

PEMBERDAYAAN GURU-GURU SENI BUDAYA SMP DI KABUPATEN SEMARANG DALAM PERANCANGAN ANIMASI 2D SEBAGAI MATERI MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF (MPI) BERBASIS KONSERVASI BUDAYA

Dwi Budi Harto¹✉

¹✉ Jurusan Seni Rupa FBS Universitas Negeri Semarang

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima Maret 2020

Disetujui Mei 2020

Dipublikasi Juli 2020

Kata Kunci:

pelatihan, animasi dasar, media pembelajaran, guru Seni Budaya Kabupaten Semarang

Abstrak

Media pembelajaran menjadi salah satu komponen pembelajaran yang penting dalam mencapai tujuan pembelajaran, secara efektif dan inovatif. Kenyataan yang ada, media pembelajaran yang dibuat oleh guru-guru Seni Budaya Kabupaten Semarang kurang menarik, sehingga perlu solusi. Salah satu solusi yang ditawarkan adalah pemberian bekal pengetahuan dan keterampilan kepada para guru dalam merancang animasi dasar sebagai salah satu komponen dalam Multimedia Pembelajaran Interaktif/MPI. Oleh karena itu, melalui kegiatan pelatihan oleh tim pelatih Jurusan Seni Rupa FBS UNNES, secara khusus akan menyelenggarakan program pemberdayaan guru-guru Seni Budaya Kabupaten Semarang dalam menunjang proses belajar mengajar melalui pelatihan keterampilan merancang animasi dasar. Tujuan yang ingin dicapai dalam kegiatan pelatihan adalah memberikan pengetahuan, keterampilan, dan pengalaman belajar kepada para guru Seni Budaya Kabupaten Semarang tentang (1) fungsi, peranan, dan kedudukan MPI dalam strategi pembelajaran dan pencapaian tujuan pembelajaran; (2) peta kebutuhan masing-masing cabang seni dalam perancangan MPI; (3) pengertian, ruang lingkup, jenis, fungsi, peranan, kedudukan, dan peta kebutuhan animasi sebagai konten/ elemen dalam MPI, (4) prosedur perancangan/pembuatan animasi; dan (5) perancangan animasi sebagai konten/element dalam MPI, sesuai dengan cabang seni masing-masing. Khalayak sasaran yang dilibatkan dalam kegiatan pelatihan ini adalah guru-guru Seni Budaya Kabupaten Semarang. Metode yang digunakan dalam kegiatan pelatihan ini adalah metode ceramah, peragaan, dan latihan praktik yang didukung dengan demon-trasi dan tanya jawab, secara daring via Zoom. Berdasarkan pelaksanaan kegiatan pelatihan bagi guru-guru Seni Budaya Kabupaten Semarang ini secara garis besar dapat disimpulkan telah berjalan lancar. Hasil kegiatan pelatihan ini berupa: (1) peningkatan pengetahuan merancang animasi para guru Seni Budaya Kabupaten Semarang; (2) peningkatan keterampilan dan kreativitas para guru Seni Budaya Kabupaten Semarang dalam merancang animasi tingkat dasar; dan (3) beberapa karya animasi tingkat dasar yang dihasilkan oleh guru-guru Seni Budaya Kabupaten Semarang, berbasis konservasi budaya. Berdasarkan permintaan mitra, kegiatan pelatihan ini dapat dilanjutkan pada kesempatan yang akan datang dengan materi yang berbeda atau yang lebih mendalam.

PENDAHULUAN

Peningkatan pendidikan di Indonesia tidak lepas dari segala upaya inovatif untuk mencari solusi dari berbagai kekurangan yang ada saat ini. Pada hakikatnya inovasi merupakan suatu proses perubahan, dari suatu kondisi kepada kondisi lain yang lebih baik (Rohidi, dkk., 1994:

115). Perubahan menuju kepada kondisi yang lebih baik ini menuju pada pembentukan guru yang profesional. Guru profesional harus mampu mengarahkan siswa untuk menghubungkan *the know, the do, the be* dalam aktifitas sehari-hari siswa (Drake, 2007: 100-106). *Know* berarti



siswa memiliki pemahaman dan mampu mengembangkan pemahamannya tersebut. *Do*, siswa perlu mendemonstrasikan "*big skill*". Penting bagi siswa untuk mengetahui kriteria "*big skill*" dan mempelajari secara spesifik bagaimana mendemonstrasikan kriteria-kriteria tersebut. *Be*, menyangkut keterampilan individu, siswa bisa mengawasi dan mempraktikkan sendiri keterampilan individunya.

Berbagai upaya peningkatan mutu pendidikan telah dilakukan oleh berbagai pihak yang terkait, misalnya melalui PLPG (s.d. tahun 2017) dan tahun selanjutnya (mulai tahun 2018) diupayakan melalui PPG (Pendidikan Profesi Guru). Berdasarkan beberapa pengamatan pada proses maupun hasil PLPG (Pendidikan dan Latihan Profesi Guru), sebenarnya masih banyak kelemahan yang dimiliki oleh para guru, ketika melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Oleh karena itu upaya peningkatan mutu pendidikan, masih sangat perlu diupayakan dalam peningkatan profesionalisme guru dalam mengajar salah satunya dengan cara peningkatan kompetensi guru, pemenuhan sumber daya, dan sarana prasarana yang memadai. Profesionalisme keguruan adalah suatu tuntutan yang senantiasa perlu diupayakan demi peningkatan dan kemajuan pendidikan. Sesuai UU RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas diungkapkan bahwa, jabatan guru sebagai pendidik merupakan jabatan profesional yang harus dikembangkan terus menerus. Guru harus menguasai beragam perspektif dan strategi, dan harus mampu mengaplikasikannya secara fleksibel. Untuk mewujudkan hal tersebut membutuhkan dua aspek utama, yaitu: (1) pengetahuan dan keahlian profesional, (2) komitmen dan motivasi (Santrock, 2008: 7).

