

**PROSES PEMBELAJARAN MENCiptakan KARAKTER TOKOH FILM ANIMASI DUA DIMENSI SISWA KELAS XI ANIMASI DI SMK N 11 SEMARANG (*THE CREATIVE PROCESS OF ANIMATION CLASS XI AT SMK N 11 SEMARANG IN CREATING TWO-DIMENSIONAL ANIMATED CHARACTERS*)****Dedek Anisyah Mufida<sup>✉</sup>, Pc. S. Ismiyanto<sup>✉</sup>, Syakir<sup>✉</sup>**

Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

---

**Info Artikel**

*Sejarah Artikel:*  
Diterima Juli 2017  
Disetujui Agustus 2017  
Dipublikasi Oktober 2017

*Keywords:*  
Proses pembelajaran,  
karakter tokoh film  
animasi, animasi dua  
dimensi.

---

**Abstrak**

Masalah dalam penelitian ini meliputi bagaimana proses pembelajaran menciptakan karakter tokoh film animasi dua dimensi siswa Kelas XI Animasi di SMK N 11 Semarang?, bagaimana karakter tokoh film animasi dua dimensi karya siswa Kelas XI Animasi di SMK N 11 Semarang?, dan apa faktor-faktor pendukung dan penghambat proses pembelajaran menciptakan karakter tokoh film animasi dua dimensi siswa Kelas XI Animasi di SMK N 11 Semarang?. Tujuan penelitian ini adalah ingin mendeskripsikan, menganalisis mengidentifikasi permasalahan tersebut. Untuk mengkaji naskah ini, secara metodologi penelitian menggunakan pendekatan kualitatif yang bersifat deskriptif. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan hal-hal sebagai berikut: Pertama, proses pembelajaran dilakukan melalui beberapa tahap, yaitu membuat rancangan, membuat sketsa gambar karakter, menyalin sketsa gambar karakter, dan pewarnaan gambar karakter. Kedua, proses pembelajaran menciptakan karakter tokoh animasi dua dimensi menunjukkan hasil nilai rata-rata cukup. Hal ini ditandai dengan hasil nilai rata-rata pada penilaian yang dilakukan oleh tiga penilai dan terbagi menjadi empat kategori sangat baik, baik, cukup dan kurang. Ketiga, faktor yang mendukung adalah antusias siswa dalam membuat karakter, kemampuan siswa yang rata-rata cukup baik, pengetahuan luas, dan motivasi dalam berkarya. Faktor penghambat sarana prasarana kurang memadai, ketidakcocokan antara anggota kelompok saat diskusi, dan kurangnya wawasan pada siswa saat berkarya.

---

**Abstract**

*The problem in this research include how was the learning process in creating two-dimensional animated characters of Animation Class XI at SMK N 11 Semarang?; How was the characters two-dimensional animated characters work of Animation Class XI at SMK N 11 Semarang?; What was factors supporting and restricting the learning process in creating two-dimensional animated characters of Animation Class XI at SMK N 11 Semarang?. The purpose of this study were to describe, analyse, and identifies these problems. To examine this paper, the research methodology using a qualitative approach was descriptive. Data collection techniques used are observation, interview, and documentation. The result research were: First, the creative process has been done through several stages, they were creating design ideas, sketched picture of the characters, copy the character sketches, and coloring picture of the characters. Second, the creative process in creating the characters two-dimensional animated shows average result was quite good. It is characterized by the average results in an assessment done by three assessors and were divided into four categories namely excellent, good, sufficient, and less. Third, the determinant that support were the interest of students, student talent, knowledge, and motivation in work. Factors determinant of inhibitor were a less adequate infrastructure, incompatibility between members of the group discussions, lack of insight on students while working.*

© 2016 Universitas Negeri Semarang

---

<sup>✉</sup> Alamat korespondensi:  
Gedung B5 Lantai 2 FBS Unnes  
Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229  
E-mail: nawang@unnes.ac.id

ISSN 2252-6625

## PENDAHULUAN

Kompetensi pada dua pendekatan pendidikan seni memiliki perbedaan proses dan hasil. Pada sekolah atau lembaga dengan penerapan pendekatan pendidikan dalam seni akan menghasilkan siswa dengan kompetensi khusus di bidang seni. Sedangkan pada penerapan pendidikan melalui seni akan menjadikan seni sebagai alat bantu dalam mencapai sasaran pendidikan secara umum. Kompetensi yang dihasilkan tidak menempatkan keterampilan khusus seni sebagai sasarnya.

Pada lingkup pendidikan seni di sekolah kejuruan seni, proses belajar dan mengajar tidak luput dari kurikulum yang menjadi pedoman pembelajaran. Dalam konteks kurikulum pendidikan seni rupa, kurikulum dapat dideskripsikan sebagai rancangan pendidikan dan pembelajaran seni rupa yang mencakupi komponen-komponen: tujuan, bahan ajar, metode, dan evaluasi pendidikan seni rupa dalam rangka membelajarkan peserta didik melalui dan dengan media seni rupa serta mempertimbangkan dan menyesuaikan dengan perubahan, tuntutan, dan kebutuhan masyarakat serta perkembangan seni rupa (Ismiyanto: 2008; Syafii, (2016).

Kurikulum dalam sekolah kejuruan seni berbeda dengan sekolah umum menyesuaikan dengan tuntutan dan kebutuhan sekolah. Kurikulum di sekolah kejuruan seni memiliki struktur kurikulum yang berbeda, mengingat di dalam sekolah terdapat beberapa jurusan dengan indikator pencapaian kompetensi yang berbeda. Salah satu bidang seni rupa yang dikembangkan oleh lembaga sekolah kejuruan seni di Semarang adalah jurusan animasi. Jurusan yang memiliki tujuan untuk menyalurkan keterampilan membuat animasi. Kurikulum SMK disusun oleh pemerintah daerah Kota Semarang sesuai dengan Kurikulum 2013 membagi struktur mata pelajaran sesuai dengan paket peminatan. Salah satu mata pelajaran yang ditempuh jurusan animasi adalah mata pelajaran animasi dua dimensi dan tiga dimensi yang mempelajari secara teori dan praktik membuat animasi dua dimensi dan tiga dimensi (Widagdo, P. B., 2018).

