

## Pelatihan Dasar Animasi Dengan Flash Untuk Guru Dan Staff Sekolah Sds As Salam- Pamulang

Simon Simarmata<sup>1\*</sup>, Tedi Purwanto<sup>1</sup>

Program Studi Teknik informatika, Universitas Pamulang, Indonesia

\*e-mail: [dosen02300@unpam.ac.id](mailto:dosen02300@unpam.ac.id)

ABSTRAK - Penggunaan teknologi saat ini sangat diperlukan khususnya oleh manusia Dimana teknologi adalah keseluruhan sarana untuk menyediakan barang-barang yang diperlukan bagi kelangsungan dan kenyamanan hidup manusia. Zaman yang sangat berkembang pesat selain didukung dengan peralatan yang serba canggih tidak terlepas dari peranan manusia dalam penggunaannya. Manusia sebagai SDM selain menciptakan teknologi juga harus dapat menggunakannya. Teknologi masa nantinya lambat laun akan tergantikan peranan manusia jika orang tersebut tidak peka akan perkembangannya. Perkembangan ini jika disadari menyentuh hampir seluruh aspek seperti Pendidikan, perbankan, Kesehatan, manufaktur, konstruksi dan perencanaan serta beberapa industry lainnya. Penggunaan teknologi dalam dunia pendidikan sangat terlihat jelas peranannya. Ilmu pengetahuan saat ini tidak hanya didapat dalam bentuk cetak atau melihat sumber-sumber lewat buku dalam bentuk cetak dikarenakan selain membutuhkan waktu uang dan tempat untuk mencarinya bukanlah hal mudah. Dengan teknologi yang ada peningkatan mutu dapat dilakukan lewat aplikasi-aplikasi baik *original* maupun buatan manusia sendiri yang sudah ataupun belum memiliki Hak cipta. Industri Pendidikan saat ini guru maupun siswa harus paham akan teknologi. Mengembangkan ilmu dan kemampuan setiap insan manusia dapat dilakukan dengan belajar sendiri atau dengan mengikuti pelatihan-pelatihan. Sekolah SDS As Salam salah satunya sekolah yang terdapat dikawasan Tangerang Selatan mengikuti pelatihan membuat animasi teks dan gambar menggunakan aplikasi Macromedia Flash untuk tenaga guru dan staff pada sekolah tersebut. Pelatihan dilakukan dengan antusiasme dari perangkat guru dan jajarannya selama sehari penuh dengan perencanaan yang cukup matang lewat pengabdian kepada masyarakat oleh Universitas Pamulang.

Kata kunci : Animasi, Aplikasi Flash, Guru dan staff, SDS As Salam

*ABSTRACT- The use of technology today is needed, especially by humans, where technology is the entire means to provide goods needed for the survival and comfort of human life. The era that is growing rapidly apart from being supported by sophisticated equipment cannot be separated from the role of humans in its use. Humans as human resources in addition to creating technology must also be able to use it. The technology of the future will gradually replace the role of humans if the person is not sensitive to its development. This development, if realized, touches almost all aspects such as education, banking, health, manufacturing, construction and planning as well as several other industries. The use of technology in education has a very clear role. Today's knowledge is not only obtained in printed form or viewing sources through books in printed form because apart from requiring time, money and a place to find it, it is not easy. With existing technology, quality improvement can be done through applications, both original and man-made, that have or do not have copyright. The current education industry, both teachers and students, must understand technology. Developing the knowledge and abilities of every human being can be done by self-study or by attending trainings. As Salam SDS School, one of which is located in the South Tangerang area, participated in training to create animated text and images using the Macromedia Flash application for teachers and staff at the school. The training was carried out with the enthusiasm of the teachers and their staff for a full day with quite careful planning through community service by Pamulang University.*

**Keywords:** Animation, Flash Application, Teachers and staff, SDS As Salam

### 1. PENDAHULUAN

Pelatihan animasi adalah suatu pelatihan dengan menggunakan aplikasi flash yang bisa didapatkan secara cuma cuma dan ringan bagi perangkat yang spesifikasi sederhana dan berbasis windows untuk dapat dibagikan serta diajarkan pada SDS As Salam dalam syariat Islam, sebagai bentuk rasa syukur umat Islam terhadap Allah SWT. Kegiatan jadwal pembelajaran di SDS Assalam dilakukan secara tatap muka dari hari senin – kamis dan sabtu yang dimulai dari Pkl. 07.30 – 11.30 dengan pimpinan Ibu Nining Nurlina, S.Pd yang dibantu 16 orang tenaga pengajar. SDS Assalam memiliki siswa-siswi yang berpotensi menjadi generasi penerus bangsa dengan tenaga pengajar serta

tenaga kependidikan berbagai macam disiplin ilmu tergerak hati ingin memajukan sekolah sesuai dengan visi dan misi sekolah tersebut serta harapan seluruh guru dan staff semakin melek teknologi dan lambat laun sekolah ini akan meninggalkan ujian berbasis kertas. Disamping memangkas pengeluaran untuk pengadaan kertas dan alat cetak maka seluruhnya administrasi baik guru dan siswa berbasis internet. SDS As salam saat ini masih dalam tahap pengembangan terutama dalam perangkat IT tapi kami Dosen TI dari Universitas Pamulang sangat yakin berkat ilmu yang kami dapatkan Ketika masih kuliah dan diaplikasikan dikampus juga akan dapat diimplementasikan pada guru dan staff di sekolah tersebut dan lambat laun menjadi salah satu modul/materi utama mata pelajaran Komputer. Dukungan dari kelengkapan dari pada perangkat computer serta sumber daya manusia dari SDS As Salam akan menjadi salah satu kunci sukses PKM berhasil dengan baik dalam kepemimpinan Ibu Nining. Dalam pelatihan nantinya yang menjadi sasaran kami adalah

1. Guru dan tenaga kependidikan memahami perangkat pendukung aplikasi Macromedia Flash
2. Peserta pelatihan dapat membuka dan menutup Macromedia flash 8
3. Peserta pelatihan memahami Teknik instalasi Macromedia Flash secara Cuma-Cuma dari internet
4. Peserta diajarkan mengenal lembar kerja atau stage macromedia flash
5. Peserta memahami toolbox dalam lembar kerja
6. Peserta memahami fungsi dan penggunaan toolbox seperti pick tool, free transform tool, rectangle tool, oval tool, line tool, pen tool, teks tool, brush tool, eraser tool
7. Menjelaskan penggunaan timeline, tools, library dan shortcut Menu
8. Peserta pelatihan memahami properties
9. Menambah frame dan keyframe
10. Menghapus lembar kerja yang tidak berguna
11. Menjelaskan Teknik dan cara penulisan script
12. Menjelaskan penggunaan logika tunggal *if* dan logika bercabang dengan *if.. then*
13. Menambahkan animasi dengan tween shape, motion tween
14. Menuliskan soal dan quiz dalam frame
15. Menambahkan script untuk mendapatkan score daripada quiz/latihan

Permasalahan yang kami dapati setelah kunjungan dan berdiskusi dengan kepala sekolah SDS As Salam, adalah sebagai berikut :

1. Keinginan yang kuat dari guru dan tenaga kependidikan untuk mengetahui perkembangan teknologi yang dapat diterapkan pada sekolah.
2. Ingin mengembangkan bahan ajar yang dapat menarik para siswa untuk semangat belajar.
3. Permintaan dari Kepala Sekolah agar mendukung kurikulum yang berlaku saat ini dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi

## **2. METODE PELAKSANAAN**

Sebelum pelaksanaan pelatihan, dilakukan instalasi aplikasi macromedia flash pada setiap komputer milik guru dan karyawan SDS As Salam, ini bertujuan agar saat pelatihan nanti peserta dapat langsung mencobanya, dilakukan juga pre-test untuk mengetahui sejauh mana karyawan SDS Assalam memahami tentang aplikasi macromedia flash. Susunan acara pelatihan terbagi atas beberapa tahap yaitu :

1. Sambutan perwakilan SDS As Salam dan tim pengabdian
2. Perkenalan peserta dan pengajar
3. Penyampaian materi
4. Tanya jawab
5. Pendampingan
6. Post-test
7. Penutup

Kegiatan ini merupakan rangkaian kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang diselenggarakan tim dosen TI Universitas Pamulang. Dimana tahapan tersebut yaitu persiapan, pelaksanaan, evaluasi program dan pelaporan.

**Tabel 1. Tahapan Pengabdian kepada Masyarakat**

Pertemuan	Materi
1	Pendampingan proses pemasangan aplikasi macromedia flash 8
2	Pengenalan aplikasi macromedia flash 8
3	Pembuatan objek garis, garis lengkung, garis bebas
4	Pembuatan objek lingkaran, persegi dan segi banyak
5	Pemberian warna luar dan dalam
6	Import gambar to stage dan convert sebagai symbol
7	Pembuatan animasi motion tween, dengan menggeser objek
8	Pembuatan animasi motion tween , mengecilkan dan membesarkan ukuran objek
9	Pembuatan animasi shape tween, merubah objek dari lingkaran menjadi persegi
10	Pembuatan animasi text berubah warna
11	Pembuatan animasi text sorot dengan masking
12	Pembuatan animasi guideline
13	Pembuatan animasi siklus hidup kupu-kupu

Dalam pelaksanaan PkM ini dilakukan tatap muka dengan peserta melalui metode ceramah, demonstrasi, tanya-jawab dan diskusi. Metode ceramah yaitu penyampaian informasi secara lisan kepada para peserta. Demonstrasi yaitu memaparkan teori menggunakan alat atau bahan-bahan informasi. Tanya-jawab yaitu interaksi antara pengajar pertanyaan dengan yang memberikan jawaban. Diskusi yaitu memperoleh pemahaman bersama secara teliti dan jelas.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Para calon alumni setelah mendapat pelatihan ini dapat menyalurkan kembali wawasannya terhadap rekan-rekan alumni lainnya. Sehingga pengetahuan yang didapat bisa disebarluaskan. Para siswa/i calon alumni ini sangat memperhatikan dan senang dalam materi ini dan pada saat sesi Tanya jawab, banyak para siswa/i yang bertanya. Untuk kegiatan pembahasan materi diatas dirangkum dalam tabel susunan acara kegiatan berikut ini.

**Tabel 2. Susunan Acara Kegiatan**

PUKUL	ACARA	KETERANGAN
07.00 – 07.30 WIB	Registrasi Ulang Peserta	Bagian Registrasi
07.30 – 07.45 WIB	Pembagian Air Mineral	Seksi Konsumsi
07.45 – 08.00 WIB	Opening Speech/ Sponsorship	Seksi Acara/MC

Berikut ini dokumentasi kegiatan pengabdian kepada masyarakat di SDS As Salam Pamulang



Gambar 1. Sesi Foto Bersama Beberapa Peserta



Gambar 2. Sesi Foto Bersama

Pada sesi awal kelas pelatihan kegiatan pengabdian kepada masyarakat diberikan soal *pre test* tentang pemahaman terhadap animasi. Untuk mengetahui sejauh mana pemahaman peserta terhadap materi yang akan diberikan. Sesi berikutnya dilakukan pelatihan dan demo terhadap penggunaan aplikasi flash. Sesi terakhir dilakukan *post test* untuk mengetahui penyerapan materi oleh peserta setelah mengikuti pelatihan. Hasil nilai rata-rata peserta dalam mengerjakan *pre-test* adalah 2052 dan *presentase accuracy* 17%, sedangkan hasil nilai rata-rata nilai *post-test* adalah 4920 dan *presentase accuracy* 50%. Dari hasil tersebut peserta memiliki peningkatan pemahaman yang signifikan sebesar 33% sesudah mengikuti pelatihan

#### 4. KESIMPULAN

Dengan animasi objek yang kaku dapat menjadi elastis, objek yang diam menjadi bergerak, objek yang tidak berwarna menjadi lebih berwarna, oleh karena itu dengan adanya pelatihan ini baik guru dan staff SDS AS SALAM diharapkan mampu membuat bahan ajar menjadi lebih menarik dengan memanfaatkan animasi, banyak hal yang didapat dengan animasi, salah satu contohnya adalah menaikkan minat atau fokus belajar dari siswanya yang

sebelumnya hanya melihat papan tulis nantinya dapat melihat objek yang bergerak.

Berdasarkan hasil pengabdian kepada masyarakat yang telah dilakukan, bahwa peserta dapat memahami materi dengan baik melihat dari hasil post-test dengan nilai rata-rata 4920 dibandingkan dengan hasil pre-test dengan nilai rata-rata 2052. Maka, dengan adanya pelatihan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini para peserta telah dapat meningkatkan pengetahuannya tentang dasar-dasar animasi.

## 5. SARAN

Adapun saran perbaikan untuk kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah sebagai berikut :

1. Ditingkatkannya spesifikasi laptop atau pc guna menunjang jalanya acara agar lebih cepat dan efisien.
2. Perlu adanya ruangan yang baik untuk memfasilitasi kegiatan ini.
3. Perlunya pendampingan setelah kegiatan pengabdian kepada masyarakat, dengan harapan apa yang telah disampaikan menjadi manfaat bagi masyarakat

## DAFTAR PUSTAKA

- Adi Kusrianto., Panduan Lengkap Memakai Macromedia Flash Professional 8, di akses dari laman media: (<http://www.bukabuku.com/browses/product/9789792087253>)
- Alim Mahdi. 2010. Sejarah Macromedia Flash. Diambil dari : <http://www.alimmahdi.com/2010/02/sejarah-flash-macromedia-flashsebelum.html/> (16 Februari 2010).
- Daryanto. 2005. Belajar Komputer Animasi Macromedia Flash. Bandung: CV Yrama Widya. Hariyanto. 2012. Pengertian Media Pembelajaran. Diambil dari : <http://belajarpsikologi.com/pengertian-media-pembelajaran/> ( 20 Mei 2013 ).
- Desain ilmu website. 2015. Tutorial flash membuat animasi transisi : <https://desain.ilmuwebsite.com/2015/01/tutorial-flash-membuat-animasi-transisi.html>
- Firmansyah, A., & Kurniawan, M. P. (2013). Pembuatan Film Animasi 2d Menggunakan Metode Frame By Frame Berjudul “Kancil dan Siput.” Data Manajemen Dan Teknologi Informasi, 14(4), 10–13.
- Ikashofiani.2021. Modul pelatihan pembuatan media pembelajaran menggunakan adobe flash cs3 pro: <https://ikashofiani.files.wordpress.com/2012/05>
- Munir. 2013. Multimedia (Kosnep dan Aplikasi Dalam Pendidikan). Bandung. Alfabeta.
- Sari, L. K., & Sasongko, D. (2013). Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris Untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas Ii. Seminar Riset Unggulan Nasional Informatika Dan Komputer FTI UNSA, 2(1), 75–78.
- Silitonga, M. K., & Rosyida, S. (2015). Animasi Interaktif Sebagai Media Sosialisasi Indonesia Tsunami Early Warning System (Inatews). Jurnal Sistem Informasi Stmik Antar Bangsa, IV(2), 200–207.
- Tim Divisi Litbang Madcoms. 2006. Mahir Dalam 7 Hari Macromedia Flash Pro 8. Yogyakarta: Andi Offset.
- Wahana Komputer, 2013. Adobe Flash untuk beragam Animasi Website. Yogyakarta: Andi. - Ariesto Hadi Sutopo, 2013