

ANIMASI PEMBELAJARAN PADA SMP PGRI KOTA PAGARALAM BERBASIS ADOBE FLASH CS6

Kusnita Yusmiarti, Medi Triawan
.Dosen AMIK Lembah Dempo
kusnita2306@gmail.com, medymeu@rocketmail.com

ABSTRACT

Currently the adobe flash-based learning process is one of the media that can be utilized especially on ICT subjects. This media is very necessary to be implemented in the world of education today. Besides adobe flash based learning is an approach in the teaching process that is used in the teaching and learning process so that the learning process becomes more effective, efficient and enjoyable. The application in the learning process that was built presents material interactively with animation, video, text, and sound. And the application development process carried out starts from the stage of determining the target, selecting topics and materials, data collection, design, manufacture and trial. Even though the purpose of developing this application is to apply an adobe flash-based learning media in the form of animation on subject matter subjects in the Pagar Alam City PGRI Middle School.

Keywords: *animation, learning, adobe flash*

ABTRAK

Saat ini proses pembelajaran berbasis adobe flsash merupakan salah satu media yang dapat dimanfaatkan khususnya pada mata pelajaran TIK, Media ini sudah sangat perlu dilaksanakan dalam dunia pendidikan saat ini. Selain itu pembelajaran berbasis adobe flsash merupakan suatu pendekatan dalam proses mengajar yang digunakan pada proses belajar mengajar agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif, efisien dan menyenangkan. Adapun aplikasi dalam proses pembelajaran yang dibangun ini menyajikan materi secara interaktif disertai animasi, video, teks, dan suara. Proses pembangunan aplikasi yang dilakukan dimulai dari tahap penentuan sasaran, pemilihan topik dan materi, pengumpulan data, perancangan, pembuatan dan uji coba. Adapun tujuan pengembangan aplikasi ini adalah untuk mengaplikasikan suatu media pembelajaran berbasis adobe flsash yang berupa animasi pada mata materi pelajaran di SMP PGRI Kota Pagar Alam.

Kata Kunci: animasi, pembelajaran, *adobe flash*

I. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Dengan semakin berkembangnya teknologi informasi saat ini membuat semua penyampaian informasi yang cepat dan tepat guna sudah sangat dibutuhkan dalam berbagai aspek kehidupan manusia, dan salah satu di antaranya adalah dunia pendidikan. Dengan bantuan teknologi informasi, proses pengajaran dan pembelajaran sudah sangat praktis, *efektif* dan lebih *efisien*. Salah satu teknologi informasi yang membantu dalam dunia pendidikan adalah teknologi internet.

Hal ini dikarenakan proses pembelajaran dengan teknologi informasi yang dalam hal ini adalah internet, mengandung konsep multimedia yang sangat membantu penyampaian materi pembelajaran kepada peserta didik secara jelas, mudah dimengerti dan juga dipahami. Dalam hal ini, kita akan menyebutnya dengan multimedia pembelajaran.

Mekanisme konsep multimedia adalah penggabungan dua unsur atau lebih media yang terdiri dari teks, gambar, foto, audio, video dan animasi secara terintegrasi (Aries Hadi Sutopo, 2003). Keuntungan dan manfaat

penyampaian materi dengan konsep Animasi pembelajaran proses pembelajaran lebih menarik, jumlah waktu mengajar dapat dikurangi, kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan, Mata pelajaran yang dirumuskan dalam pengembangan media pembelajaran di SMP PGRI Kota Pagar Alam adalah Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). TIK adalah mata pelajaran Teori yang mempelajari cara mengoperasikan komputer beserta komponen yang ada di dalamnya. TIK dipelajari secara umum oleh semua tingkatan yang ada di SMP. Salah satu komponen penting dalam pembelajaran adalah Animasi pembelajaran.

Adapun alokasi jam pelajaran untuk mata pelajaran TIK yang diberikan 2 jam pelajaran setiap minggunya, sangatlah kurang untuk pelaksanaan pembelajaran teori, mengingat banyaknya materi yang harus disampaikan, sehingga siswa yang kurang diperhatikan oleh guru merasa kurang termotivasi untuk mengikuti mata pelajaran. Berdasarkan observasi yang dilakukan di SMP PGRI Pagar Alam, guru hanya menggunakan papan tulis sebagai media belajar di kelas, belum ada satupun pembelajaran yang

menggunakan animasi pembelajaran. sehingga siswa hanya bisa mendengarkan guru yang menjelaskan pembelajaran dengan media papan tulis. Dan banyak dari siswa tertidur saat pembelajaran berlangsung dan siswa kurang semangat dalam mengikuti proses pembelajaran tersebut.