Animasi komputer terdiri dari dua jenis, yaitu animasi dua dimensi dan tiga dimensi. Animasi komputer menggunakan CGI (*Computer Generated Image*) adalah penerapan bidang komputer grafis, untuk pembuatan dan memanipulasi gambar visual secara digital (Kemendikbud, 2013: 101). Hasil karya animasi dua dimensi telah banyak mendominasi dunia perfilman di mancanegara seperti *Steamboat Willie* film pertama Disney hingga *Spongebob Squarepants* produksi Nickelodeon yang masih populer hingga saat ini, namun saat ini animasi tiga

dimensi banyak bermunculan setelah *Toy Story* membawa kesuksesan animasi tiga dimensi. Film *Toy Story* ini adalah film animasi tiga dimensi pertama berdurasi panjang yang diproduksi oleh Pixar (Wibawanto, 2016).

Perkembangan animasi di Indonesia telah dimulai dari tahun 1955 yang terbatas pada pergerakan gambar sederhana. Penyebab animasi Indonesia belum begitu diminati adalah Indonesia cenderung menjadi tenaga produksi industri film animasi. Hal ini diperkuat oleh kutipan majalah yang dikutip oleh Firmanto (2013: 1) bahwa Indonesia sudah lama terkenal hanya sebagai tempat produksi industri film animasi Jepang dan Amerika Serikat dibawah naungan ANIMA (Asosiasi Animasi Indonesia). Padahal tidak semua animator di Indonesia melakukan hal yang sama, terbukti dengan munculnya beberapa serial animasi misal Keluarga Somat serta Adit dan Sopo Jarwo membuktikan bahwa masih ada kreasi yang tumbuh sejalan dengan perkembangan zaman (Harto, 2012; Triyanto, dkk. 2017). Fenomena tersebut di kalangan pendidikan juga sangat berpengaruh, dengan adanya kemunculan-kemunculan karya anak bangsa di bidang animasi mampu mempengaruhi motivasi belajar siswa yang berkecimpung di pendidikan animasi (Syakir. 2006).

Proses pembuatan animasi skala internasional memang belum mampu diraih Indonesia melihat pembuatan film animasi tiga dimensi yang belum memiliki karakter tersendiri. Sebagai contoh yang dipaparkan pengajar animasi di Semarang dalam perbincangan peneliti beberapa waktu lalu bahwa animasi Amerika memiliki ciri karakter pada bagian tubuh atas lebih besar dibanding bagian bawah, sedangkan animasi Jepang yang sering disebut *Anime* memiliki karakter kaki dibuat panjang supaya karakter terlihat lebih ramping. Hal tersebut memicu keingintahuan peneliti bagaimana kegiatan pembelajaran di sekolah seni tentang karakter yang sering diciptakan oleh siswa yang membuat film animasi. Perlunya pengawasan khusus terhadap pendidikan animasi di lingkup kecil supaya muncul karya-karya yang mampu bersaing di lingkup yang lebih besar (Prameswari, dkk., 2017).

Berdasarkan informasi yang diperoleh dari observasi di salah satu sekolah kejuruan seni di Semarang bahwa dalam membuat film animasi tiga dimensi, khususnya pelajar seni perlu menguasai bagaimana mengolah film animasi dua dimensi. Selain itu animasi dua dimensi mulai tersingkir seiring perkembangan animasi maupun animator tiga dimensi yang maju pesat. Animasi dua dimensi memiliki kelebihan dari segi penampilan karakter yang lucu dan unik. Namun

kekurangannya hasil dari animasi dua dimensi tidak menampakkan kesan nyata (Aryani, 2014: 3).

Pembuatan film animasi ada dua belas prinsip animasi yang dirumuskan Thomas dan Ollie Johnson pada buku *The Illusion of Life: Disney Animation*. Kedua belas prinsip tersebut menjelaskan bagaimana karakter dapat hidup dalam sebuah cerita. Oleh karena itu karakter menjadi salah satu faktor penting pada pembuatan film animasi. Terbentuknya sebuah karakter dipengaruhi oleh alur atau plot cerita. Sebagaimana yang dipaparkan Mukhlis (2014: 30), ada tiga hal yang dapat mendasari terciptanya sebuah karakter yakni *visual* (bentuk), karakterisasi (sifat-sifat), dan plot (cerita).

Ketiga hal tersebut sangat erat kaitannya membentuk sebuah karakter yang bagus dan menarik. Kadangkala, salah satu dari ketiga hal tersebut menjadi kunci utama supaya sebuah film animasi menjadi tontonan yang menarik. Selain alur cerita yang menarik, karakter yang ditampilkan juga harus menarik. Kegiatan dalam membuat film animasi diberikan dalam bentuk pembelajaran animasi di jurusan animasi. Membuat karakter menjadi tahap awal dalam membuat film animasi. Berdasarkan hal tersebut, perlunya bentuk apresiasi diadakan terhadap proses pembelajaran menciptakan karakter. Kegiatan apresiasi terhadap pelaksanaan pembelajaran sangat diperlukan sebagai bentuk informasi dan motivasi.

SMK N 11 Semarang adalah salah satu dari tiga sekolah kejuruan seni yang membuka jurusan animasi di wilayah Semarang. Berdasarkan wawancara pertama yang dilakukan peneliti terhadap Kepala Jurusan Animasi di SMK ini bahwa kelas animasi dibuka mulai tahun 2008, yang menjadi SMK pertama di Semarang yang membuka jurusan animasi. Kehadiran jurusan animasi ini sudah menghasilkan banyak prestasi terutama di bidang ekstrakurikuler. Seringnya mengikuti lomba-lomba yang diadakan dari berbagai lembaga, animasi SMK N 11 Semarang meraih prestasi unggul di banding SMK seni lain di wilayah Semarang.