Senada dengan apa yang dikemukakan Triyanto (1994-1995) tentang keterbatasan pengetahuan dan keterampilan guru-guru TK dalam pembuatan alat-alat peraga, atau MPI lainnya, tampaknya dapat dianalogikan pada kondisi guru-guru Seni Budaya Kabupaten Semarang. Berdasarkan studi awal diketahui bahwa pendekatan pembelajaran klasikal dengan menggunakan metode ceramah, sampai saat ini masih disukai oleh para guru Seni

Budaya Kabupaten Semarang. Hal ini masih tetap dilakukan karena metode ceramah memiliki beberapa keunggulan, di antaranya: murah/ekonomis, hemat dalam penggunaan waktu dan media, mudah mengontrol kecepatan mengajar, dan praktis dalam menyampaikan isi pembelajaran. Namun kelebihan ini bukan berarti tidak memiliki kelemahan. Kelemahan metode ceramah yang dikeluhkan para guru Seni Budaya Kabupaten Semarang adalah siswa terlihat cepat bosan dan tidak memperhatikan materi yang diceramahkan, guru terlihat letih harus berceramah lama, dan siswa saling berbicara dengan temannya tanpa menghiraukan penjelasan guru yang sedang berceramah.

Pada sisi lain, berdasarkan studi penjangjagan di MGMP Seni Budaya Kabupaten Semarang terlihat bahwa hampir semua guru tidak memiliki ijazah formal di bidang komputer (baik ijazah S1 bidang komputer, maupun kursus di bidang komputer). Selain itu, para guru di sekolah tersebut sebagian besar adalah lulusan LPTK lama (rata-rata lulusan sebelum tahun 2000), sehingga ketika di bangku kuliah (di LPTK) rata-rata tidak mendapatkan materi komputer yang berkaitan dengan pembelajaran. Akibatnya, para guru Seni Budaya Kabupaten Semarang kurang menguasai pembelajaran berbasis komputer. Sebenarnya guru-guru bukan tanpa usaha, secara mandiri mereka belajar komputer otodidak. Namun belajar secara otodidak ini pun tampak kurang efektif, karena ada beberapa kendala, diantaranya: waktu latihan otodidak berbenturan dengan kegiatan/kesibukkan guru, sikap malas-malasan beberapa guru berlatih komputer, materi komputer tidak sesuai dengan kebutuhan perancangan MPI, dan keterbatasan dana para guru dalam belajar komputer secara otodidak.

Para guru Seni Budaya Kabupaten Semarang yang menjadi mitra/khalayak sasaran adalah guru dengan cabang seni yang berbeda (seni tari, seni rupa, seni musik, seni teater). Perbedaan cabang seni ini merupakan permasalahan tersendiri, yang perlu diantisipasi pada awal kegiatan pelatihan, dengan cara menganalisis kebutuhan para guru terhadap MPI sesuai dengan kompetensi cabang seninya masing-masing.

Menyimak situasi dan kondisi yang demikian serta mempertimbangkan peran guru sebagai pengajar, pendidik, dan sekaligus sebagai fasilitator, maka tim pelatih Prodi DKV-FBS-UNNES memandang perlu untuk memberikan bantuan pengetahuan, keterampilan, dan pengalaman perancangan MPI. Pengembangan MPI ini diharapkan bisa memberikan alternatif pilihan metode pembelajaran yang selama ini digunakan oleh guru Seni Budaya Kabupaten Semarang. MPI yang ditawarkan, sangat tepat sebagai strategi pembelajaran inovatif berbasis komputer (Wena, 2013: 203). Pembelajaran inovatif berbasis komputer, dimungkinkan dapat memanfaatkan kelebihan-kelebihan yang ada di komputer, salah satunya adalah pemanfaatan animasi. Terkait dengan animasi ini, semua guru Seni Budaya Kabupaten Semarang hampir 100% belum pernah mendapatkan pengetahuan dan pelatihan animasi. Selain itu para guru, juga belum pernah mencoba membuat atau merancang animasi secara otodidak. Hanya 3 orang yang sudah pernah ikut pelatihan animasi. Karena sejak awal merasa 'gamang', ada anggapan bahwa membuat animasi adalah pekerjaan yang sulit.

Anggapan tersebut memang wajar, karena para guru Seni Budaya Kabupaten Semarang tidak memahami luasnya ruang lingkup animasi. Mengingat luas/beragamnya materi animasi dan berjenjangnya tingkat kesulitan penguasaan keterampilan merancang animasi, serta mengingat kemampuan dasar komputer para guru Seni Budaya Kabupaten Semarang, maka materi pelatih masyarakat ini nantinya harus diberikan pengetahuan dan keterampilan animasi dasar. Tidak mengacu kepada jumlah peserta yang sudah bisa membuat animasi, yang relatif sedikit. Tetapi berorientasi kepada jumlah peserta yang belum bisa membuat animasi, tentu jumlahnya lebih besar/dominan. Dengan demikian tidak akan terlalu memberatkan peserta pelatihan, namun jika pengetahuan dan keterampilan animasi dasar ini telah dikuasai oleh peserta pelatihan, maka di kemudian hari dapat disarankan untuk diadakan pelatih masyarakat lagi pada tingkatan yang lebih tinggi. Demikian seterusnya dimungkinkan

dapat diadakan pelatihan secara berkelanjutan pada khalayak sasaran/mitra yang sama.