Informasi ini didapatkan dari hasil diskusi dengan salah satu guru yang mengajar di SMP PGRI Pagar Alam tersebut, pengaruh media pembelajaran sangat penting. Salah satu pembelajaran dengan menggunakan video Animasi pembelajaran karena pembelajaran dapat mempermudah guru menyampaikan materi ke siswa .

1.2. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang diangkat yaitu, Bagaimana membangun Animasi pembelajaran berbasis *adobe flash* di SMP PGRI Pagar Alam?

1.3. Batasan Masalah

Agar pembahasan tidak keluar dari jalur yang akan dibahas, penulis hanya membatasi pembahasan ini dalam lingkup membangun animasi pembelajaran berbasis *adobe flash* pada SMP PGRI Kota Pagar Alam.

1.4. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini untuk membangun Animasi pembelajaran berbasis *adobe flash* pada SMP PGRI Kota Pagar Alam.

1.5. Manfaat Penelitian

Setelah adanya pengembangan proses pembelajaran berbasis *adobe flash*, Diharapkan proses pembelajaran pada SMP PGRI Kota Pagar Alam akan lebih efektif dan efisien dari sebelumnya.

II. Landasan Teori

a. Multimedia

Menurut (Ariesto, 2003) Kata multimedia, bukanlah hal baru tetapi suda digunakan bahkan sebelum komputer menampilkan presentasi atau penyajian yang menggunakan beberapa macam cara. Pada awal tahun 1990, multimedia berarti kombinasi dari teks dengan dokumen katagori multimedia.

a) Multimedia interaktif

adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki.

b) *Game* edukasi

Game edukasi adalah untuk hiburan tetapi digunakan untuk pendidikan sehingga game ini harus memenuhi kriteria-kriteria yang telah ditetapkan dalam tujuan pembelajaran game edukasi harus mampu membantu siswa dalam pengembangan akhlak, intelektual, motivasi, keahlian, kecakapan, akhlak. Dengan hal-hal tersebut, game merupakan bagian yang penting dalam pembelajaran.

c) *Video* dinamis

adalah belajar sambil bermain dalam pembelajaran yang dirancang untuk memudahkan dalam belajar agar mudah di pahami dapat meningkatkan partisipasi dalam proses pembelajaran, sehingga dapat mengikuti kegiatan pembelajaran dengan aktif.

d) *Website* dinamis

Digunakan untuk membuat animasi dan bitmap yang sangat menarik untuk keperluan pembangunan situs *web* yang interaktif dan dinamis.

b. Animasi

Merupakan paparan urutan yang setiap tahunya terdapat sedikit perbedaan untuk menghasilkan satu

pergerakan secara berterusan. Animasi merupakan satu teknologi yang membolehkan image pengguna kelihatan seolah-olah hidup, dapat bergerak, beraksi dan bercakap.(Sri Maryati, Bambang Eka Purnama, 2013).

Animasi merupakan gambar yang bergerak dan dihasilkan dari pemasangan frameframe gambar secara tepat yang untuk menghasilkan efek pergerakan, sehingga tampil seperti hidup. Animasi ini dapat dibagi menjadi 2 bagian, antara lain:

1. *Computer Based Animation*

Animasi dihasilkan oleh computer untuk membuat suatu visual efek yang meliputi perubahan posisi, bentuk, warna, struktur tekstur dari suatu objek. Animasi jenis ini terbagi menjadi animasi dua dimensi dan animasi tiga dimensi.

2. *Full Motion Video*

Merupakan hasil rekaman dari kamera video yang berubah menjadi gambar hidup (Dwi Agus Diartono).

c. Pengertian Video Animasi

Animasi berasal dari bahasa latin yaitu “anima” yang berarti jiwa, hidup, semangat. Sedangkan karakter adalah orang, hewan maupun objek nyata lainnya yang dituangkan dalam bentuk gambar 2D maupun 3D. sehingga karakter animasi secara dapat diartikan sebagai gambar yang memuat objek yang seolah olah hidup, disebabkan oleh kumpulan gambar itu berubah beraturan dan bergantian ditampilkan. Objek dalam gambar bisa berupa tulisan, bentuk benda, warna dan spesial efek. Berdasarkan arti harfiah, Animasi adalah menghidupkan. Yaitu usaha untuk menggerakkan sesuatu yang tidak bisa bergerak sendiri.

