

Pelatihan Film Animasi untuk Siswa Balai Latihan Kerja/ UPT PK Kabupaten Ponorogo

Arin Yuli Astuti¹, Dyah Mustikasari², Desriyanti³

^{1,2,3}Universitas Muhammadiyah Ponorogo

¹arinyuliti@gmail.com

Received: 4 Agustus 2020; Revised: 13 Oktober 2020; Accepted: 24 Juni 2021

Abstract

In today's highly sophisticated era, information technology helps one connect with others very quickly. Various things can be known easily by people in various places only through communication tools in their grasp. The internet, social media, short message applications, help spread information more broadly. This makes information dissemination more effective and efficient. UPT PK Sukorejo District has several fields, *including* graphic design. The main focus of the graphic design field is to equip students with 2D design skills. It is hoped that students will be proficient in designing images for various purposes such as banners, posters, invitations, and so on. Along with the demands of the times, design skills that are taught must be increased again. Among them is the design of animated films. Animation is a series of images arranged in such a way as to be a moving image. Students who are equipped with 2D drawing design skills can develop their designs into animated films.

Keywords: *workshop; graphic design; animation*

Abstrak

Pada era serba canggih saat ini, teknologi informasi membantu seseorang terhubung dengan orang lain dengan sangat cepat. Berbagai hal dapat diketahui dengan mudah oleh orang di berbagai tempat hanya melalui alat komunikasi dalam genggamannya mereka. Internet, media sosial, aplikasi pesan singkat, membantu penyebaran informasi menjadi lebih luas. Hal ini menjadikan penyebaran informasi lebih efektif dan efisien. UPT PK Kecamatan Sukorejo memiliki beberapa bidang, diantaranya desain grafis. Fokus utama bidang desain grafis adalah membekali siswa dengan kemampuan desain 2D. Harapannya siswa mahir mendesain gambar untuk berbagai keperluan seperti spanduk, poster, undangan, dan sebagainya. Seiring dengan tuntutan jaman, keahlian desain yang diajarkan harus ditingkatkan lagi. Di antaranya adalah desain film animasi. Animasi adalah rangkaian gambar yang disusun sedemikian rupa sehingga seolah menjadi gambar yang bergerak. Siswa yang sudah dibekali dengan kemampuan desain gambar 2D dapat mengembangkan desainnya menjadi film animasi.

Kata Kunci: *workshop; desain grafis; animasi*

A. PENDAHULUAN

Balai Latihan Kerja atau yang saat ini disebut sebagai Unit Pelaksana Teknis Pelatihan Kerja (UPT PK) adalah Lembaga di bawah naungan Dinas Tenaga Kerja. UPT ini berfungsi sebagai tempat pelatihan bagi

masyarakat umum yang ingin memiliki keterampilan tertentu. Tujuan pemerintah mendirikan Lembaga ini adalah untuk meningkatkan kemampuan masyarakat dalam bidang-bidang pekerjaan tertentu. Bila seseorang telah memiliki keahlian tertentu,

Pelatihan Film Animasi untuk Siswa Balai Latihan Kerja/

UPT PK Kabupaten Ponorogo

Arin Yuli Astuti, Dyah Mustikasari, Desriyanti

diharapkan dapat mengembangkan diri dalam pekerjaan, sehingga dapat berdiskusi. Dengan keahlian yang telah didapat dari UPT PK, seseorang dapat lebih mudah diterima di dunia kerja ataupun dapat berwirausaha secara mandiri.

Untuk masuk menjadi peserta didik di UPT PK, calon siswa harus mengikuti serangkaian tes terlebih dahulu. Siswa yang diterima dari hasil seleksi sejumlah 16 orang. Sistem pembelajaran di UPT PK berlangsung secara klasikal seperti halnya sekolah formal. Calon siswa hanya dapat memilih satu jurusan yang harus diikuti selama 1 semester penuh. Adapun jurusan yang ditawarkan di UPT PK adalah Otomotif, Pengelasan, Tata Boga, Busana, Desain Grafis dan masih banyak lagi jurusan yang ditawarkan. Lama pelatihan di UPT PK Sukorejo hingga selesai kurang lebih 35 hari dan dilaksanakan setiap hari dalam pertemuannya. Diakhir pelatihan juga ada uji kompetensi kepada siswa dari pusat. Peserta yang lolos ujian kompetensi akan diberikan sertifikat resmi dari UPT PK.