Berdasarkan uraian sebelumnya maka dirasa sangat perlu upaya meningkatkan pengetahuan dan kemampuan profesi guru melalui berbagai cara, berusaha mendorong para guru untuk selalu dapat meningkatkan pengetahuan serta kemampuannya, baik melalui pendidikan, pelatihan, penataran, kursus-kursus maupun cara-cara lain yang dapat memberikan nilai tambah profesi keguruan (Rohidi, dkk., 1994: 121). Berdasarkan pertimbangan-pertimbangan dan analisis situasi yang telah dikemukakan, maka permasalahan yang dicari jalan pemecahannya lewat kegiatan pelatihan ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Kurangnya pemahaman tentang peta kompetensi para guru Seni Budaya Kabupaten Semarang terkait kebutuhan masing-masing cabang seni dalam perancangan media pembelajaran.
2. Kurangnya pemahaman tentang peta kompetensi para guru bidang Seni Budaya Kabupaten Semarang jika dikaitkan dengan kebutuhan perancangan animasi sebagai bahan/elemen dalam perancangan media pembelajaran.
3. Perlunya pelatihan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan para guru Seni Budaya Kabupaten Semarang dalam merancang MPI berbasis komputer, terutama perancangan, pengelolaan, dan pengolahan konten animasinya.

Setelah para guru Seni Budaya Kabupaten Semarang mengikuti kegiatan pelatihan yang dilaksanakan oleh tim pelatih Jurusan Seni Rupa FBS UNNES, tujuan yang ingin dicapai adalah:

1. Peningkatan pengetahuan/wawasan peserta pelatihan tentang inventarisasi peta kompetensi dan peta kebutuhan perancangan konten animasi dasar dalam MPI.
2. Peningkatan pengetahuan/wawasan peserta pelatihan tentang pengelolaan/mana-jemen peta kompetensi dan peta kebutuhan untuk perancangan MPI sekaligus mempraktikkannya dalam perancangan.
3. Peningkatan pengetahuan/wawasan peserta pelatihan tentang pengelolaan/mana-jemen

peta kompetensi dan peta kebutuhan untuk perancangan konten animasi dasar dalam MPI.

4. Peningkatan keterampilan merancang beberapa *scene* animasi dasar dalam MPI melalui praktik menggunakan *software*.

Manfaat yang dapat diperoleh dari kegiatan pelatihan ini bagi masyarakat (dalam hal ini guru-guru Seni Budaya Kabupaten Semarang) adalah pemahaman/pengetahuan dan keterampilan dalam perancangan animasi dasar sebagai salah satu elemen dalam media pembelajaran. Pengetahuan dan keterampilan ini nantinya diharapkan dapat diaplikasikan pada kegiatan belajar mengajar yang sesungguhnya di sekolah, sesuai cabang seni masing-masing.

Luaran yang diharapkan dapat diperoleh dari kegiatan pelatihan dalam pelatihan ini adalah:

1. Dihasilkannya konsep tertulis tentang peta kompetensi para guru Seni Budaya Kabupaten Semarang yang bervariasi/beragam terkait kebutuhan masing-masing cabang seni Budaya (seni tari, seni musik, seni rupa) dalam perancangan animasi dasar sebagai elemen dalam media pembelajaran. Peta kompetensi dipilih dan dipilah sesuai ranah afektif, kognitif, atau psikomotorik pada tiap cabang seni yang diampu oleh masing-masing guru Seni Budaya Kabupaten Semarang. Pemetaan kompetensi ini berguna untuk memprediksi kemungkinan alternatif pengelolaannya terkait animasi dasar sebagai salah satu elemen dalam MPI yang dirancang.
2. Dihasilkannya rancangan naskah atau *storyline* MPI di atas kertas yang *terbreakdown* menjadi beberapa sekuen, sesuai/cukup dipilih 1 (satu) konten /pokok bahasan (sesuai SK dan KD) pada tiap-tiap cabang seni yang diampu oleh masing-masing guru Seni Budaya Kabupaten Semarang.
3. Dihasilkannya rancangan beberapa *scene storyline* animasi dan beberapa gambar *breakdown scene storyboard* animasi di atas kertas, berdasarkan hasil *breakdown* sekuen MPI yang telah dirancang pada poin

2 atau hasil rancangan yang telah dihasilkan dari langkah sebelumnya.

4. Dihasilkannya rancangan animasi berbasis Macromedia Flash atau Adobe Flash sebagai elemen dalam media pembelajaran, berdasarkan beberapa *scene storyboard* animasi yang dihasilkan dari langkah sebelumnya.