Mata pelajaran animasi dua dimensi dan tiga dimensi di SMK N 11 Semarang memberikan pelatihan kepada siswa bagaimana membuat film animasi secara teori dan praktik. Proses pembelajaran dalam menciptakan karakter animasi dua dimensi menjadi salah satu standar kompetensi yang harus dimiliki siswa yang juga bermanfaat sebagai aktivitas pengalaman berkarya siswa di bidang animasi. Keunggulan jurusan animasi di SMK N 11 Semarang ini membuat keingintahuan peneliti bagaimana proses pembelajaran animasi di SMK tersebut.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan untuk mendeskripsikan proses serta hasil karya dalam menciptakan karakter tokoh film animasi dua dimensi siswa Kelas XI Animasi di SMK N 11 Semarang. Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme digunakan pada kondisi subjek yang alamiah, teknik pengumpulan data yang dilakukan secara triangulasi lebih menekankan makna dari pada generalisasi (Sugiyono 2010: 9).

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Proses Pembelajaran Menciptakan Karakter Tokoh Film Animasi Dua Dimensi di SMK N 11 Semarang.

#### 1. Tahap Perencanaan Proses Pembelajaran

Perangkat mengajar pertama yang disusun oleh guru pengampu mata pelajaran animasi dua dimensi dan tiga dimensi SMK N 11 Semarang adalah pengembangan silabus. Pengembangan silabus ini dilakukan sebagai pedoman dalam penyusunan perangkat mengajar yang lainnya, diantaranya program tahunan, program semester, perhitungan alokasi waktu, dan rencana pelaksanaan pembelajaran.

Rencana pelaksanaan pembelajaran animasi dua dimensi dan tiga dimensi mengacu pada seluruh Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar meliputi: memahami cara pembuatan karakter animasi dua dimensi dan membuat karakter animasi dua dimensi. Penugasan yang ditugaskan oleh guru pengampu adalah penugasan proyek yang dalam tiap rencana pelaksanaan pembelajaran melanjutkan dari kompetensi dasar sebelumnya. Materi pembelajaran dipaparkan langsung melalui metode demonstrasi, dalam pelaksanaannya siswa diberikan tugas membuat karya dengan mengikuti tahapan yang didemonstrasikan oleh guru. Penugasan ini tidak langsung dikumpulkan untuk dievaluasi, penyelesaian karya dikumpulkan setelah semua tugas diselesaikan dalam bentuk portofolio.

Perencanaan proses pembelajaran dalam menciptakan tokoh karakter animasi dua dimensi dalam rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) berisi Kompetensi Dasar yaitu: Memahami cara pembuatan karakter, dan membuat karakter. Kompetensi Dasar tersebut dibagi menjadi tiga kali pertemuan. Pertemuan pertama, guru pengampu memberikan penugasan untuk membuat gambar bagan karakter tokoh dari tampak depan, samping, serong kanan/kiri, dan belakang secara manual dan jumlahnya menyesuaikan dengan ide cerita yang sudah dibuat. Pada materi penugasan kedua, siswa

diberikan tugas membuat karakter laki-laki menjadi karya digital dengan memindahkan hasil gambar manual ke dalam digital untuk pewarnaan dan pemberian garis tegas pada tokoh karakter. Pada pertemuan ketiga, siswa diberikan tugas membuat karakter perempuan menjadi karya digital dengan memindahkan hasil gambar manual ke dalam digital untuk pewarnaan dan pemberian garis tegas pada tokoh karakter.

Tema yang ditentukan oleh guru pengampu dalam rencana pelaksanaan pembelajaran adalah kegiatan sehari-hari. Alasan guru pengampu mengambil tema sehari-hari adalah untuk mempermudah siswa dalam berkreasi. Kegiatan sehari-hari yang biasa dilakukan siswa menjadi lebih mudah diolah karena siswa terbiasa mengalami kejadian tersebut. Harapan yang ingin dicapai oleh guru pengampu dalam tema ini, siswa lebih mudah untuk menggambarkan tokoh dalam film animasi karena terkait kegiatan sehari-hari.

## 2. Tahap Pelaksanaan

### a. Pertemuan Pertama

Pada pertemuan pertama guru pengampu mengawali kegiatan pembelajaran dengan mengucap salam terlebih dahulu. Ketua kelas memimpin kelas untuk berdoa sebelum pelajaran dimulai. Guru pengampu diikuti oleh siswa mempersiapkan komputer dahulu untuk dinyalakan. Guru sesaat untuk mengecek presensi siswa, dilanjutkan dengan menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan berlangsung. Pada saat peneliti mengamati, guru pengampu melakukan apersepsi dengan menunjukkan contoh hasil film animasi dua dimensi yang dibuat siswa terdahulu. Kemudian menunjukkan bagian per bagian adegan dalam film animasi tersebut hingga selesai.



Gambar 01 Kegiatan Awal Pembelajaran/Apersepsi  
(Sumber: Dokumentasi Peneliti)

Setelah memberikan kegiatan awal pembelajaran, memasuki kegiatan inti guru pengampu memberikan arahan untuk membentuk kelompok dan mendiskusikan ide cerita yang akan dibuat. Sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) pada pertemuan pertama dalam kompetensi dasar memahami cara pembuatan karakter dan membuat karakter adalah kegiatan siswa untuk membuat film yang diawali

dengan menentukan ide cerita dan membuat tokoh cerita.

Diawali dengan membuat sketsa kasar pada kertas HVS, guru menginstruksikan siswa supaya menggambar karakter dari tampak depan, samping, serong kanan/kiri, dan belakang atau yang disebut *turn-around* secara manual. Supaya siswa tidak bingung guru memberikan contoh sketsa yang sudah disiapkan guru pengampu sebagai metode demonstrasinya. Pada pertemuan pertama guru membuat tokoh karakter laki-laki. Siswa dalam tiap kelompok membuat sketsa yang nantinya akan dipilih oleh tiap anggota kelompoknya. Kegiatan ini bertujuan supaya siswa bebas mengutarakan idenya dan menghasilkan karakter yang beragam.