Pemerintah Kabupaten Ponorogo memiliki UPT PK di Desa Karanglo Kecamatan Sukorejo. UPT PK ini memiliki beberapa bidang, diantaranya desain grafis. Fokus utama bidang desain grafis adalah membekali siswa dengan kemampuan desain 2D. Harapannya siswa mahir mendesain gambar untuk berbagai keperluan seperti spanduk, poster, undangan, dan sebagainya. Seiring dengan tuntutan jaman, keahlian desain yang diajarkan harus ditingkatkan lagi. Diantaranya adalah desain film animasi. Animasi adalah rangkaian gambar yang disusun sedemikian rupa sehingga seolah menjadi gambar yang bergerak. Siswa yang sudah dibekali dengan kemampuan desain gambar 2D dapat mengembangkan desainnya menjadi film animasi. Namun sayangnya, saat ini UPT PK belum memiliki tutor atau guru untuk film animasi. Mereka berharap dapat bekerja sama dengan instansi pendidikan lain, terutama perguruan tinggi, dalam hal penyediaan tutor atau guru salah satunya tentang film animasi.

Dalam diskusi dengan pengelola UPT PK, pengelola UPT PK menyampaikan mereka sangat berharap dukungan lembaga perguruan tinggi dalam hal penyediaan tutor/guru bagi siswa-siswa UPT PK. UPT PK mengharapkan kerjasama yang terus berkelanjutan dengan lembaga perguruan tinggi sehingga para dosen dapat ikut menjadi tutor/guru di UPT PK. Harapan tersebut disambut dengan baik oleh Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Ponorogo. Berdasarkan diskusi dengan pengelola UPT PK, saat ini untuk bidang desain grafis, siswa UPT PK sudah mendapatkan materi desain grafis, Pengelola berharap materi ini dapat ditingkatkan lagi dengan materi pembuatan film pendek berupa film animasi.

B. PELAKSANAAN DAN METODE

Pengetahuan tentang desain dapat dilakukan dengan berbagai macam cara. Diantaranya adalah pengembangan ilmu pengetahuan tentang membuat film animasi. Menurut Munir (2012:340), animasi adalah gambar tetap (still image) yang disusun secara berurutan dan direkam dengan mempergunakan kamera. Animasi adalah salah satu bagian dari desain menggambar. Untuk menambah pengetahuan desain khususnya multimedia maka siswa BLK ditambahkan materi khusus untuk membuat animasi. Selain mampu mendesain mereka diajarkan bagaimana cara menggambar karakter hingga menggerakkan karakter. Kegiatan pengabdian masyarakat dibagi menjadi 3 tahap yaitu, perancangan animasi, editing video, dan internet marketing.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Adapun beberapa tahap yang dilakukan yaitu hari pertama kegiatan workshop mereka diajarkan untuk menggambar karakter hingga dapat bergerak seperti di film.

Di hari kedua siswa diajarkan tentang editing video dan penggabungan video animasi. Mereka diajarkan bagaimana cara membuat opening hingga menyatukan video nyata dengan animasi. Untuk menghasilkan film animasi harus melalui tahapan. Adapun

tahapan yang harus dibuat menurut Menurut Suyanto & Yuniawan (2006), pembuatan animasi pembelajaran melewati beberapa tahapan, pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Dalam tahapan pra produksi terdapat langkah-langkah yang harus dibuat, antara lain pembuatan ide cerita, tema, logline, sinopsis, character development, naskah, storyboard. Dengan tahapan tersebut maka hasil dari film animasi akan lebih berkualitas dan terstruktur alur ceritanya.



