitu pemberian bekal teknik pembuatan animasi. Hal ini sangat penting karena sudah sangat berkaitan dengan eksekusi karya atau visualisasi karya. Rupanya permasalahan inilah yang paling menonjol. Karena program komputer untuk membuat animasi merupakan hal baru bagi peserta, maka seringkali para peserta merasa kesulitan dalam mempraktekkannya meskipun telah beberapa kali diulang. Padahal tidak seperti bidang desain grafis lainnya, untuk membuat animasi harus dilakukan beberapa tahap teknik dengan tingkat kesulitan yang berbeda, apalagi masing-masing peserta memiliki tingkat pemahaman dan bakat yang berbeda.

Dalam hal pemahaman estetika atau rasa keindahannya, siswa tidak diberi bekal apapun. Hal ini berdasarkan rentang waktu berjalannya *workshop* yang sebagian besar habis untuk belajar teknik membuat animasi.

## 2. Realisasi dan Pemecahan Masalah

### a. Observasi Lapangan

Realisasi yang dilakukan pertama adalah observasi lapangan. Dari observasi tersebut dapat ditemukan beberapa data yang dapat menjadi acuan materi pemberian *workshop* animasi di SMK Negeri 2 Sragen. Yang paling utama adalah fasilitas laboratorium komputer yang akan di-gunakan sebagai tempat *workshop*.

Berdasarkan observasi awal terlihat bahwa spesifikasi komputer yang akan digunakan untuk *workshop* animasi sebagian besar layak digunakan. Animasi merupakan salah satu aplikasi grafis yang memerlukan kinerja tinggi dari komputer yang digunakan. Hal ini tentu saja memerlukan spesifikasi komputer yang harus memenuhi standar yaitu komputer grafis. Sedikit komputer yang tidak memenuhi standar tersebut akhirnya dikeluarkan dan peserta yang mengikuti *workshop* direncanakan akan berkelompok (satu komputer bisa digunakan lebih dari satu orang). Tujuannya selain agar semua yang berminat dapat mengikuti *workshop*, juga agar para peserta dalam satu kelompok tersebut dapat saling berkomunikasi dalam memecahkan masalah teknik dalam membuat animasi.

Berdasarkan wawancara dan diskusi dengan pihak sekolah yaitu Joko Daryanto, M.Kom., guru Teknik Komputer Jaringan (TKJ) SMKN 2 Sragen, muncul persoalan baru berkaitan dengan *software* aplikasi animasi yang akan digunakan. *Software* yang digunakan adalah Flash CS4 keluaran dari Adobe. Adobe merupakan *software* berbayar dengan harga 699\$ per komputer. Sedangkan laboratorium sekolah tersebut belum memilikinya.

Akhirnya dicari jalan tengahnya berupa pengaplikasian *software* portabel hingga *software* trial dari Adobe Flash CS4. *Software trial* adalah *software* yang digunakan vendor untuk mempromosikan produknya. *Software* tersebut dapat digunakan secara cuma-cuma hanya untuk kurun waktu tertentu sebelum

akhirnya tidak dapat digunakan. Karena *workshop* berlangsung selama tiga hari, maka *software* trial dapat digunakan sehubungan dengan kurun waktu yang diberikan adobe untuk mencoba *software* tersebut selama satu bulan.

Dalam proses observasi awal ini, juga dilakukan wawancara mendalam berkaitan dengan keinginan dan kebutuhan sekolah untuk peningkatan proses pendidikan di SMK tujuan. Setelah beberapa kali dialog berlangsung, akhirnya disepakati untuk memberikan materi yang tidak terlalu tinggi, misalnya pergerakan sederhana. Hal ini disebabkan bidang animasi merupakan bidang baru di SMKN2 Sragen. Selain itu, bertujuan merangsang peserta sehingga dapat mengembangkan sendiri kreativitasnya dalam membuat karya seni animasi.

#### b. Tahap Pembekalan

Dalam tahapan ini dilakukan sesi pembekalan. Materi yang diberikan pada sesi ini adalah seluruh hal yang berkaitan dengan animasi. Metode yang digunakan oleh penulis adalah metode SAVI, yaitu pembelajaran yang menekankan bahwa belajar haruslah memanfaatkan semua alat indera yang dimiliki peserta. Istilah SAVI sendiri adalah kependekan dari *Somatic Auditory Visualization dan Intellectually*.