Berdasarkan uraian sebelumnya dan uraian pada latar belakang maka kerangka pemecahan masalah dapat digambarkan sebagai berikut:



Bagan 1 : Kerangka Pemecahan Masalah

METODE

Metode yang digunakan dalam kegiatan pelatihan ini adalah metode ceramah, peragaan, dan latihan praktik yang didukung dengan demonstrasi dan tanya jawab secara daring melalui Zoom (masih dalam masa pandemi Covid-19). *Zoom Meeting* juga di-gunakan untuk ceramah, tanya-jawab dan *brainstorming* dilakukan sebagai bentuk pemberian pemahaman tentang: (1) konsep MPI dan animasi, berbasis konservasi budaya; (2) pemetaan kompetensi para guru Seni Budaya Kabupaten Semarang terkait kebutuhan masing-masing cabang seni dalam perancangan media pembelajaran; dan (3) pemetaan kompetensi para guru Seni Budaya Kabupaten Semarang terkait kebutuhan animasi sebagai bahan/elemen dalam perancangan MPI. *Workshop* diwujudkan dalam kegiatan perancangan animasi sebagai konten/bahan/ elemen dalam perancangan MPI, untuk memberikan penjelasan dan pengalaman belajar kepada para guru tentang berbagai istilah tentang animasi, jenis animasi, proses perancangan animasi dan MPI sesuai bidang studi/cabang seninya (seni tari, seni musik, atau

seni rupa). Latihan, model, dan demonstrasi dilakukan untuk memberikan pengalaman merancang animasi berbasis konservasi budaya, merancang MPI, dan penerapannya sesuai dengan cabang seni yang diampu oleh masing-masing guru.

Berdasarkan skala prioritas penanganan masalah maka metode yang digunakan dalam kegiatan pelatihan ini adalah metode ceramah, peragaan/demonstrasi, dan latihan praktik yang didukung dengan tanya jawab secara daring/via Zoom. Melalui ceramah, dapat memberikan informasi-informasi yang bersifat teoritis tentang: (1) pengertian, ruang lingkup, jenis, dan fungsi media pembelajaran; (2) pengertian, ruang lingkup, jenis, dan fungsi animasi; (3) inventarisasi peta kompetensi para guru Seni Budaya Kabupaten Semarang; (4) kebutuhan masing-masing cabang seni dalam perancangan animasi; (5) animasi sebagai elemen dalam MPI; (6) naskah, *storyline*, dan *story-board* dalam animasi dan dalam MPI; (7) tutorial (*step by step*) pengoperasian Macromedia Flash/Adobe Flash. Metode peragaan/ demonstrasi untuk memberikan pemahaman tentang: (1) merancang naskah, *storyline*, dan *storyboard*; dan (2) tutorial (*step by step*) pengoperasian Macromedia Flash/Adobe Flash. Metode latihan praktik via daring digunakan untuk memberikan pemahaman tentang: (1) merancang naskah, *storyline*, dan *storyboard*; dan (2) tutorial (*step by step*) pengoperasian Macromedia Flash/Adobe Flash. Dukungan metode tanya jawab terlihat pada fungsinya untuk memberikan kesempatan terhadap peserta pelatihan untuk memberikan pertanyaan terhadap materi pelatihan yang kurang dipahaminya. Tim pelatih memberikan jawaban atas pertanyaan itu agar peserta pelatihan memahaminya. Dengan demikian metode tanya jawab ini digunakan untuk memunculkan suasana dialogis antara tim pelatih dan peserta pelatihan. Suasana dialogis ini merupakan pengalaman penting bagi para peserta pelatihan. Harapannya, kelak di kemudian hari dapat diaplikasikan pada kegiatan pembelajaran di sekolah/kelas tempat tugas masing-masing.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil/luaran yang dicapai setelah para guru Seni Budaya mengikuti kegiatan pelatihan dan setelah kegiatan pelatihan dapat dikelompokkan menjadi empat yaitu:

Peningkatan Pengetahuan/ Wawasan Peserta

Setelah penyampaian materi pelatihan, peserta mendapatkan tambahan pengetahuan/wawasan khususnya berkenaan dengan pengembangan animasi dasar sebagai salah satu elemen dalam MPI di SMP. Peserta dapat memahami berbagai alternatif dan keberagaman kemungkinan yang dapat dilakukan untuk menghasilkan animasi sebagai elemen MPI di SMP dari hasil karya guru sendiri. Beberapa alternatif itu terkait dengan teknik/metode/langkah untuk merancang animasi secara digital, misalnya: *motion shape*, *motion tween*, *motion guide*, animasi *masking*, animasi *frame by frame*, dan lain-lain. Selain pengetahuan utama (yang berupa pengetahuan animasi, berbasis konservasi budaya), para guru juga mendapatkan pengetahuan lain (yang mendahuluinya) berupa pengetahuan: (1) MPI, dalam konteks KBM & animasi dasar; (2) proses pembuatan/perancangan animasi; (3) menginventarisasi dan mengelola kebutuhan perancangan animasi dalam media pembelajaran, berdasarkan peta kompetensi guru; (4) bahasa rupa sebagai cara untuk mengkonservasi budaya; (5) merancang naskah dan/atau *storyline*; (6) merancang *storyboard*; dan penyelesaian akhir animasi; dan (6) para peserta pelatihan mendapatkan pengetahuan tentang merangkai/mengkompilasi (*compile*) file-file hasil karya animasi menjadi sebuah MPI. Karena kegiatan ini merupakan bagian dari rangkaian pembuatan MPI maka secara tersirat, para peserta pelatihan juga mendapatkan pengetahuan tentang: (1) pertimbangan estetis; (2) tutorial *software* animasi; dan (3) konten pembelajaran, sesuai bidang seni masing-masing guru.