Prinsip dari animasi adalah mewujudkan ilusi bagi pergerakan dengan memaparkan atau menampilkan satu urutan gambar yang berubah sedikit demi sedikit pada kecepatan yang tinggi atau dapat disimpulkan animasi merupakan objek diam yang diproyeksikan menjadi bergerak sehingga kelihatan hidup.

d. Perangkat Lunak Pendukung

1. Adobe Flash Professional CS6

Adobe Flash Creative Suite 6 (CS6) merupakan sebuah *software* yang Didesain khusus oleh *Adobe* dan program aplikasi standar *authoring tool* professional yang digunakan untuk membuat animasi dan bitmap yang sangat menarik untuk keperluan pembangunan situs web yang interaktif dan dinamis. *Adobe Flash CS6* menyediakan berbagai macam fitur yang akan sangat membantu para animator untuk membuat animasi menjadi semakin mudah dan menarik.



Gambar 2.3: tampilan adobe flash cs6

2. Adobe photoshop cs6

Aplikasi *adobe photoshop* adalah program komputer yang merupakan perangkat lunak atau software yang di gunakan untuk pengolahan gambar/foto, dapat di gunakan untuk memanipulasi foto sehingga hasil foto lebih menarik (Dewi, M. S. 2007)



Gambar 2. 5. Tampilan adobe photoshop cs6

3. Wondershare Filmora

Merupakan program pengedit video terbaru yang memungkinkan untuk membuat, mengedit, memangkas, dan mengonversi segala jenis video. Fasilitas pengeditan foto dan video memungkinkan untuk menangani berbagai fungsi pengedit video yang diperlukan agar memberikan sentuhan professional. (Raymon Reza Punusingon) *E-Journal Teknik Informatika*



Gambar 2. 6. Wondershare Filmora

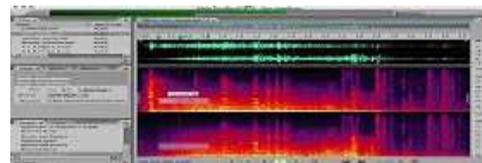


Gambar 2.7. Tampilan Wondershare Filmora

4. Adobe Sound booth

Adobe Soundbooth aplikasi ini, digunakan untuk mengedit suara dan membesarkan volume. memungkinkan Adobe Flash untuk membuat proyek audio multi-track di Soundbooth. Soundbooth juga dilengkapi menghubungkan dinamis yang

memungkinkan urutan video dari Adobe After Effects dan Adobe Premiere Pro untuk dimainkan di Soundbooth tanpa harus dirender terlebih dahulu, sebuah fitur yang diharapkan untuk, menghemat. (Reno Kurniawan).

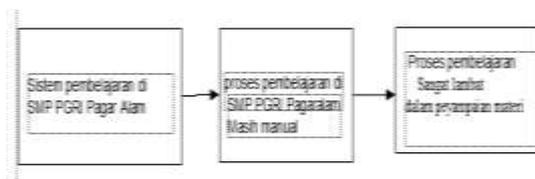


Gambar 2.9. Tampilan Adobe Sound booth

III. Analisis Sistem

Pada tahap ini, penulis mencoba menganalisa masalah yang telah dikumpulkan pada bab sebelumnya. Analisa sistem yang telah dilakukan penulis dengan cara mengamati secara langsung di SMP PGRI Pagar Alam sehingga diketahui kelemahan sistem yang sedang berjalan tersebut, berikut gambar sistem yang sedang berjalan:

1. Analisa Sistem Berjalan



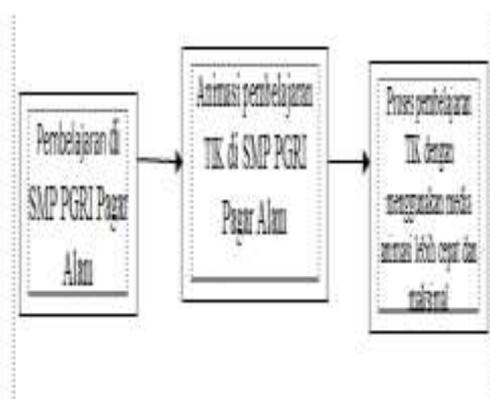
Gambar 3.1. Analisa Sistem yang Berjalan

Proses pembelajaran di SMP PGRI Pagar Alam yang digunakan saat ini masih menggunakan sistem manual.