*Somatic* diartikan sebagai gerakan tubuh (*hands on*, aktivitas fisik) di mana belajar dengan mengalami dan melakukan. *Auditory* adalah belajar haruslah dengan melalui mendengarkan, menyimak, berbicara, presentasi, argumentasi, mengemukakan pendapat, dan menanggapi. Adapun *visualization* artinya belajar haruslah menggunakan indera mata melalui mengamati, menggambar, mendemonstrasikan, membaca, serta menggunakan media dan alat peraga. *Intellectually* berarti bahwa belajar haruslah menggunakan kemampuan berfikir (*minds on*). Belajar haruslah dengan konsentrasi pikiran dan berlatih menggunakannya melalui berlogika,

menyelidiki, mengidentifikasi, menemukan, mencipta, mengkonstruksi, memecahkan masalah, dan menerapkan (Yadi, <http://yadirosadi.co.cc/macam-macam-metode-pembelajaran/>).

Dengan penggunaan metode SAVI, dalam *workshop* tidak hanya menerangkan atau memaparkan materi, tetapi juga menuntut seluruh peserta *workshop* untuk aktif. Langkah pertama yang dilakukan adalah memberikan seluruh materi yang ada selama dua jam. Materi tersebut adalah konsep dan karakter animasi, metode pembuatan animasi, dan terakhir adalah teknik pembuatan animasi.



Gambar 1. Suasana pemberian materi *workshop* oleh penulis

Langkah kedua adalah menentukan peserta yang bisa sendiri dalam mengerjakan latihan dan yang harus berkelompok karena kurangnya kemampuan. Dalam berkelompok maka ditentukan jumlah peserta dalam kelompok tersebut yaitu 2 orang. Pengelompokan tersebut juga berfungsi untuk menyiasati jumlah komputer dengan spesifikasi sesuai standar animasi. Setiap kelompok diminta untuk membuat desain animasi dan dipresentasikan atau didiskusikan dalam kelompoknya. Dari hasil diskusi tersebut, akhirnya muncul satu desain yang siap untuk dibuat dalam versi animasinya. Sesi ini dilakukan dengan durasi waktu selama dua jam.



Gambar 2. Para peserta berkelompok mengikuti *workshop*

Sedangkan langkah ketiga dari sesi pembekalan adalah konsultasi. Setiap desain yang dibuat oleh peserta kemudian dikonsultasikan kepada instruktur. Konsultasi ini berkaitan dengan teknik yang digunakan dalam proses penganimasian. Penulis memberi materi menggerakkan obyek dasar dan para peserta diminta untuk langsung mempraktekannya.

### c. Tahap Pembuatan Animasi

Pada tahap ini masih menggunakan metode SAVI. Oleh karena itu, diberikan materi seluruh tahapan penganimasian dan peserta langsung mempraktekannya. Tahap pertama adalah membuat karakter objek. Materi objek yang dipilih adalah tulisan dan gambar. Pada objek tulisan, para peserta diminta untuk menganimasikan tulisan SMKN 2 Sragen.

Karena animasi merupakan sesuatu yang baru bagi peserta, maka teknik menganimasi

(menggerakkan dan merubah) tulisan juga bersifat dasar. Gerakan tersebut adalah perpindahan obyek dari satu posisi ke posisi lain, dan perubahan obyek berupa perubahan warna serta bentuk tulisan. Mulai tahapan ini penulis menggunakan metode asistensi, yaitu mendampingi peserta dan siap membantu memecahkan persoalan yang dihadapi oleh peserta.

Setelah tahap penganimasian selesai, dilanjutkan pada tahap finishing. Pada tahapan ini selain menyelesaikan animasi secara detail juga dilanjutkan dengan pemberian efek-efek sehingga animasi menjadi tampil lebih menarik.