Setelah menilai karya animasi para guru, sebenarnya sebenarnya secara tersirat sudah bisa digunakan untuk menilai peningkatan pengetahuan para guru tentang animasi. Walaupun penilaian karya animasi tersebut lebih cenderung untuk menilai kualitas peningkatan

keterampilan (psikomotorik) para guru, namun secara tersirat di dalam praktik merancang animasi pasti ada pengetahuan tentang *step by step* perancangan animasi ter-sebut. Dengan demikian penilaian hasil karya animasi (selengkapnya lihat Harto, 2020: 34-35) secara tersirat memberikan pula indikasi tingkat peningkatan pengetahuan para guru, yang semula belum mengetahui teori-teori perancangan animasi tingkat dasar, akhirnya menjadi tahu teori-teori tersebut. Selain itu, peningkatan pengetahuan ini dapat pula diukur dengan metode tanya jawab dan diskusi yang dilakukan pelatih setelah berlangsungnya kegiatan pelatihan. Dalam kegiatan tanya-jawab dan diskusi, peserta sudah menunjukkan testimoninya terkait adanya peningkatan pengetahuan dan pemahamannya berkenaan dengan materi yang telah disampaikan, yaitu hal-hal yang bersifat konseptual tentang pengertian, jenis, ruang lingkup, fungsi, dan tahapan perancangan animasi (tingkat dasar) sebagai salah satu elemen dalam MPI.

Peningkatan Keterampilan Peserta

Keterampilan para peserta dapat dinilai dari 3 aspek, yaitu: (1) ketepatan isi animasi (*content*), (2) cara pemakaian perangkat lunak, dan (3) estetika karya. Berdasarkan penilaian 3 aspek tersebut yang didasarkan atas hasil pelatihan ini dapat ditarik simpulan bahwa para peserta telah terbukti memiliki keterampilan dalam merancang animasi (misalnya ada 40% peserta menguasai *software* dalam kategori lancar, 60% dalam kategori tidak lancar, 0% dalam kategori sangat tidak lancar, dan 0% dalam kategori sangat lancar (Harto, 2020: 34-35). Peningkatan keterampilan peserta ini, khususnya dalam hal pembuatan/perancangan animasi dapat diukur dari kegiatan praktik berkarya (merancang animasi). Melalui metode unjuk kerja, peserta sudah menunjukkan kemampuan para peserta (psikomotorik kesatu) dalam memilih dan memilah materi pembelajaran menjadi konsep perancangan animasi. Peningkatan keterampilan yang kedua adalah terlihat dari keterampilan peserta dalam merancang naskah/*script* (ada yang berupa *storyline*) untuk MPI, sesuai dengan bidang seni

masing-masing guru. Unjuk kerja yang ketiga menunjukkan bahwa para peserta pelatihan sudah dapat merancang *storyboard* sederhana. Peningkatan keterampilan keempat peserta ditunjukkan dengan adanya kemampuan dalam menggunakan *tool* dan perintah dalam *software* Macromedia/Adobe Flash, walaupun hanya pada tingkatan sedang. Selanjutnya peningkatan keterampilan kelima, para peserta sudah mampu membuat berbagai bentuk kreasi animasi dasar dengan tema tertentu (tematik, sesuai dengan tema tiap bidang seni kurikulum 2013). Keterampilan lain (kelima) yang dapat ditunjukkan peserta adalah keterampilan dalam meng*compile*/mengkompilasi *file* menjadi *file* berformat *swf* (*shock wave flash*) dan berformat *executable* (*exe*). Karya animasi yang sudah dihasilkan selanjutnya diambil beberapa sampel karya yang menarik/penting untuk dibahas. Mengingat keterbatasan waktu yang ada maka tidak semua karya animasi dibahas. Selanjutnya berdasarkan hasil *sampling* karya ini dipresentasikan satu persatu, sebagai media apresiasi bagi seluruh peserta. Walaupun berada pada ranah afektif, namun pada kegiatan apresiasi ini juga bisa dilihat dari sisi keterampilan mengapresiasi karya animasi dari para peserta pelatihan. Ini merupakan hasil keterampilan keenam.

File Animasi Dasar

Berdasarkan kegiatan praktik itu dihasilkan pula *file-file* animasi dasar yang siap di-gunakan sebagai elemen dalam MPI sesuai dengan bidang seni masing-masing guru. Selain itu dihasilkan pula *file-file* pra-perancangan animasi, yaitu: (1) konsep animasi; (2) naskah dan/atau *storyline*; dan (3) *storyboard*. *File-file* pra perancangan animasi ini sangat berguna sebagai proses perencanaan animasi sebagai salah satu elemen dalam MPI agar tepat guna, efektif, dan efisien.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan pelaksanaan kegiatan pelatihan bagi guru-guru Seni Budaya Kabupaten Semarang, oleh tim pelatih DKV UNNES, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Kegiatan pelatihan dapat berjalan sesuai dengan rencana meskipun ada sedikit kendala, namun bisa diatasi (misalnya belum siapnya *software/aplikasi animasi* pada tiap-tiap laptop yang dibawa oleh para peserta pelatihan).
2. Kegiatan pelatih ini merupakan salah satu upaya dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan merancang animasi para guru Seni Budaya Kabupaten Semarang, meskipun mereka berasal dari bidang seni yang berbeda.
3. Melalui kegiatan ini dapat ditingkatkan keterampilan dan kreativitas para guru khususnya keterampilan dan kreativitas tentang animasi dasar bagi para guru Seni Budaya Kabupaten Semarang. Keterampilan dan kreativitas tersebut dimulai dari tahapan menentukan konsep perancangan hingga tahapan meng*compile* file animasi.
4. Peserta memberikan respon dan testimoni yang sangat positif terhadap kegiatan ini dan mengharapkan adanya program lanjutan dari tim pelatih/prodi DKV Unnes.

