

Pelatihan Animasi *Stop Motion* Layanan Masyarakat Untuk *Content Youtube* Bagi Siswa SMK Negeri 2 Pinggir

Eddis Syahputra Pane¹⁾, Rizki Novendra²⁾, Afriansyah³⁾, Imam Rangga Bakti⁴⁾
¹Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Lancang Kuning Pekanbaru - Riau
²Bisnis Digital, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Lancang Kuning Pekanbaru - Riau
⁴Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pasir Pengaraian - Riau

Keywords :

Animasi;
Stop Motion;
Movie Maker.

Correspondensi Author

Email: pane@unilak.ac.id

History Artikel

Received: 28-07-2022;

Reviewed: 29-07-2022

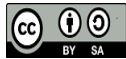
Revised: 31-07-2022

Accepted: 31-07-2022

Published: 01-08-2022

DOI: 10.52622/mejuajujabdimas.v2i1.47

Abstrak. Pengabdian dilaksanakan di SMK Negeri 2 Pinggir Kecamatan Pinggir. Pengabdian berfokus melakukan pelatihan bagaimana membuat animasi *stop motion* dengan menggunakan software movie maker. Animasi *stop motion* untuk content layanan masyarakat yang menarik. Dengan teknik animasi *stop motion* dan teknik animasi untuk membuat objek yang dimanipulasi secara fisik agar terlihat bergerak dengan sendirinya sangat menarik untuk di aplikasikan ke content layanan masyarakat untuk *content youtube*. Luaran dari kegiatan ini adalah buku modul panduan belajar, jurnal pengabdian yang dipublikasi secara nasional, berita kegiatan pengabdian yang dipublikasi pada portal media online nasional



This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License

Pendahuluan

Pengabdian ini dilaksanakan pada SMK Negeri 2 Pinggir Kabupaten Bengkalis dimana belum adanya jurusan multimedia dan modul khusus yang disusun untuk membantu siswa dalam pembelajaran animasi *stop motion* (gerak berhenti) terutama untuk content layanan masyarakat.

Pelatihan animasi *stop motion* ini difokuskan untuk content layanan masyarakat contohnya dalam pencegahan penyakit pada pengabdian ini karena masih dalam masa pandemic maka dibuat content pencegahan covid-19. Yang mana hasilnya nanti akan di upload ke youtube sebagai sumbangsih dan partisipasi sekolah dan siswa dalam hal pencegahan Covid-19 (3) .

Pesan yang terkandung didalam film animasi yang ditampilkan akan menumbuhkan kesadaran siswa dan masyarakat untuk mencegah penyebaran baik untuk melindungi diri sendiri dan orang lain dari Covid-19, dengan content yang akan dibuat berupa :

1. Selalu menjaga jarak aman dari orang lain (minimal 1 meter), meskipun mereka tidak tampak sakit.
2. Kenakan masker di ruang publik, terutama di dalam ruangan atau jika pembatasan fisik tidak dimungkinkan.
3. Sebaiknya pilih ruang terbuka dan berventilasi baik. Buka jendela jika berada di dalam ruangan.
4. Cuci tangan Anda secara rutin. Gunakan sabun dan air, atau cairan pembersih tangan berbahan alkohol.
5. Ikuti vaksinasi ketika giliran Anda. Ikuti panduan setempat terkait vaksinasi.
6. Ketika batuk atau bersin, tutup mulut dan hidung Anda dengan lengan atau tisu.
7. Jangan keluar rumah jika merasa tidak enak badan

Metode

Metode pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat dilakukan secara luring / langsung kepada Siswa dan Guru SMK Negeri 2 Pinggir.

Kegiatan dilakukan dilaboratorium komputer. Dimana sebelum membuat dan membangun serta mengembangkan panduan *stop motion* dengan teknik menggabungkan *live action* dengan kartun (2). Persiapan yang harus guru dan siswa siapkan dan harus pastikan di PC / Laptop sudah terinstall aplikasi dan *software* berikut sebagai *tools* untuk animasi *stop motion* yang akan dibuat adapun software atau tools yang digunakan antara lain (1):

A. *Hardware* atau perangkat keras yang diperlukan dalam pelatihan ini.

1. Kamera

Gunakan kamera saku (digital), kamera DSLR, Mirrorless ataupun bisa menggunakan kamera smartphone dengan resolusi minimal 5 mp.

2. Tripod

Fungsinya untuk menyangga saja agar kamera tetap di posisi bidik.

3. Objek

Tergantung topic yang akan di usung misalnya membuat animasi robot maka sediakan mainan robot atau pun bisa menggunakan gambar kertas yang diberi warna

4. Lampu penerang

bila dibutuhkan gunakan lampu foto studio ataupun bisa menggunakan lampu belajar.

5. Komputer / Laptop

Untuk editing hasil photo yang telah dibuat sehingga bisa menjadi sebuah film.

B. *Software* atau perangkat lunak yang bisa digunakan untuk mengedit pembuatan film animasi stopmotion, antara lain:

1. Adobe Flash

2. Adobe After Effect

3. