**Jurnal Abdimas ADPI Sains dan Teknologi**
e-ISSN: 2775-7013
Volume 5 | Nomor 4 | Desember 2024; Hal 47-52
DOI: 10.47841/saintek.v5i4.444
https://publikasi-adpiindonesia.id/ejournal/index.php/saintek
Penerbit: Asosiasi Dosen PkM Indonesia

# Pelatihan Animasi 2 Dimensional untuk Siswa SMK Kesehatan Bhakti Indonesia Medika Juwana

**Atmaja Septa Miyosa, Charles De Haan, Sarwanto, Sudarman, Suparna**
[1,2,3,4,5]Sekolah Tinggi Multi Media, Yogyakarta, Indonesia
Email korespodensi: atmajasepta@mmtc.ac.id

**Submit :** 25/11/2024 **| Accept :** 25/12/2024 | **Publish :** 30/12/2024

***Abstract***

*Content creators are a field of work that is of interest to teenagers, so skills in creating content using 2-dimensional animation techniques are needed by the public, especially students, one of whom is students from the Bhakti Indonesia Medika Juwana Health Vocational School in Pati City. The training aims to introduce techniques and work steps for making 2-dimensional animation. The training was carried out by lecturers from Sekolah Tinggi Multi Media with participants from the Bhakti Indonesia Medika Juwana Health Vocational School from 21 to 24 October 2024 in City of Pati, Central Java. The methods used are lectures, demonstrations, presentations and work evaluation. The results of the training are 4 animatic films with stories about health promotion and information.*

***Keywords:*** *Training; Animation; 2D; Script; Character*

***Abstrak***

Konten kreator merupakan bidang pekerjaan yang diminati oleh remaja sehingga ketrampilan membuat konten dengan teknik animasi 2 dimensional dibutuhkan oleh masyarakat terutama dari kalangan pelajar, salah satunya pelajar dari SMK Kesehatan Bhakti Indonesia Medika Juwana di Kota Pati. Pelatihan bertujuan untuk mengenalkan teknik dan langkah kerja pembuatan animasi 2 dimensional. Pelatihan dilakukan oleh dosen Sekolah Tinggi Multi Media dengan peserta siswa SMK Kesehatan Bhakti Indonesia Medika Juwana pada tanggal 21 sampai dengan 24 Oktober 2024 di Kota Pati, Jawa Tengah. Metode yang dilakukan yaitu ceramah, demonstrasi, presentasi dan evaluasi karya. Hasil pelatihan berupa 4 film animatic dengan cerita tentang promosi dan informasi kesehatan.

***Kata Kunci:*** *Pelatihan; Animasi; 2D; Naskah; Karakter*

## PENDAHULUAN

Animasi, suatu produk multimedia yang dibutuhkan di berbagai bidang ilmu dan instansi pendidikan. Animasi bisa digunakan sebagai media pembelajaran maupun media promosi suatu sekolah, salah satunya SMK Kesehatan Bhakti Indonesia Medika Juwana. Pihak SMK menyadari bahwa animasi merupakan kebutuhan ketrampilan untuk siswa-siswinya, walaupun bergerak di bidang kesehatan, namun sangat perlu mencoba belajar animasi mengingat telah banyak produk animasi di bidang kesehatan atau dikenal sebagai *Medic Animation*, Preim (2022:304). Preim (2022:306) menyebutkan bahwa suatu animasi dapat dikategorikan sebagai *Medical Animation* apabila memuat visual yang berbasis data statis dan data dinamis, seperti

visual-visual grafis pada peralatan diagnosa, hasil pemindaian CT scan, visual aliran darah dan anatomi tubuh. Pada konteks pelatihan ini, animasi 2 dimensional yang diberikan kepada peserta adalah tema-tema promosi kesehatan, seperti kampanye Perilaku Hidup Bersih Sehat (PHBS) atau tema-tema sederhana seputar hidup sehat.

Sekolah Tinggi Multi Media Yogyakarta melalui program studi Animasi perlu memperkenalkan pengetahuan dan ketrampilan dalam membuat animasi 2 dimensi kepada peserta dari kalangan pelajar yang kemudian dikemas menjadi kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pelatihan pengenalan produksi animasi 2 dimensi dengan sasaran peserta dari SMK Kesehatan Bhakti Indonesia Medika Juwana, Pati, Jawa Tengah.