Gambar 02 Siswa Menggambar Karakter Teknik Manual  
(Sumber: Dokumentasi Peneliti)

Setelah masing-masing siswa membuat sketsa karakter, tiap kelompok berdiskusi kembali untuk memilih karakter yang paling cocok. Karakter yang sudah dipilih kemudian akan di *scanning* oleh masing-masing siswa di tiap kelompok untuk masuk ke tahap selanjutnya. Ketika sketsa gambar sudah siap dipindah ke dalam bentuk digital, guru mendemonstrasikan cara *scanning* dan cara merapikan gambar yang sudah dipindahkan. Guru pengampu dalam mendemonstrasikan membuat karakter lebih mengedepankan siswa untuk bisa terlebih dahulu menggunakan aplikasi seperti memindahkan gambar manual menjadi gambar digital dengan alat bantu yang disebut *scanner*. Siswa juga mampu menggunakan aplikasi *Adobe Photoshop* pada tahap pemula.



Gambar 03 Proses Scanning Gambar Manual  
(Sumber: Dokumentasi Peneliti)

Setelah garis *outline* pada gambar karakter rapi hingga tidak ada garis yang bercelah, karakter siap masuk pada tahap pewarnaan. Kegiatan pemberian warna pada tokoh karakter dimulai dari pemberian warna kulit dan rambut. Setelah warna kulit dan rambut, warna pada bagian wajah

dilanjutkan dengan pakaian dan aksesoris karakter. Guru pengampu mendemonstrasikan pewarnaan dengan menggunakan aplikasi *Adobe Photoshop* dengan menggunakan warna solid pada toolbar yang bernama *Paint Bucket Tools*.

Setelah karakter selesai dalam tahap pewarnaan, langkah terakhir adalah menyimpan lembar kerja dengan menjadikan karakter menjadi data gambar. Siswa kemudian berdiskusi untuk menentukan hasil karakter yang paling cocok dilihat dari segi kerapian dan warna yang menarik. Setiap berdiskusi di sela-sela demonstrasi, guru pengampu memberikan waktu pada siswa maksimal 15 menit.



Gambar 04 Hasil Pewarnaan Karakter  
(Sumber: Dokumentasi Peneliti)

Setelah kegiatan inti selesai, guru menjelaskan rangkuman kegiatan pertemuan pertama yang telah dilaksanakan. Penjelasan rangkuman kegiatan meliputi kegiatan diskusi yang berjalan lancar dan kegiatan siswa dalam mengikuti demonstrasi. Kegiatan siswa dalam mengikuti demonstrasi yang dinilai guru adalah kurangnya siswa memperhatikan secara seksama langkah-langkah yang dijelaskan guru. Perulangan langkah yang terlalu sering membuat waktu mengerjakan menjadi berkurang. Pada 10 menit terakhir, guru menambahkan apabila kegiatan membuat karakter pada pertemuan pertama ada yang belum selesai untuk dilanjutkan di rumah. Guru pengampu tidak lupa mengingatkan kembali pada siswa untuk mempersiapkan ide karakter yang akan dibuat pada pertemuan kedua.

#### b. Pertemuan Kedua

Pada pertemuan kedua (membuat karakter perempuan), kegiatan pendahuluan guru pengampu mengawali dengan salam, mempresensi, dan menarik minat dan motivasi siswa. Menarik minat dan motivasi dengan menunjukkan contoh karakter yang dibuat siswa terdahulu. Kemudian menunjukkan bagian per bagian perbedaan karakter antara laki-laki dan perempuan. Kemudian guru pengampu menanyakan rancangan karakter yang sudah dibuat di rumah. Guru pengampu masih menemukan siswa yang belum selesai dalam membuat rancangan karakter yang masih berupa sketsa. Guru pengampu memberikan waktu untuk menyelesaikan rancangan karakter yang akan dibuat pada pertemuan kedua.

Setelah 15 menit pendahuluan, guru pengampu memberikan waktu diskusi kelompok

untuk siswa selama 15 menit. Kegiatan diskusi kelompok untuk memilih sketsa karakter yang akan dibuat oleh per kelompok. Tiap kelompok dapat membuat satu atau lebih karakter tokoh menyesuaikan dengan jumlah karakter yang akan dibuat. Setelah diskusi selesai, guru pengampu mulai masuk ke inti materi yaitu praktik membuat karakter perempuan. Sebelum itu, guru pengampu memberikan demonstrasi pembuatan karakter perempuan yang diawali dengan mempersiapkan sketsa gambar yang akan di salin ke komputer. Kemudian guru pengampu memberi arahan kepada siswa untuk berdiskusi memilih karakter yang telah dibuat anggota kelompok untuk dipilih salah satu. Setelah sketsa gambar telah siap di *scanning* guru menginstrusikan siswa untuk segera menyalin gambar ke komputer dengan alat *scanner*.

Guru pengampu mendemonstrasikan perbedaan karakter perempuan yang dibuat mulai dari alis yang rapi dan rambut yang lebih panjang dari karakter laki-laki. Setelah mendeskripsikan bagian-bagian karakter perempuan, guru menegaskan kembali untuk membuat garis *outline* yang jelas dan rapi supaya saat pewarnaan tidak terjadi kesalahan. Pada saat pemberian warna pada karakter perempuan guru pengampu mengimbau supaya siswa dapat berkreasi menggunakan warna-warna. Beberapa siswa masih ada yang mengalami kendala saat memberikan warna pada karakter yang disebabkan oleh garis *outline* yang putus-putus. Namun guru tetap memberikan waktu untuk siswa memperbaiki kendala-kendala tersebut.