Gambar 1. Proses Pelatihan Pembuatan Animasi



Gambar 2. Proses Pelatihan Editing Video



Gambar 3. Pemberian Materi Internet Marketing

Di hari ketiga siswa diajarkan tentang materi internet marketing. Untuk hasil yang maksimal siswa juga diajarkan bagaimana cara mempromosikan hasil karya dan produk. Dalam situasi yang serba cepat, harus memiliki pengetahuan tentang internet marketing. Pemanfaatan internet marketing ini sangat penting karena produk yang dibuat akan lebih cepat dikenal oleh orang misalnya melalui instagram, youtube atau facebook. Menurut Adisaputro (2010:257), pemasaran langsung merupakan hubungan langsung dengan konsumen individual yang ditargetkan secara hati-hati untuk meraih respon segera

dan mencapai hubungan pelanggan yang abadi. Hubungan langsung yang dilakukan dengan pelanggan bisa melalui surat, telepon, maupun media lainnya yang mampu memberikan tanggapan langsung dari pelanggan maupun calon pelanggan

Menurut Suyanto (2004), Komunikasi pemasaran adalah salah satu dari empat elemen utama promosi perusahaan maupun instansi pemerintah. Pembekalan materi internet marketing nantinya akan memberikan pelayanan yang memuaskan bagi pelanggan yang akan meminta pesanan sesuai kebutuhan. Hal tersebut sesuai dengan teori dari Kotler & Amstrong (1997), kebutuhan manusia (*human needs*) adalah suatu keadaan di mana seseorang merasa kehilangan sesuatu (*state of felt deprivation*). Manusia memiliki banyak kebutuhan yang kompleks. Kebutuhan itu meliputi kebutuhan-kebutuhan fisik dasar terhadap makanan, pakaian, kasih sayang dan keamanan; kebutuhan sosial akan perasaan memiliki dan afeksi; kebutuhan-kebutuhan individual terhadap ilmu pengetahuan dan ekspresi diri. Apabila sebuah kebutuhan tidak dipenuhi, seseorang akan melakukan dua hal, yakni mencari objek yang akan memuaskannya atau mencoba menurunkan kebutuhannya. Orang-orang dalam masyarakat industri berusaha untuk mendapatkan atau mengembangkan objek-objek yang akan memuaskan hasrat mereka.

Adapun hasil luaran yang dicapai dalam program pelatihan pembuatan film animasi di UPT PK/BLK Ponorogo yaitu sebagai berikut: (1) menambah pengetahuan tentang materi pembuatan karakter kartun, (2) siswa mampu membuat animasi sendiri dan menciptakan produk film animasi, (3) memberikan tambahan materi bagi siswa agar siap saat ujian kompetensi, (4) menambah minat siswa dalam proses belajar, serta (5) memberikan pengetahuan tentang internet marketing sebagai bekal media promosi

D. PENUTUP

Hasil pengabdian kepada masyarakat ini menunjukkan bahwa: (1) kegiatan pengabdian masyarakat dibagi menjadi 3 tahap yaitu,

Pelatihan Film Animasi untuk Siswa Balai Latihan Kerja/ UPT PK Kabupaten Ponorogo

Arin Yuli Astuti, Dyah Mustikasari, Desriyanti

perancangan animasi, editing video, dan internet marketing; (2) hasil yang dicapai dalam pengabdian masyarakat ini adalah menambah ilmu pengetahuan tentang cara pembuatan animasi dan juga proses pengiklanan dengan materi internet marketing. Karena sudah diketahui sebelumnya bahwa kurangnya SDM yang menguasai materi tersebut di UPT PK/BLK Ponorogo; serta (3) kegiatan pengabdian masyarakat memberikan tambahan ilmu untuk menghadapi ujian kompetensi.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Adisaputro, G. (2010). *Manajemen Pemasaran: Analisis untuk Perancangan Strategi Pemasaran*. Yogyakarta: Sekolah Tinggi Ilmu Manajemen YKPN.
- Kotler, P. & Amstrong, G. (1997). *Prinsip-Prinsip Pemasaran*. Jakarta: Erlangga.
- Munir. (2012). *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Suyanto. M, (2004). *Analisis & Desain Aplikasi Multimedia untuk Pemasaran*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Suyanto. M, & Yuniawan, A. (2006). *Merancang Film Kartun Kelas Dunia*. Yogyakarta: Andi Offsite.