Sedangkan pada objek gambar vektor, karena secara umum pembuatan animasi non tulisan memakan waktu lama apalagi ditambah dengan keadaan bahwa animasi merupakan hal yang baru bagi peserta, maka diperkirakan penyelesaian akan memakan waktu lama. Guna menyasiasi persoalan tersebut, penulis menentukan penggunaan elemen-elemen yang sudah jadi untuk di animasikan. Elemen-elemen tersebut berupa animasi manusia (karakter) dan *background*. Peserta memiliki tugas untuk membuat sinkron pergerakan antara obyek manusia dengan pergerakan *background*. Peserta juga diperbolehkan untuk menambah elemen buatan sendiri untuk membuat animasi menjadi lebih bagus.

Pemberian elemen tersebut juga dimaksudkan sebagai contoh kepada siswa di SMKN 2 Sragen untuk bisa dipelajari. Diharapkan para peserta tersebut dapat membuat sendiri hingga mengembangkannya mengingat untuk membuat elemen itu dibutuhkan keahlian teknik yang hanya bisa didapat dengan latihan yang berulang-ulang.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Secara garis besar pengabdian kepada masyarakat dilakukan dengan mengadakan *workshop* animasi di SMKN 2 Sragen ini

berjalan dengan baik. Hal ini berdasarkan pada proses pelaksanaan yang dirasa telah sesuai dengan tahapan-tahapan yang telah direncanakan dan sesuai jadwal yang telah ditentukan. Dari target jumlah peserta, kegiatan ini melebihi target hingga 2 kali lipat. Dari target awal hanya 15 siswa, ternyata yang ikut lebih dari 30 siswa (seperti tercantum pada daftar absen peserta). Meskipun demikian karena keterbatasan perangkat komputer, siswa tersebut dikelompokkan menjadi 15 kelompok dengan masing-masing kelompok sebanyak 2 siswa peserta.

### 1. Karya Bagus Purwoko



Gambar 3. Karya Bagus Purwoko – Bis berjalan melewati pegunungan

Pada *workshop* ini, Bagus Purwoko membuat animasi pergerakan bis yang sedang melaju di jalan melewati pemandangan berupa pegunungan. Salah satu kaidah pembuatan animasi adalah kemiripan dengan pergerakan sesungguhnya. Di sini Bagus terlihat berupaya membuat pergerakan bis sesuai dengan aslinya. Hal itu terlihat dari pembuatan ban yang diputar sedikit demi sedikit hingga 360 derajat. Penambahan ornamen titik pada ban dimaksudkan agar perputaran menjadi terlihat termasuk pembuatan ban yang dibuat sedikit agak lonjong. Kedua hal tersebut membuat mata manusia melihat ban yang diputar seperti berjalan maju.



Gambar 4. Ban bis sengaja dibuat tidak simetris

Berikutnya adalah menggerakkan bis dari sebelah kiri bidang kerja ke sebelah kanan. Hasilnya berupa pergerakan bis yang sedang melaju melewati latar pemandangan, mirip dengan pergerakan bis sesungguhnya.

### 2. Karya Alief Mukti dan Fajar Rini Fitriana



Gambar 5. Karya Alief Mukti dan Fajar Rini Fitriana – teks acak

Alief Mukti membuat animasi fungsional berupa tampilan dengan tombol duplikasi yang berfungsi untuk menggandakan obyek. Obyek yang dibuat adalah tulisan SMKN 2 SRAGEN. Ketika tombol ini ditekan, tulisan tersebut mengganda berulang kali sehingga menampilkan estetika tersendiri. Ketika tombol ditekan lagi, tulisan-tulisan tersebut masih sama banyaknya hanya berubah komposisinya menampilkan estetika lain. Serupa dengan karya tersebut, Fajar Rini juga membuat tulisan yang dibuat acak namun tanpa menggunakan tombol. Kedua karya tulisan acak tersebut dibuat dengan teknik yang sama.

### 3. Karya Andri Prasetyo



Gambar 6. Karya Andri Prasetyo-blur

Menggunakan bahasa pemrograman yang dimiliki oleh Adobe Flash yaitu *Action Script*, Andri Prasetyo menggunakan teknik blur pada karyanya. Foto yang dipasang akan menjadi blur ketika kursor mouse diarahkan pada foto tersebut. Dari sudut pandang teknik pembuatan, karya ini sudah tergolong bagus karena memanfaatkan fitur yang tersedia pada program aplikasi, sedangkan dari sudut pandang estetika karya ini masih tergolong sangat sederhana dengan hanya memanfaatkan satu foto untuk diolah digital dengan satu frame.