Gambar 05 Proses Demonstrasi Guru Pada Kegiatan Inti Pembelajaran  
(Sumber: Dokumentasi Peneliti)

Pemberian warna pada karakter perempuan juga dimulai dari warna kulit dan rambut, warna pada bagian wajah dilanjutkan dengan pakaian dan aksesoris karakter. Guru pengampu dalam mengajar sangat memperhatikan sikap siswa saat mengikuti demonstrasinya. Kendala seperti gaduh saat praktik maupun terjadi kesulitan siswa saat menjalankan aplikasi dapat diatasi guru dengan mudah. Guru pengampu menjelaskan kepada peneliti kendala yang sulit diatasi adalah saat siswa tidak begitu antusias mengikuti demonstrasi. Hal tersebut tentunya dapat menghambat berlangsungnya kegiatan belajar.



Gambar 06 Proses Pewarnaan Karakter Tokoh  
(Sumber: Dokumentasi Peneliti)

Pada akhir kegiatan inti pertemuan kedua, guru menginstrusikan siswa untuk berdiskusi dengan kelompok untuk memilih karakter yang telah dibuat. Bagi kelompok yang membuat karakter dengan jumlah banyak juga tetap menentukan karakter yang paling menarik untuk dipakai. Setelah itu karakter yang sudah dipilih untuk disimpan dalam bentuk lembar kerja yang dapat dibuka kembali dan menyimpan gambar karakter yang sudah jadi. Langkah menyimpan tugas sama dengan pertemuan sebelumnya karena masih menggunakan aplikasi *Adobe Photoshop*.



Gambar 07 Hasil Pewarnaan Karakter Perempuan  
(Sumber: Dokumentasi Peneliti)

Selanjutnya pada kegiatan akhir pembelajaran guru merangkum kembali kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan. Guru memberikan masukan terhadap kekurangan-kekurangan yang terdapat pada saat kegiatan pembelajaran berupa supaya di pertemuan berikutnya diperbaiki. Pada pertemuan yang akan datang guru pengampu memberi tugas untuk mempersiapkan karakter yang berikutnya, ketentuan karakter berikutnya adalah karakter dengan usia yang lebih tua misalnya orang tua, guru dan lain sebagainya.

#### c. Pertemuan Ketiga

Pada pertemuan ketiga (karakter usia dewasa atau tua), kegiatan pendahuluan guru mengawali dengan salam, mempresensi dan menanyakan rancangan karakter yang sudah ditugaskan pada pertemuan sebelumnya. Setelah mengecek rancangan karakter yang sudah disiapkan siswa, masih ada beberapa siswa yang belum membuat rancangan karakter. Guru pengampu memberi arahan untuk menyelesaikan

rancangan saat diskusi kelompok. Selanjutnya, guru pengampu menjelaskan tujuan pembelajaran dan menunjukkan contoh karakter yang pernah dibuat siswa terdahulu. Guru menjelaskan ciri khas dari karakter usia dewasa atau tua yang berupa bentuk badan, kulit wajah, rambut dan pakaian.

Setelah 15 menit pendahuluan guru memberikan waktu untuk berdiskusi kelompok sekaligus menyelesaikan rancangan sketsa karakter bagi siswa yang belum membuat. Diskusi berlangsung selama 15 menit dilanjutkan dengan menyalin sketsa gambar ke komputer dengan alat *scanner*. Setelah semua siswa selesai menyalin sketsa gambar karakter, guru kembali mendemonstrasikan cara merapikan garis dan mempertebal garis *outline* karakter untuk mempermudah tahap pewarnaan. Guru pengampu sekilas menjelaskan bagian-bagian tubuh karakter yang perlu diberikan karakteristik tertentu seperti dada dan perut orang dewasa yang kendur atau berotot. Guru pengampu menambahkan penonjolan karakter sangat mempengaruhi hasil karakter yang menarik.

Sesekali guru pengampu berkeliling untuk memastikan siswa mengikuti demonstrasi dengan benar dan membantu siswa yang kesulitan. Suasana kelas yang tenang membuat kegiatan pembelajaran menjadi terkendali. Beberapa siswa ada yang berkeliling melihat tugas milik teman yang lain. Guru pengampu tidak memberi larangan untuk siswa saling melihat pekerjaan teman. Apabila dalam kondisi siswa tertinggal saat guru berdemonstrasi, siswa mampu menyusul dengan bertanya kepada guru atau teman di sebelahnya.

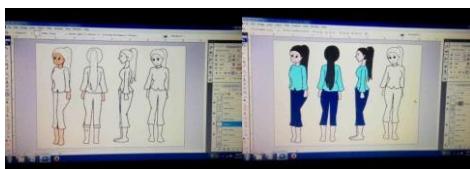


Gambar 08 Guru Berkeling Mengawasi Kegiatan Demonstrasi Siswa  
(Sumber: Dokumentasi Peneliti)

Memasuki kegiatan pewarnaan pada karakter orang dewasa atau orang tua, guru mendemonstrasikan pemilihan warna rambut dan kulit disusul dengan siswa yang membuat. Bagi siswa yang tidak membuat karakter orang dewasa atau orang tua diperbolehkan untuk membuat karakter lain. Guru hanya sebatas memberikan materi bagaimana membuat karakter orang dewasa atau orang tua dengan ciri tertentu.

Pada bagian wajah karakter guru memberikan efek keriput pada kulit wajah dengan memberikan sedikit garis yang diberi warna lebih gelap dari kulit aslinya. Pemberian warna gelap

terang memberikan efek tertentu karakter lebih menarik. Guru pengampu menyarankan kepada siswa untuk menggunakan warna gelap terang pada kulit yang terkena cahaya atau tidak. Karakter bisa terlihat lebih nyata karena karakter yang dibuat akan dijadikan seperti karakter yang hidup.



Gambar 09 Hasil Pewarnaan pada Karakter Orang Dewasa  
(Sumber: Dokumentasi Peneliti)

Pada saat guru berkeliling di sela demonstrasinya, ada beberapa siswa yang masih mulai merapikan garis *outline*. Guru pengampu lantas menegur siswa tersebut karena terlambat mengikuti demonstrasi akan mengganggu proses demonstrasi. Ada beberapa siswa yang mewarnai karakter dimulai dari pakaian terlebih dahulu, namun guru pengampu tidak berkomentar. Setelah berkeliling guru kembali melanjutkan proses demonstrasi pewarnaan pada bagian pakaian dilanjutkan dengan alas kaki karakter.