Saran


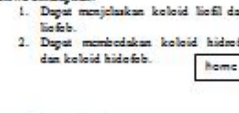
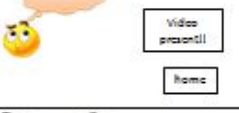
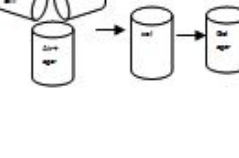

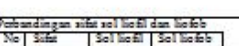
Dengan selesainya kegiatan pelatihan perancangan animasi dasar berbasis konservasi budaya ini, dapat disampaikan saran-saran sebagai berikut:

1. Kepada peserta pelatihan, agar dapat menerapkan pengetahuan dan keterampilan animasinya, di sekolah tempat mengajar masing-masing. Dimungkinkan pula, para peserta pelatihan dapat meningkatkan atau mengembangkannya sendiri pengetahuan dan keterampilan merancang animasi berbasis konservasi budaya. Karena, kepada para peserta sudah diberikan *file tutorial/file* pelatihan oleh pelatih, berdasarkan pengetahuan dan keterampilan animasi dasar berbasis konservasi budaya.
2. Kepada penyelenggara/mitra (dalam hal ini Seni Budaya Kabupaten Semarang, Kabupaten Semarang), agar senantiasa turut memberikan dukungan untuk kegiatan yang berorientasi pada pengembangan potensi guru Seni Budaya Kabupaten Semarang. Pada kesempatan mendatang kiranya tetap bisa

- menjalin kerjasama untuk penyelenggaraan kegiatan pengembangan kompetensi guru lainnya (misalnya kompetensi animasi lanjutan). Hal ini merupakan salah satu bentuk upaya dalam rangka mengembangkan profesionalisme guru, salah satunya melalui kegiatan pelatihan merancang animasi untuk pengembangan MPI di SMP.
3. Kepada tim pelatih dari DKV Unnes, agar melakukan kegiatan pelatihan yang sama di wilayah lain atau pada wilayah yang sama dengan cakupan materi yang berbeda, sehingga pengetahuan dan keterampilan serupa dapat lebih meluas atau lebih dapat dikembangkan pada tingkatan yang lebih tinggi (di atasnya).
 4. Kepada MGMP Seni Budaya di Kabupaten Semarang sebagai pihak yang menghimpun para guru dari berbagai cabang/bidang seni, perlu kiranya meminta kepada pihak LP2M Unnes untuk mengirimkan tim pelatih dalam rangka memberikan pelatihan animasi yang lebih khusus pada wilayah (*culture content*) yang sesuai dengan cabang seni masing-masing guru. Sehingga akan lebih tepat guna, efektif, dan efisien bagi guru-guru cabang seni masing-masing.
 5. Kepada Prodi DKV - Jurusan Seni Rupa - FBS UNNES, selaku lembaga yang 'menelorkan' tim pengabdian, diharapkan dapat melanjutkan pengiriman tim pelatih untuk program pelatihan di masa yang akan datang, dengan materi yang berbeda atau materi pelatihan yang lebih tinggi tingkatannya (bukan lagi animasi tingkat dasar) guna memperdalam/mengembangkan kemampuan merancang animasi bagi para peserta. Bagaimanapun juga, jika guru lebih bisa menampilkan MPI secara animatif, tentunya akan memiliki daya tarik (menumbuhkan motivasi belajar) dan akan mampu memberikan suasana pemahaman yang berbeda bagi siswanya terkait mata pelajaran yang dibawakannya tersebut. Di sisi lain juga diharapkan bahwa hasil pelatih kepada masyarakat ini, agar bisa ditiindak lanjuti dalam bentuk penelitian, karena banyak permasalahan yang bisa diangkat menjadi suatu penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

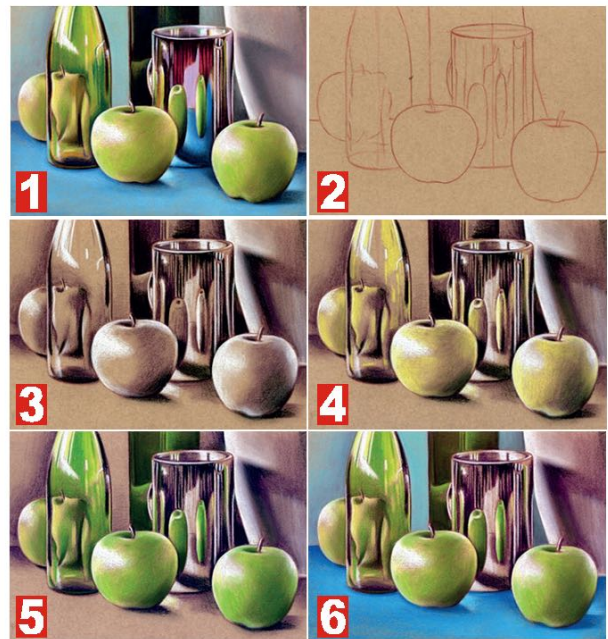
- A., Erhans. 2003. *Flash MX 6*. Jakarta: PT. Ercontara Rajawali bekerja sama dengan WIT.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (edisi 2). Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Drake, Susan M. 2007. *Creating-Standards-Based Integrated Curriculum*. Second edition. California: Corwin Press.
- Hakim, Lukmanul dan Siti Mutmainah. 2003. *Teknik Jitu Menguasai Flash MX*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Hamalik, Oemar. 1990. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Bandung: PT. Citra Aditya Bakti,
- Kadaruddin. 2015. *Media dan Multimedia Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish .
- Mulyanta, Edi S. 2003. *Tutorial Tuntas: Macromedia Studio MX*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Pramono, Andi. 2004. *Presentasi Multimedia dengan Macromedia Flash*. Yogyakarta: Andi Publisher.
- Pribadi, Benny A. 2014. *Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi, Implementasi Model ADDIE*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Rinanto, Andre. 1982. *Peranan Media Audio Visual dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Yayasan Kanisius.
- Rohidi, TR., dkk. 1994. *Pendekatan Sistem Sosial Budaya dalam Pendidikan*. Semarang: IKIP Semarang Press.
- Santrock, John W. 2008. *Educational Psychology* (dialih bahasakan oleh Tri Wibowo B.S.). New York: McGraw Hill Company, Inc.
- Sudatha, I Gde Wawan dan I Made Tegeh. 2015. *Desain Multimedia Pembelajaran*. Yogyakarta: Media Akademi.
- Triyanto. 1994/1995. "Pembelajaran Kreativitas Melalui Pendidikan Seni Rupa: Kajian di Taman Kanak-Kanak Kodia Semarang". Semarang: Laporan Penelitian Lemlit IKIP Semarang.
- UU RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas.
- Wena, Made. 2013. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer: Suatu Tinjauan Konseptual Operasional*. Kakarta: Bumi Aksara.

No	Slide	Keterangan
1		<ul style="list-style-type: none"> - judul materi - Terdapat contoh-contoh gambar koloid liofil dan liofob. - Menu start, video, dan simpulan ada di kiri bawah.
2		<ul style="list-style-type: none"> - Saat klik tombol start maka muncul tujuan pembelajaran. - "Tujuan pembelajaran" berada di tengah. - Klik muncul tujuan yang pertama. - Klik muncul tujuan yang kedua. - Background warna hijau. - Menu home untuk kembali ke menu awal berada di kiri bawah.
3		<ul style="list-style-type: none"> - Slide awal klik tombol video maka muncul slide ke-3 - Pada balon animasi terdapat tulisan "apa itu koloid liofil dan liofob, perhatikan video berikut". kemudian, klik pada tombol video present. - Menu home untuk kembali ke menu awal berada di kiri bawah.
4		<ul style="list-style-type: none"> - Terdapat dubbing atau tulisan "Contoh Liofil" - Terdapat ilustrasi pembuatan gel agar-agar dengan pemanasan yang dituangi dengan penjelaran dapat melalui dubbing atau teks yang menjelaskan apa terdapat adalah gelatin, kemudian pendinginan adalah air menjadi sel kemudian berbentuk gel, karena air terdapatnya mengikat dengan medium pendinginan. - Ditanjukkan dengan contoh liofob
5		<ul style="list-style-type: none"> - Balon balon animasi yang menanyakan apa simpulan yang didapat dari video yang ditayangkan.
6		<ul style="list-style-type: none"> - Tabel perbandingan Terdapat di akhir video.

Gambar 1. Storyboard MPI (hasil pelatihan)

1. Opening screen: logo Diknas muncul animatif
2. Opening title: MPI Mata Pelajaran Ekonomi Koperasi (animasi *motion tween*)
3. Hardware & Software Requirement: teks, *masking*
4. Kompetensi Inti: teks, animasi *masking*
5. Kompetensi Dasar dan Indikator: teks, *masking*
6. Tujuan Pembelajaran: teks, animasi *masking*
7. Materi 1: teks, foto, animasi *masking*
8. Materi 2: teks, foto, gambar
9. Materi 3: teks, gambar, animasi campuran
10. Materi 4: teks, grafik, animasi *masking*
11. Materi 5: teks, pie diagram, animasi campuran
12. Materi 6: teks, foto, animasi *motion guide*
13. Materi 7: teks, animasi *motion shape*
1. Materi 8: teks, diagram batang
2. Materi 9: teks, gambar, foto, animasi campuran
3. Materi 10: teks, gambar, foto
4. Materi 11: teks, foto, animasi *motion tween*
5. Materi 12: teks, animasi *motion shape*
6. Materi 13: teks, foto, animasi engsel
7. Materi 14: teks, gambar, animasi *motion guide*
8. Evaluasi: game, animasi campuran, foto, gambar
9. Penutup: teks, animasi campuran

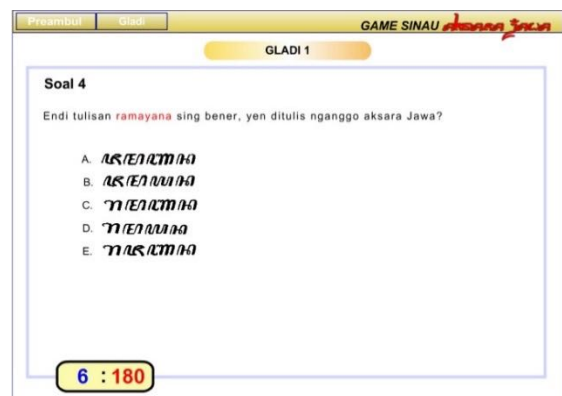
Gambar 2. Contoh *storyline* (pemilihan elemen multimedia)



Gambar 3: Screenshot animasi proses menggambar bentuk pada MPI Seni Budaya (Seni Rupa)