Kegiatan pelatihan ini merupakan kontribusi dosen-dosen di program studi Animasi yang melibatkan mahasiswa tingkat akhir untuk memperkenalkan produksi animasi 2 dimensi kepada masyarakat khususnya peserta didik di SMK Kesehatan Bhakti Indonesia Medika Juwana. Publikasi mengenai pelatihan juga jamak dilakukan tetapi dengan tema-tema yang lain seperti pelatihan Enterpreneurship (Aryati,2023) pelatihan Eco-Riding (Widiyatmoko,2024) pelatihan *Softskill* (Priyanto,2024) pelatihan Pembuatan Alat Peraga Matematika (Bien,2023), pelatihan Baca Tulis Al-Quran (Suhaili,2023), pelatihan Penanggulangan Hoaks (Rahmawan,2018), pelatihan *Software* Geogebra (Mayasari,2022), pelatihan *Ecopreneur* (Berlianantiya,2020), pelatihan Manajemen dan Kepemimpinan (Putranto,2020), pelatihan kewirausahaan bidang fashion (Pandansari, 2022), pelatihan Accurate pada bidang akuntansi (Alexander,2024) serta pelatihan pembuatan aplikasi (Putra, 2024). Oleh karena itu, *state of the art* publikasi ini terletak pada tema pelatihan yaitu pengenalan animasi 2 dimensi kepada siswa SMK bidang Kesehatan.

## METODE KEGIATAN

Metode kegiatan berupa pelatihan dengan metode ceramah, demonstrasi, tanya jawab, diskusi dan praktikum. Rancangan kegiatan yaitu pelatihan pengenalan animasi 2 dimensi yang dilakukan selama 4 hari efektif mulai dari tanggal 21 s.d. 24 Oktober 2024. Ruang lingkupnya adalah peserta didik dari SMK Kesehatan Bhakti Indonesia Medika Juwana sejumlah 20 peserta. Bahan dan alat utama diantaranya laptop yang berisi aplikasi *editing* animasi, kertas gambar, pensil, spidol. Media berupa proyektor, speaker aktif, printer. Tempat pelatihan di laboratorium multimedia di SMK Kesehatan Bhakti Indonesia Medika Juwana. Skenario pelatihan yaitu diawali penyampaian materi oleh narasumber, kemudian pembagian kelompok produksi, diskusi tiap kelompok, praktik, presentasi masing-masing kelompok, evaluasi dari narasumber. Indikator keberhasilan diukur berdasarkan kuantitas dan kualitas karya pra-produksi animasi 2 dimensi di setiap kelompok. Kuantitas berupa kecukupan jumlah karya, yaitu ide cerita, sinopsis, naskah, *storyboard*, desain karakter, video *animatic*. Kualitas berupa kecukupan nilai, yaitu inovasi pada ide cerita, kelengkapan elemen pada naskah dan *storyboard*, ekspresi pada desain karakter, serta kerapian struktur pada video *animatic*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil kegiatan pelatihan berupa karya-karya tahapan pra-produksi animasi, mulai dari penentuan ide cerita, penulisan sinopsis, penulisan naskah, pembuatan desain karakter, pembuatan *storyboard*, hingga video *animatic*.

Hari pertama adalah penyampaian materi oleh narasumber yaitu dosen-dosen dan mahasiswa dari Program Studi Animasi untuk memperkenalkan materi pra-produksi animasi 2 dimensi. Pembagian materi disajikan pada tabel 1.

Tabel 1. Daftar Pengajar dan Materi

| No | Materi | JP | Narasumber | Keterangan |
|---|---|---|---|---|
| 1. | Pengantar Produksi Animasi 2D | 2 JP | Sudarman | Dosen |
| 2. | Penulisan Naskah Animasi | 2 JP | Suparna | Dosen |
| 3. | Storyboard Animasi | 2 JP | Charles De Haan | Dosen’ |
| 4. | Desain Karakter | 2 JP | Atmaja Septa Miyosa | Dosen |
| 5. | Praktik Sinopsis dan Naskah | 8 JP | Muh. Hirza Shofah F. | Mahasiswa |
| 6. | Praktik Dubbing dan Animatic | 12 JP | Akmal Husein Waskito | Mahasiswa |

Penyampaian materi dilakukan secara urut sesuai tahapan pra-produksi animasi dimulai dari pengantar produksi hingga teknik-teknik praktiknya. Peserta secara antusias mengikuti pelatihan ditunjukkan pada gambar 1.