Pada akhir kegiatan inti, guru memberikan waktu pada siswa untuk segera menyelesaikan karakter yang terakhir. Guru selanjutnya meminta siswa untuk menyimpan lembar kerja menjadi data gambar. Setelah semua siswa menyelesaikan tahap menyimpan gambar, guru menginstrusikan siswa untuk berdiskusi dengan anggota sekelompok masing-masing. Diskusi yang diadakan adalah untuk memilih karakter yang telah dibuat dengan berbagai pilihan dari masing-masing anggota yang telah membuat. Pemilihan karakter pada pertemuan ketiga adalah kegiatan akhir dalam membuat karakter tokoh cerita. Pada pertemuan ketiga ini, semua karakter yang telah dibuat akan menentukan tahap pembuatan film animasi pada pertemuan berikutnya.

### 3. Tahap Evaluasi

Evaluasi pembelajaran animasi dua dimensi tiga dimensi di SMK N 11 Semarang dilaksanakan berdasarkan sikap dan keterampilan. Kriteria yang digunakan untuk mengevaluasi pembelajaran siswa dalam penugasan pembuatan film animasi dua dimensi dalam proses pembelajaran siswa adalah 1) aspek sikap yang terdiri dari disiplin, jujur, tanggung jawab dan santun; dan 2) aspek keterampilan yang meliputi kegiatan perencanaan, proses pembuatan dan hasil karya. Kedua aspek tersebut menjadi pedoman bagi guru pengampu untuk mengevaluasi karya siswa dalam pembelajaran.

Dari hasil penilaian berdasarkan aspek-aspek penilaian tersebut akan menghasilkan data berupa angka (*score*). Total skor yang akan diperoleh adalah 100. Total skor tersebut kemudian masing-masing diperoleh dari aspek yang memiliki skor maksimal aspek sikap 40 dan keterampilan 60 bagi pedoman guru pengampu, peneliti, dan penilai independen. Ketiga perolehan skor akhir dari guru, penilai independen dan peneliti akan dijumlahkan dan dihitung rata-rata nilai yang menghasilkan skor akhir keseluruhan penilaian. Skor akhir tersebut dikonversi berubah menjadi data berupa pernyataan kualitas.

Berdasarkan dari hasil evaluasi oleh ketiga penilaian nilai rata-rata kelas seluruhnya adalah kategori cukup. Hal ini ditandai dengan hasil nilai rata-rata mencapai 70,03 dari 66 siswa, siswa yang mendapatkan nilai dengan kategori sangat baik berjumlah 6 siswa (tuntas), siswa kategori baik berjumlah seluruhnya 35 siswa (tuntas), siswa kategori cukup berjumlah 13 siswa, dan siswa kategori kurang berjumlah 12 siswa.

Evaluasi kegiatan proses pembelajaran Kelas XI Animasi dalam menciptakan karakter tokoh film animasi dua dimensi berjalan cukup baik. Guru pengampu menambahkan kendala-kendala yang terjadi pada kelompok yang tidak dapat menyelesaikan karya adalah wajar dialami saat bekerja secara tim. Namun guru pengampu tetap memberikan jenjang waktu pada kelompok tersebut untuk segera mengumpulkan karya selambat-lambatnya dua bulan setelah kegiatan pembelajaran.

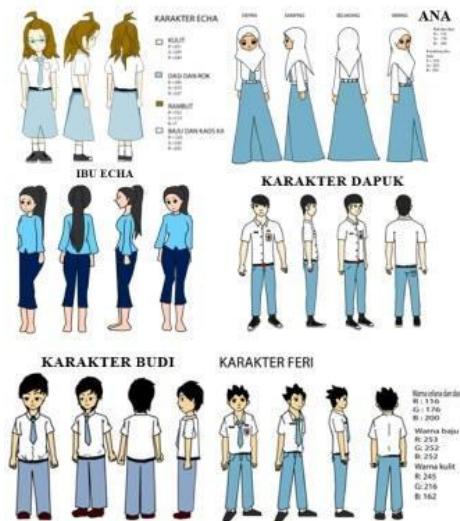
### Karakter Tokoh Film Animasi Dua Dimensi Karya Siswa Kelas Animasi di SMK N 11 Semarang

Hasil pengamatan menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memiliki kemampuan yang cukup baik dalam menciptakan karakter tokoh dua dimensi. Hal ini ditandai dengan: 1) siswa mampu bekerja tim dalam menentukan gagasan dalam menggambarkan karakter tokoh film animasi 2) siswa mampu bekerja tim dalam menentukan variasi bentuk tubuh karakter tokoh film animasi 3) siswa mampu bekerja tim dalam menentukan proporsi tubuh karakter tokoh film animasi 4) siswa mampu bekerja tim dalam menentukan pilihan warna yang sesuai dengan karakter tokoh film animasi 5) siswa mampu bekerja tim dalam menyelesaikan tugas sesuai dengan hasil yang memenuhi kriteria.

Hasil karya siswa yang paling banyak adalah karya siswa dengan kategori baik, yaitu berjumlah 35 (tiga puluh lima) siswa atau 53,03%. Selanjutnya untuk karya kategori sangat baik diperoleh oleh 6 (enam) siswa atau 9,09%, 13 (tiga belas) siswa atau 18,18% tergolong siswa yang

memiliki kategori cukup, sedangkan yang memiliki kategori kurang berjumlah 12 (dua belas) siswa atau 18,18%. Berdasar paparan di atas dan hasil observasi peneliti di Kelas Animasi I dan Animasi II, dapat dikatakan bahwa karya siswa di kedua kelas dalam menciptakan karakter tokoh film animasi dua dimensi masuk dalam kriteria baik.