Gambar 4: Screenshot halaman pembuka media evaluasi pada MPI Bahasa Jawa



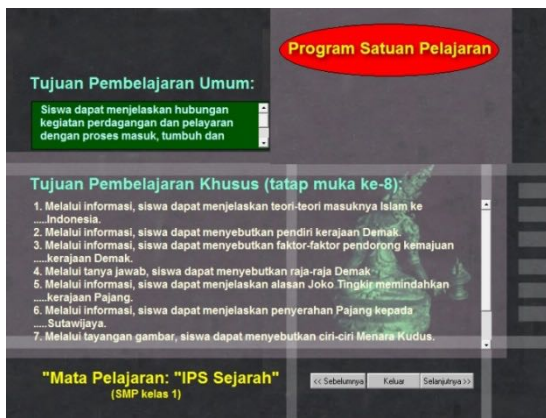
Gambar 5: Screenshot halaman *Gladi* (latihan berbentuk *multiple choice test*) media evaluasi pada MPI Bahasa Jawa



Gambar 6. Screenshot halaman Gladi (latihan berbentuk isian jawaban singkat) media evaluasi pada MPI Bahasa Jawa



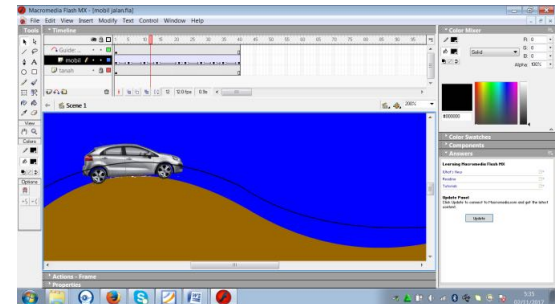
Gambar 9: Screenshot halaman video dari MPI Sejarah Seni Rupa Indonesia



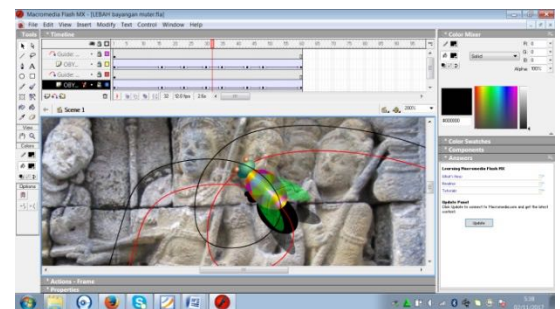
Gambar 7: Screenshot halaman awal "TIK & TIU" MPI IPS: Sejarah



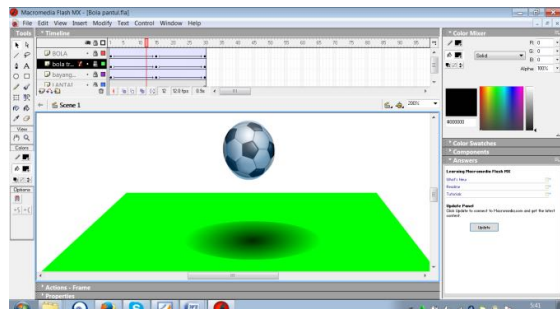
Gambar 8: Screenshot halaman materi "Masjid Agung Demak", MPI Sejarah Seni Rupa Indonesia



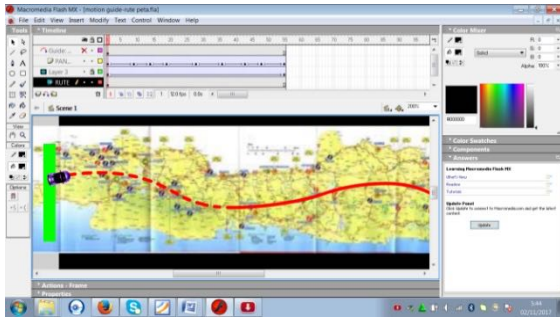
Gambar 10: Screenshot proses pembuatan animasi rotasi & motion guide untuk gerakan animatif mobil



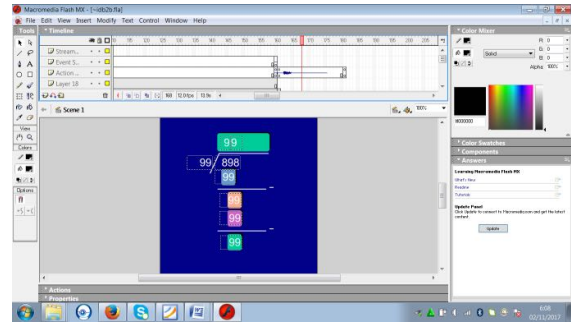
Gambar 11: Screenshot proses pembuatan animasi motion tween, motion guide, animasi engsel, dan movie clip.



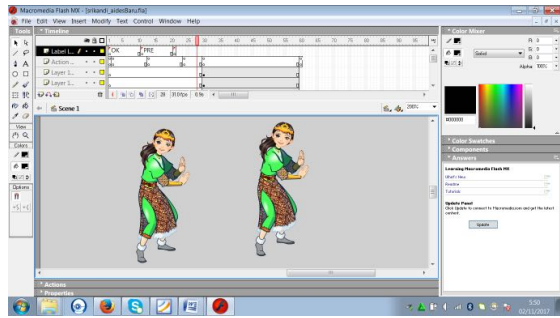
Gambar 12: Screenshot proses pembuatan animasi motion tween, motion shape, animasi bayangan, dan rotasi



Gambar 13: Screenshot proses pembuatan animasi *motion tween*, animasi *motion guide*, & animasi *masking*



Gambar 15: Screenshot proses pembuatan animasi *masking* dan animasi *frame by frame*, memunculkan angka berkedip



Gambar 14: Screenshot proses pembuatan animasi *motion tween*, *motion shape*, animasi *frame by frame*, & pembuatan *movie clip*