Dimana sistem pembelajaran yang berjalan masih 100% menggunakan media papan tulis sebagai media pengajaran ke siswa yang menyebabkan guru masih sangat lambat dalam penyampaian materi ke siswa dan juga dapat membuat para siswa merasa jenuh bahkan mengantuk saat proses pembelajaran berlangsung.

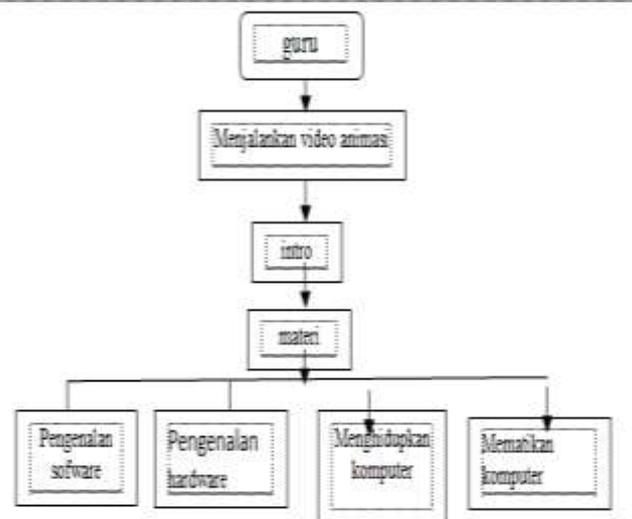
2. Analisis Sistem Yang Diusulkan

Dengan adanya kelemahan pada sistem yang sedang berjalan di atas, maka penulis mengusulkan proses pembelajaran yang berbasis *adobe flash cs6* di SMP PGRI Pagar Alam, dengan harapan agar proses pembelajaran tersebut nantinya dapat berjalan dengan optimal sehingga dapat memberikan manfaat yang tepat guna bagi para siswa di SMP PGRI Pagar Alam tersebut. Berikut gambar sistem yang diusulkan:



Gambar 3.2 Analisa Sistem yang diusulkan

1. Tahapan proses



Gambar 3.3 Tahapan Guru

1. Kosep dalam konsep video animasi ini terdiri dari beberapa bagian

a. Ide Cerita

Karakter yang terlibat di dalam cerita yang bernama si miky adalah pemeran utama dalam video ini dan akan menjelaskan materi tentang pelajaran TIK supaya dapat memudahkan guru dalam peyampaian materi dan dapat menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran.

b. Sinopsis

media ini menampilkan video animasi pembelajaran tentang materi TIK dengan durasi yang telah di tentukan tampilan awal yaitu intro atau pembukaan

dengan menampilkan si karakter dengan di ikuti judul dari program ini, setelah itu si karakter akan menjelaskan tentang materi pembelajaran pengenalan TIK mulai dari penjelasan tentang apa itu internet ,apa itu hadware software dan brainware serta komponnya , cara menghidupkan dan mematikan komputer dan di ikuti dengan penutup,dan untuk lebih menarik di ikuti dengan music pengiring supaya lebih menarik bagi proses pembelajaran yang sedang berlangsung.

c. Desain karakter

Desain karakter untuk video animasi pembelajaran yang bernama si miky fungsi dari si karakter tersebut akan membantu menjelaskan materi supaya proses pembelajaran lebih menyenangkan bagi para siswa dan todak membosankan.

2. Storyboard

Konsep dari storyboard adalah atau papan cerita bagaimana penulis bisa menggambarkan alur sesuai dengan sinopsis yang telah di buat,maka Dari synopsis yang ada di buat lh sebuah konsep cerita untuk menggambarkan

kejadian-kejadian dengan secara rinci , si miky sedang menjelaskan tentang pembelajaran TIK untuk membantu proses penyampaian materi mempermudah proses pembelajaran Adapun storyboard yang di buat penulis dapat dilihat sebagai berikut.