#### Analisis Hasil Karya Kategori Sangat Baik



Gambar 10 Hasil Karya Siswa Kategori Sangat Baik oleh Kelompok 2 Animasi 1

(Sumber dokumentasi peneliti)

Hasil karya karakter tokoh film dua dimensi yang berjudul "Dibenci" oleh kelompok 2 (dua) kelas animasi I yang terdiri oleh Dwi Ayu Nur Hidayah, Ferdi Jaya Syahputra, Gilang Sanjaya, Nunuk Sela Parwati, Prasetyo Meiliano, dan Rizky Rahmad Nugroho. Karya tersebut termasuk salah satu karya dengan kreativitas siswa sangat baik. Secara keseluruhan kreativitas penggambaran karakter bernilai maksimal. Penilaian ini berdasarkan aspek penilaian hasil karya yang terbagi menjadi ide, proporsi, variasi bentuk dan penyederhanaan bentuk.

Penggambaran tokoh yang ditampilkan pada karakter tokoh tersebut sudah baik. Proporsi tubuh yang ditampilkan oleh karya tersebut menggunakan proporsi tubuh panjang dan tidak menonjolkan ukuran tubuh yang dilebih-lebihkan. Variasi bentuk di tiap karakter sudah cukup baik dilihat dari variasi bentuk tatanan rambut, gaya berpakaian, serta aksesoris yang dipakai. Bentuk karakter yang dibuat sederhana namun ada beberapa bagian yang ingin dimunculkan detail namun secara visual justru sedikit mengganggu. Misalnya tokoh Budi yang digambarkan rapi dan peduli dengan temannya ditampilkan visual dengan pakaian seragam yang rapi, namun garis-garis yang ditimbulkan dari lekukan baju yang dimasukkan justru terlihat seperti baju kusut dan tidak disetrika.

#### Faktor Pendukung dan Penghambat Proses Pembelajaran Menciptakan Karakter Film Animasi Dua Dimensi di SMK N 11 Semarang

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran dalam menciptakan karakter tokoh film animasi dua dimensi. Faktor-faktor tersebut dibagi menjadi dua yaitu faktor pendukung dan faktor penghambat. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti diperoleh hasil penelitian sebagai berikut:

##### 1) Faktor Pendukung

Menurut guru pengampu mata pelajaran animasi dua dimensi dan tiga dimensi dalam wawancara, Pak Daud menyatakan faktor internalnya adalah minat siswa, bakat siswa, pengetahuan, dan motivasi dari siswa sendiri. Faktor eksternal yang disebutkan oleh Pak Daud setelah faktor internal adalah sarana prasarana yang tersedia, lingkungan sekolah dan dukungan keluarga. Dukungan eksternal lainnya yaitu pengaruh lingkungan sekolah terutama di dalam kelas saat kegiatan diskusi berlangsung. Anik mengalami kemudahan saat bekerja secara kelompok dengan bertukar ide dengan teman secara langsung dapat menambah wawasannya. Saling membantu antara anggota kelompok juga mampu menambah pengalaman bagi tiap anggota.

##### 2) Faktor Penghambat

Faktor penghambat pada proses pembelajaran dalam kegiatan menciptakan karakter tokoh film animasi dua dimensi berkaitan erat dengan faktor pendukung. Karena faktor penghambat diperoleh dari faktor pendukung yang tidak terlaksana dengan baik. Contoh sarana prasarana yang diutarakan Sela, ruang laboratorium yang dilengkapi pendingin udara. Apabila dalam keadaan tertentu alat pendingin tidak berfungsi dengan baik akan mempengaruhi suasana kelas.

Pak Daud menekankan bahwa motivasi adalah salah satu faktor internal yang paling dibutuhkan siswanya dalam proses pembelajaran. Beliau sendiri menyadari sekolah sudah jarang mengadakan *workshop* tentang animasi. Siswa sering mengeluh bosan dan meminta guru untuk mengajak ke acara-acara pameran di luar sekolah. Keterbatasan waktu yang dimiliki guru pengampu tidak mampu mengikuti kemauan siswa. Motivasi siswa dalam belajar yang kurang tersebut menjadi masalah yang harus diatasi oleh guru yang secara tidak langsung dapat menjadi sumber pendukung maupun penghambat siswa karena guru sebagai sarana belajar siswa.

Kendala juga terjadi pada beberapa siswa yang tidak memiliki komputer sendiri. Pak Daud menjelaskan bahwa kegiatan praktik membuat

tokoh karakter sangat bergantung pada komputer. Siswa telah diberikan arahan oleh guru pengampu untuk membawa komputer *portable* / laptop untuk menghindari keadaan darurat seperti komputer rusak. Namun beberapa siswa tidak mampu memenuhi fasilitas tersebut, sehingga ada beberapa siswa yang harus rela membagi satu komputer untuk dua orang.

## PENUTUP

### SIMPULAN

Berikut simpulan pada artikel penelitian ini: Pertama, proses pembelajaran menciptakan karakter tokoh film animasi dua dimensi siswa kelas animasi dilakukan dengan tiga kali pertemuan, yaitu membuat karakter laki-laki, perempuan dan karakter orang dewasa. Seluruh pertemuan tersebut dilaksanakan selama tiga minggu. Kegiatan proses pembelajaran dilaksanakan melalui kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Kegiatan pendahuluan meliputi melakukan apersepsi, menjelaskan tujuan pembelajaran dan mempersiapkan media berkarya. Kegiatan inti meliputi diskusi kelompok siswa, menunjukkan demonstrasi dalam membuat karakter, memberikan tugas untuk merancang ide cerita, membuat karakter, dan mewarnai karakter. Kegiatan penutup yaitu merefleksikan kegiatan yang telah berlangsung, pemberian tugas untuk mempersiapkan bahan untuk pertemuan selanjutnya. Kegiatan proses pembelajaran siswa menggunakan metode demonstrasi, tanya jawab, diskusi, dan penugasan. Media yang digunakan adalah komputer, televisi, *scanner*, kertas HVS, dan alat tulis.