Gambar 1. Suasana Pelatihan

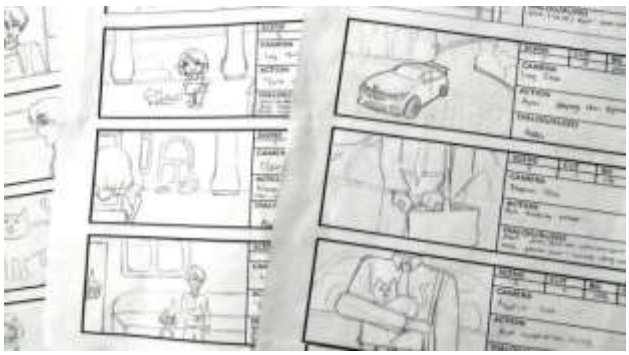
Setelah materi selesai disampaikan maka dilanjutkan pembagian kelompok menjadi 4 kelompok, setiap kelompok terdiri dari 5 peserta, disajikan pada tabel 2. Target hari pertama yaitu penentuan judul cerita, sinopsis cerita, penentuan nama tokoh dalam cerita.

Tabel 2. Pembagian kelompok dan judul cerita

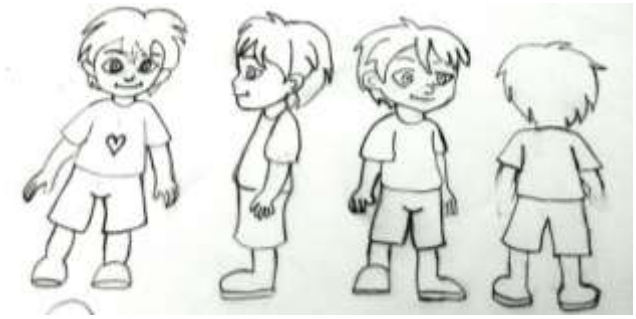
| Tim | Nama Peserta | Judul cerita |
|---|---|---|
| 1. | Fenita Putri Anatasya, Hana Kamillia, Syahrina Kumala Teresia, Raissa Fitri Elvaretta, Nabilla Zahra Utomo | Kisah Hidup Arya<br>Tokoh : Arya, Della |
| 2. | Kenes Anindya Khansa Zarifah, Nurul Rika Kamellia, Fadhila Sukma Laras Mukti, Celsia Wulan Rahmadani, Sheva Ayudhia Pratiwi | Pentingnya Gosok Gigi<br>Tokoh : Edo, Ibu |
| 3. | Yulisa Dwi Lestari, Desvita Putri Anasya Siti Nurjannah, Rya Putri Anggreini, Dewi Jelita | Yuria dan Kucing Kecil<br>Tokoh : Pak Budi, Yuria, Dokter Hero |
| 4. | Eveline Yeviolla, Dwi Afiyanti, Nabila Yulianti, Ahmad Syaiful Anam, Bayu Rangga Saputra | Pelayanan Farmasi<br>Tokoh : Anam, Bayu |

Hari kedua dan ketiga adalah membuat naskah (gambar 2), menggambar *storyboard* (gambar 3) dan menggambar desain karakter (gambar 4), membuat narasi dan perekaman suara (*dubbing*). Setiap peserta dalam kelompok mendapat tugas masing-masing sesuai dengan kemampuannya.

Gambar 2. Penulisan Naskah karya peserta

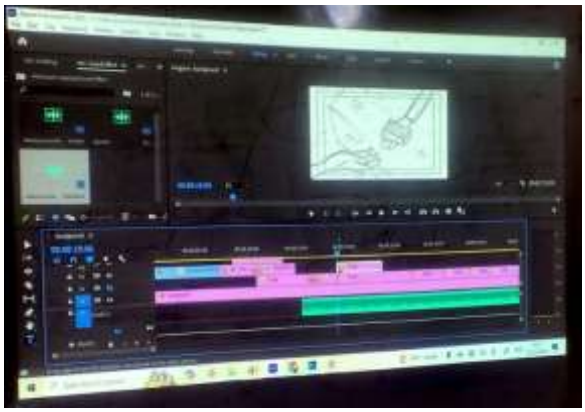


Gambar 3. *Storyboard* karya peserta



Gambar 4. Desain karakter karya peserta

Hari keempat adalah memindai gambar-gambar di *storyboard* menjadi gambar digital PNG kemudian disusun di aplikasi editing animasi, seperti Adobe After Effect. Pada proses digital ini juga dilakukan komposisi dengan suara narasi dan audio effect. Hasil video berupa simulasi animasi atau *animatic* untuk setiap kelompok dengan rata-rata durasi 1 menit.



Gambar 5. Video *Animatic* didemonstrasikan di depan kelas.

Pada hari keempat ini juga dilakukan evaluasi dan penutupan kegiatan. Evaluasi berupa penayangan 4 video *animatic* disaksikan Kepala Sekolah, Guru, Dosen selaku narasumber dan seluruh peserta. Para narasumber bergantian memberikan kritik dan saran, kemudian Kepala Sekolah juga membeberkan harapan dan potensi animasi tersebut untuk dikembangkan menjadi tayangan reguler untuk konten media sosial sekolah. Secara keseluruhan, peserta telah mengalami pelatihan mengenai produksi animasi pada tahap pra-produksi animasi 2 dimensi, dan video Animatic tersebut menunjukkan bahwa peserta pelatihan terlibat secara aktif dan serius selama mengerjakan tugas-tugas.

## SIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulannya yaitu : 1) Pelatihan Animasi 2 dimensi yang diadakan di SMK Kesehatan Bhakti Indonesia Medika Juwana yang berlangsung selama 4 hari melibatkan 20 peserta didik berjalan dengan sukses, hal ini diukur dari keaktifan peserta selama 4 hari dan semuanya mengerjakan projek secara berkelompok. 2) Hasil karya peserta sesuai dengan rencana yaitu terciptanya ide cerita, sinopsis, naskah lengkap, *storyboard*, desain karakter. 3) Ide cerita yang dihasilkan yaitu kisah pendek mengenai edukasi di bidang kesehatan, seperti edukasi menjaga kebersihan, pelayanan farmasi, hingga teknik mengangani pasien gangguan jiwa. 4) Sinopsis yang dihasilkan memiliki alur cerita yang *linear* dan memiliki klimaks. 5) *Storyboard* dan desain karakter dibuat dengan cara menggambar di kertas gambar. 6) Pelatihan tahap pertama ini adalah tahap pra-produksi sehingga produk akhirnya adalah video animatik, suatu video simulasi gambar dan suara pada suatu *timeline*.

Saran untuk pelatihan animasi selanjutnya adalah pelatihan pemodelan desain karakter secara digital lengkap dengan pelatihan memberi sistem pertulangan (*rigging)* sehingga animasi dapat digerakkan secara lebih leluasa. Saran untuk pihak SMK agar memberikan fasilitas komputer yang memiliki kemampuan multimedia yang cukup untuk mengedit gerakan desain karakter menjadi animasi.

## UCAPAN TERIMAKASIH

Terima kasih secara khusus disampaikan kepada bapak Abdul Rajak, S.Pd. MM. selaku Kepala Sekolah SMK Kesehatan Bhakti Indonesia Medika Juwana yang memberikan kesempatan dan fasilitas sehingga kegiatan pelatihan berlangsung secara lancar, juga kepada bapak Ir. Noor Iza, M.Sc selaku Ketua Sekolah Tinggi Multi Media yang telah menyetujui dan memberi fasilitas kegiatan pelatihan.