Scene 1	Intro
Scene 2	Perkenalan karakter serta sapaan si karakter, karakter akan mengucapkan selamat pagi serta mengajak untuk belajar dengan beground seperti di depan sekolah di iringi dengan sound.
Scece 3	Penjelasan tentang hardware software dan brainware serta komponen-komponen di jelaskan dengan tulisan gambar suara si karakter dan serta ada animasi contoh dari maisng-masing gambar seperti bergerak dari atas ke bawah dan ada yang seperti bola memantul dan sebagainya.
Scece 4	Penjelasan karakter tentang cara menghidupkan dan mematikan komputer dengan suara si karakter di ikuti dengan backsound serta sound effek.
Scece 5	Penutupan dengan salam perpisahan yang di sampaikan oleh si karakter langsung kepada temen-teman yang di ikuti dengan backsound.

Gambar 3.1 flowchat storyboard

IV. Implementasi Dan Hasil

I. Implementasi

Dalam tahap implementasi semua yang digambarkan dalam bab sebelumnya yaitu analisa dan perancangan, akan di terapkan berdasarkan perancangan yang dibangun dan sesuai kebutuhan sistem yang akan dikembangkan.

2. Hasil

Adapun hasil dari desain sistem yang dibangun adalah sebagai berikut.

1. **Tahap produksi** terbagi sebagai berikut.

1. **Layout**, berfungsi sebagai penggambaran lebih detail dari *storyboard*. Peran layout juga sebagai penggambaran dimensional dari mana karakter atau objek gambar animasi akan bergerak dan bagaimana pergerakannya. Penggambaran tersebut di gambar secara digital melalui aplikasi komputer.

Scene 1

dimulai dengan tampilan intro seperti animasi tulisan bisa bergerak.



Gambar 4.1 Tampilan Intro

Tampilan intro selanjutnya dengan tampilan *loading* sebagai tanda bahwa video pembelajaran akan di mulai di ikuti dengan *backsound*.



Gambar 4.2 Tampilan Intro

Scene 2

tampilan pembukaan si karakter memberikan sapaan ke teman-teman serta mengajak teman-teman untuk belajar.



Gambar 4.3 tampilan pembukaan karakter

- Mesin object disini mouse sebagai pemeran utama dari video animasi pembelajaran bisa bicara dan menjelaskan tentang pembelajaran.
- Background objek dari gambar ini adalah background warna putih
- Layer object disini si karakter menjelaskan tentang proses pembelajaran dengan layer seperti di depan sekolah.

Scene 3

Tampilan pengenalan mulai dari video pembelajaran yaitu pengenalan hardware yang di ikuti dengan suara karakter.



Gambar 4.4 Tampilan Pengenalan Hardware

Tampilan pengenalan software di dengan penjelasan suara si karakter beserta dari contoh sofwarenya.



Gambar 4.5 tampilan software

Berikut penjelasan si *miky* tentang *braiware* dengan di ikuti dengan suara si *miky* dengan gambar seperti ada orang yang mengoperasikan komputer.



Gambar 4.6 Tampilan Penjelasan *Brainware*

Scene 4

Penjelasan tentang cara menghidupkan di jelaskan oleh suara si *miky* dengan di ikuti suara si *miky* dan background polos atau warna putih .



Gambar 4.6 Penjelasan Menghidupkan Komputer

Penjelasan si *miky* bagaimana tentang cara mematikan komputer dengan di ikuti dengan suara si *miky*.



Scene 5

Dari gambar tersebut si karakter atau si *miky* mengucapkan salam perpisahan dengan teman-teman serta ucapan terima kasih oleh si karakter .

adrianus dan teman-teman. Terima kasih.



Gambar 4.8 Tampilan Penutup

b. Key motion

Dalam tahap ini dari hasil gambar pada tahap layout, gambar tersebut akan dianimasikan atau bergerak dengan menggunakan key frame dan di antara key frame tersebut terdapat in between yang membuat

gambar tersebut menjadi halus jika dianimasikan.

Cara menambahkan layer baru

-klik new layer



Gambar 4.9 Menambah Layer

Cara membuat *insert keyframe*

- klik dan drag pada time line layer 1 kemudian *insert keyframe*



Gambar 4.10 Membuat Keyframe

Cara menambahkan scene

- Klik insert lalu pilih scene otomatis scene baru kan muncul



Gambar 4.11 menambahkan scene



Gambar 4.12 key motion

c. **Dubbing** atau pengisian suara dalam video, direkam melalui media *handphone* dengan format *wav audio* lalu di *drag and drop* ke dalam *adobe flash cs6* dan tentukan *time lineya* lalu *insertkeyflame*