Kedua, hasil karya siswa kelas animasi dalam menciptakan karakter tokoh film animasi dua dimensi menunjukkan hasil nilai rata-rata cukup. Hal ini ditandai dengan hasil nilai rata-rata mencapai 70,03 dari 66 siswa, siswa yang mendapatkan nilai dengan kategori sangat baik berjumlah 6 siswa (tuntas), siswa kategori baik berjumlah seluruhnya 35 siswa (tuntas), siswa kategori cukup berjumlah 13 siswa, dan siswa kategori kurang berjumlah 12 siswa.

Ketiga, dalam proses proses pembelajaran dalam menciptakan karakter tokoh film animasi dua dimensi siswa kelas animasi, yang dilaksanakan pada tiga kali pertemuan terdapat beberapa faktor yang mendukung dan faktor penghambat. Faktor pendukung dari pembelajaran tersebut adalah banyaknya minat siswa di bidang animasi dilihat dari antusias siswa dalam membuat karakter, bakat siswa yang hampir sebagian siswa miliki rata-rata cukup, pengetahuan siswa yang

telah diberikan di kelas satu membantu proses pembelajaran, dan motivasi yang baik dalam berkarya seni menciptakan karakter tokoh film. Faktor penghambat sarana prasarana pendukung demonstrasi yaitu televisi sebagai tempat proyeksi LCD kurang memadai, ketidakcocokan antara anggota kelompok saat diskusi, dan kurangnya wawasan pada siswa saat berkarya dan ketersediaan waktu yang kurang dimanfaatkan oleh siswa.

### SARAN

Pada kegiatan pelaksanaan proses pembelajaran, masih ada beberapa siswa tidak melaksanakan saran guru untuk mencari referensi dalam membantu merancang ide karakter, guru perlu memberikan perhatian dan pengarahan lebih banyak kepada siswa supaya siswa lebih termotivasi untuk aktif. Ketika siswa mengalami kesulitan dalam proses berkarya khususnya saat diskusi kelompok, guru perlu memberikan perhatian dan saran kepada siswa supaya siswa yang kurang kompak tetap mampu bekerja sama dengan baik.

Pada kegiatan evaluasi proses pembelajaran, ada beberapa hasil karakter yang dibuat hanya dua karakter bahkan satu karakter, guru hendaknya menetapkan kriteria jumlah karakter lebih banyak karena jumlah anggota dalam satu kelompok berjumlah lima sampai tujuh orang. Hasil karakter karya siswa sampai pada batas pengumpulan ada satu kelompok tidak mengumpulkan dengan alasan belum jadi, guru perlu meninjau kembali saat pembuatan karakter terhadap kendala-kendala penyebab karya belum jadi.

Berdasarkan hasil penelitian, saran yang dapat diberikan untuk siswa yaitu saat diskusi, anggota kelompok yang kurang kompak seharusnya mampu menghargai ide satu sama lain supaya mampu bekerja sama secara profesional. Berkenaan dengan alokasi waktu pembelajaran dan siswa yang tidak mengikuti instruksi guru, maka saran bagi siswa sebaiknya dapat memanfaatkan waktu dengan baik. Hasil karya siswa dalam menciptakan karakter tokoh film animasi dua dimensi sudah tergolong baik. Bila siswa telah menguasai media dan teknik membuat karakter, maka siswa perlu menambah referensi untuk dapat lebih mengembangkan gagasannya.

### DAFTAR PUSTAKA

- Aryani, Nuansa Intifada. 2014. "Manajemen Produksi Serial Animasi 3D-Live Shoot Aksi Didi Tikus Studi Kasus Produksi Serial Animasi 3D Didi Tikus oleh PixelEfekt untuk MNCTV." *Skripsi*. Jurusan Ilmu Komunikasi UGM.  
D-Art When Artist Talk. 2014. *Character Design Mengembangkan Konsep dalam Membangun*

- Sebuah Karakter*. Edisi ke dua. Bandung: Factory Press.
- Firmanto, Yocke Dwyan. 2013. "Pembuatan Film Animasi Dua Dimensi Cerita Rakyat Joko Kendil dengan Teknik Rigging." TA. Undergraduate thesis, STIKOM Surabaya.
- Ismiyanto, PC S. 2008. "Kurikulum dan Buku Teks Pendidikan Seni Rupa". GBPP-Silabus, RPP, dan Handout Jurusan Seni Rupa FBS Unnes. Jurusan Seni Rupa.
- KEMENDIKBUD. 2013. *Animasi 2D*. Malang: Pusat Pengembangan & Pemberdayaan Pendidik & Tenaga Kependidikan Bidang Otomotif & Elektronika.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, R&B*. Bandung: ALFABETA.
- Syafii, (2016). Pengembangan Bahan Ajar Seni Rupa dalam Konteks Pengembangan Profesi Guru. *Imajinasi: Jurnal Seni*, 10(2), 99-106.
- Syakir. 2006. "Seni Ilustrasi". *Hand Out*. Jurusan Seni Rupa, FBS UNNES.
- Triyanto, Mujiyono, & Sugiarto, E. (2017). Aesthetic Adaptation as a Culture Strategy in Preserving the Local Creative Potentials. *Komunitas: International Journal of Indonesian Society and Culture*, 9(2), 255-266.
- Widagdo, P. B. (2018). Penyajian Pameran Museum melalui Realitas Maya. *Imajinasi: Jurnal Seni*, 12(1), 9-16.
- Wibawanto, Wandah. 2016. Visualisasi Kerajaan Majapahit Melalui Virtual Reality. *Imajinasi: Jurnal Seni*, 10(1), 31-38.
- Prameswari, N. S., Suharto, M., & Prabowo, T. 2017. The Importance Of Equating Parent's Perceptions With Children's Hobby In Using Android-Based Applications As A Learning Media. *People: International Journal of Social Sciences*, 3(2).
- Harto, Dwi Budi. 2012. Kreativitas dan Eksistensi Film Animasi dalam Ekonomi Kreatif di Indonesia. Prosiding Seminar Nasional "Perguruan Tinggi Seni dalam Era Ekonomi Kreatif" 2012. Pasca Sarjana ISI Surakarta (hal 112-139)