## DAFTAR PUSTAKA

Alexander, N., Astrid Rudyanto, Ariesta Tika Kinanti PSP, Jenny Vivianti, Debora Setopo, Fanny Anggreani6, & Silvy Christina. (2024). Peningkatan Kompetensi Siswa Smk Dalam Bidang Akuntansi Melalui Pelatihan Accurate . *SULUH: Jurnal Abdimas*, *6*(1), 70-75. https://doi.org/10.35814/suluh.v6i1.7006

Aryati, A. S. (2023). Peningkatan Jiwa Entrepreneur melalui Pelatihan wirausaha pada Pelajar SMK/ SMA. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara*, *4*(5), 328-336. Retrieved from https://ejournal.sisfokomtek.org/index.php/jpkm/article/view/2468

Berlianantiya, Maretha., Khoirul Huda , Yoga Ardian Feriandi , Yuni Harmawati. (2020). PKM bagi Siswa SMK Wijaya Kusuma Kabupaten Madiun Melalui Pelatihan Ecopreneur. E-DIMAS: *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 11(1), 74-80

Bien, Yusak Imanuel., Urni Babys, Yabes Olbata, Imanuel YerobeamFaot. (2023). Pelatihan Dan Pendampingan Pembuatan Alat Peraga Matematika Bagi Kelompok Belajar. *Gervasi:Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*. 7(3). 1418-1427

Mayasari, Novi., Ari Indriani, Junarti, Siska Puspitaningsih. (2022). Pelatihan Pemanfaatan Software Geogebra Pada Siswa Kelas Xi Sma N 1 Balen Bojonegoro. *J-Abdipamas (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*), 6(2). 261-266.

Pandansari, Purwosiwi., Rina Purwanti, Irsal Fauzi (2022). Pelatihan Kewirausahaan Bidang Fashion pada Pelajar SMK Bhakti Nusantara:Seni Lukis Kain. *Jurnal Masyarakat Merdeka*. 5(2). 125-133

Preim, Bernhard., Monique Meuschke, (2022). A Survey of Medical Animations. *Journal of Computers & Graphics.* 107. 304-328. DOI: https://doi.org/10.1016/j.cag.2022.08.006

Priyanto, Rofik. (2024). Sosialisasi dan Pelatihan Softskills bagi Siswa SMK Muhammadiyah 01 Purbalingga Menuju Dunia Kerja. *Jurnal KhidmatMu,* 1(1), 27-35.

Putra, Bambang W., Dwi Candra Yuniar, Minulya Eska Nugraha, Herlina Febiyanti, Rizky Nova Dona. (2024). Pengembangan Ketrampilan Teknis Pelajar SMK di Palembang melalui Pelatihan Dasar Pembuatan Aplikasi. *ABSYARA:Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*. 5(1). 18-30. DOI: 10.29408/ab.v5i1.26924

Putranto, Ivan., Citra Eliyani, Syamruddin, Rr. Mardiana Yulianti, Sugeng Widodo (2020). Pelatihan Manajemen dan Kepemimpinan Karang Taruna Kelurahan Pamulang Timur Kecamatan Tangerang Selatan. *Jurnal Indonesian Journal of Society Engagement*. 1(1), 23-38. DOI: https://doi.org/10.33753/ijse.v1i1.2

Rahmawan, Detta., ,S. Kunto Adi Wibowo, Eni Maryani. (2018). Pelatihan Literasi Media Sosial Terkait Penanggulangan Hoaks Bagi Siswa Sma Di Kabupaten Bandung Barat. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*. 2(12). 1-5

Suhaili, Achmad. (2023). PKM Pelatihan dan Pembinaan Baca Tulis Al-qur'an di TPQ Krajan Desa Mlandingan Kulon, Kabupaten Situbondo. *GUYUB: Journal of Community Engagement.* 4(1). 108-122. DOI: 10.33650/guyub.v4i1.5865

Widiyatmoko Widiyatmoko, Arif Susanto, Mike Elly Anitasari, & Muhammad Abdul Wakhid. (2024). Pelatihan ECO - Riding Pada Pelajar Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Untuk Mengurangi Konsumsi Bahan Bakar dan Resiko Kecelakaan. *Masyarakat Berkarya : Jurnal Pengabdian Dan Perubahan Sosial*, *1*(4), 113–121. https://doi.org/10.62951/karya.v1i4.821