### 4. Karya Ayu Novita Sari



Gambar 7. Karya Ayu Novita Sari – jam digital

Karya Jam digital ini juga termasuk salah satu karya yang menonjolkan sisi teknik pembuatan, bukan dari sisi estetika. Memanfaatkan bahasa pemrograman, Ayu membuat jam digital mengacu pada waktu yang ada pada setiap komputer seperti terlihat pada gambar di atas. Sedangkan dari sudut pandang estetika, karya jam digital disusun sangat sederhana.

### 5. Karya Dwi Mukti Jatmiko, Eka Desi, Ernu Dwi Anggoro, dan Agung Syamsu



Gambar 8. Karya Dwi Mukti Jatmiko dan Eka Desi - *masking*



Gambar 9. Karya Ernu Dwi Anggoro dan Agung Syamsu - *masking*

Keempat karya di atas menggunakan teknik yang sama yaitu *masking*. Teknik *masking* adalah menutup sebuah obyek dengan obyek lain. Obyek yang menutup maupun yang ditutup dapat digerakkan sesuai dengan keinginan pembuatnya. Pergerakannya pun dapat diatur arah maupun kecepatannya. Obyek *masking* pada karya di atas adalah lingkaran, tulisan SMKN2, dan artistik media. Masing-masing membentuk estetika tersendiri pada obyek yang ditutupinya.

#### 6. Karya Abdul Ghofar



Gambar 10. Karya Abdul Ghofar – teks intro

Abdul Ghofar mengungkap karya animasi intro yang biasa digunakan pada bagian awal sebuah pertunjukan digital misalnya film animasi. Menggunakan teknik *tweening* klasik, Abdul memainkan ritme pergerakan tersebut sehingga menghasilkan rangkaian kata-kata yang menarik untuk sebuah intro. Komposisi pergerakannya pun dirasa sudah tepat. Ada yang bergerak dari atas, maupun samping dengan kecepatan pergerakan yang tinggi. Pemilihan warna juga bagus antara warna latar maupun warna-warna pada tulisan.

#### 7. Karya Anggara Gilang



Gambar 11. Karya Anggara Gilang – teks berganti

Tergolong sangat sederhana, Gilang menampilkan karya berupa tulisan SMKN2 SRAGEN yang hurufnya dimunculkan satu persatu. Teknik yang digunakan juga sesederhana hasilnya, yaitu mengganti setiap huruf berdasarkan waktu kemunculannya.

#### 8. Karya Chandra Borsalino



Gambar 12. Karya Chandra Borsalino - menulis

Jauh lebih menarik dibanding karya yang diulas sebelumnya, karya Chandra Borsalino telah menggunakan bahasa pemrograman. Menggunakan *template* yang telah ada sebelumnya yaitu gambar pensil, Chandra membuat pemrograman untuk fungsi klik pada pensil. Ketika pensil diklik, maka pensil akan bergerak menulis tulisan SMKN2 di tempat kursor *mouse* diklik. Hal ini menandakan bahwa Chandra sudah memahami teknik animasi meskipun estetikanya masih terlihat sederhana.

### 9. Karya Denis Sartono



Gambar 13. Karya Denis Sartono – berubah warna

Pada *workshop* ini Denis Sartono membuat sebuah karya menggunakan teknik *button*. Denis membuat tulisan SMKN2 yang berbeda-beda warnanya. Ketika huruf tersebut diklik, maka warna latar berubah sesuai dengan warna huruf tersebut.



Gambar 14. Perubahan warna setelah mengklik huruf

### 10. Karya Farida Khusnul



Gambar 15. Karya Farida Khusnul – berubah bentuk

Karya Farida Khusnul juga masih tergolong sederhana. Menggunakan teknik *shape tweening*, Farida membuat perubahan dari tulisan 'Selamat Datang' menjadi 'di SMKN 2 Sragen'. Ditinjau dari estetika, karya tersebut dirasa masih kurang.