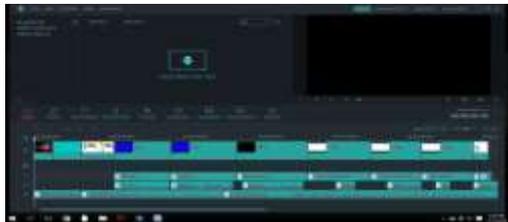
Gambar 4.10 Proses Dubbing

c. **Tahap Post-Produksi**

Post-produksi Tahap ini adalah tahap yang terakhir dalam pembuatan animasi, dimana menggabungkan semua animasi yang telah dibuat, menjadi suatu video yang utuh dengan *efek* suara dan yang lainnya selaras sesuai dengan *storyboard* yang ada.

a) **Composite** Dalam tahap ini menggabungkan semua unsur yaitu gambar yang sudah dianimasikan dalam tahap key motion, suara, sound, musik, sound effect, dan diatur

menggunakan software *wondershare fimora* karena lebih mudah menggunakannya.



Gambar 4.11 proses *composite*

b) **Editing**

Tahap ini lanjutan dari proses *composite* dan aplikasi *wondershare fimora*, setelah semua sudah teratur sesuai alur, maka dilakukan proses *editing*, di mana dalam proses ini mengatur semua unsur suara, animasi, dan *sound effect* agar tertata dengan baik, sound-nya serasi dengan animasi nantinya.

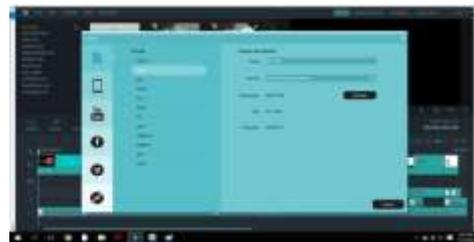


Gambar 4.12 Proses *Editing*

c) **Rendering**

Setelah melakukan proses editing, hasil dari proses tersebut akan

digabungkan menjadi satu kesatuan menjadi suatu video, semua animasi, suara, dan *sound effect*, digabungkan menjadi suatu video dengan format video mp4 dengan software *wondershare fimora*



Gambar 4.13 proses *rendering*

V. Kesimpulan Dan Saran

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan di lapangan maka dapat disimpulkan bahwa :

- a) Proses pengembangan media pembelajaran ini menggunakan tahapan yang disebut dengan *pipeline produksi* yang di dalamnya terdapat bagian-bagian yaitu pra-produksi yang terdiri dari konsep dan *storyboard*. Produksi yang terdiri dari *layout*, *key motion*, *dubbing* dan *post-produksi* terdiri dari *composite*, *Editing* dan *Rendering*.

- b) Proses pembelajaran akan lebih menyenangkan dan lebih efektif dan efisien dari sebelumnya.

5.2. Saran

Adapun saran setelah dibangunnya proses pembelajaran tersebut yaitu:

- a) Media pembelajaran berbasis adobe flash ini dapat dikembangkan lebih menarik dan membutuhkan seseorang yang ahli dalam bidang multimedia .
- b) Perlunya penambahan sumber daya perangkat keras dalam Media pembelajaran berbasis video animasi dan penulis berharap penelitian ini dapat dikembangkan lebih sempurna oleh peneliti dimasa yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

Aries Hadi Sutopo,2012, Pengenalan Flash dan Action script. Download 15 Juni 2012 <http://lecturer.ukdw.ac.id/cnuq/wpcontent/uploads/animasi/bab1.pdf>

Hasrul, 2011. “Desain Media Pembelajaran Animasi Berbasis Adobe Flash Cs3 Pada Mata Kuliah Instalasi

Listrik 2”. Jurnal MEDTEK, volume 3, Nomor 2.

Heni Jusuf, 2009. “Perancangan Aplikasi Sistem Ajar Tematik Berbasis Multimedia”. Jurnal Artificial, ICT Research Center UNAS, volume 3, Nomor1.

Ariesto, 2003. Human Development (Perkembangan Manusia). Salemba Humanika. Jakarta.

Sri Maryati, Bambang Eka Purnama, Rusman, dkk. 2011. Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi. PT. Rajagrafindo Persada, Jakarta.

URL:<http://www.youtube.com/watch?v=Mfwnsvl1Z1Y>, 4 Juni 2012.

URL: <http://power.lecture.ub.ac.id/files/2011/03/Membuat-animasi-dengan-Adobe-Flash-CS6-Bagian-1.pdf>, 4 Juni 2012.