### KESIMPULAN

Kesimpulan yang dapat ditarik dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat dalam bentuk *workshop* animasi ini ada beberapa hal. Secara umum apa yang masih menjadi dugaan awal penulis bahwa perkembangan teknologi pembuatan animasi yang ada di Indonesia tidak berbanding lurus dengan pemahaman masyarakatnya, ternyata terbukti. Hal ini terlihat dari materi yang diberikan oleh penulis ternyata merupakan sesuatu yang baru bagi peserta *workshop* meskipun mereka telah mengenal produk jadi animasi berupa film yang sering tampil di televisi maupun berupa produk *advertising* pada media digital maupun web.

Produk animasi yang bagus memiliki elemen-elemen yang kompleks di dalamnya. Untuk menghasilkan produk yang bagus, seseorang harus memiliki kemampuan membuat

animasi yang merupakan perpaduan antara kemampuan seni dan kemampuan teknik pemrograman. Sementara untuk menguasai masing-masing kemampuan tersebut seseorang harus memiliki kemampuan dasar terlebih dahulu misalnya kemampuan logika (matematika) sebagai dasar kemampuan teknik pemrograman.

Siswa SMK sebagai peserta *workshop* cenderung lebih menonjol untuk sisi kemampuan teknik. Maka kesimpulan kedua adalah, penggunaan *template* berupa elemen-elemen animasi yang siap pakai dirasa merupakan metode yang tepat untuk menutupi kekurangan kemampuan seni dan mengatasi keterbatasan waktu pelatihan sembari mereka belajar dalam mengolah rasa untuk menghasilkan produk animasi yang bagus. Tugas mereka didalam *workshop* adalah memahami dan mempraktekkan teknik-teknik untuk mengubah, menambah, dan memadukan baik diantara *template* maupun antar *template* dengan obyek bi-kinan mereka sendiri. Meskipun demikian, ada beberapa peserta *workshop* yang telah mampu membuat produk animasi yang bagus tanpa menggunakan *template*, dan ini merupakan hasil pelatihan yang positif.

Ketiga, materi yang diberikan sesuai kaidah-kaidah ilmiah ternyata cukup mampu membantu proses kelancaran *workshop* ini. Tahapan-tahapan yang ada dalam metode penciptaan karya yang diterapkan oleh penulis ternyata mampu ditangkap dan dipraktekkan oleh peserta dengan baik. Hal ini tak lepas dari metode pembelajaran yang diterapkan oleh penulis yang mengharuskan peserta untuk selalu aktif tidak hanya pada saat praktek pembuatan animasi,

tetapi juga aktif dalam mengemukakan pendapat dan mengeksplorasi ide gagasan berkaitan dengan karya yang akan diciptakan.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Aditya, “Melirik peluang bisnis animasi”, Selasa, 08 September 2009, <http://www.sumatrabisnis.com/kolom/2id2024.html>, diakses 22 April 2010
- Fitria, “Pemerintah Galakkan Industri Animasi Lokal”, 04 Juni 2009, <http://www.teknopreneur.com/content/pemerintah-galakkan-industri-animasi-lokal>, diakses 22 April 2010
- Khairil Anwar Notodiputro Dr Prof, “Pesatnya Perkembangan TI Bisa Gerus Budaya”, By Republika Newsroom, 30 Agustus 2009, [http://rol.republika.co.id/berita/72871/Pesatnya\\_Perkembangan\\_TI\\_Bisa\\_Gerus\\_Budaya](http://rol.republika.co.id/berita/72871/Pesatnya_Perkembangan_TI_Bisa_Gerus_Budaya), diakses 22 April 2010
- Stefanus Yugo Hindarto – Okezone, “Industri Animasi Indonesia Booming 2011”, 28 Januari 2010, <http://techno.okezone.com/read/2010/01/28/326/298655/326/industri-animasi-indonesia-booming-2011>, diakses 22 April 2010
- Yadi Rosadi, “Macam-macam Metode Pembelajaran”, <http://yadirosadi.co.cc/macam-macam-metode-pembelajaran>, diakses 26 Oktober 2009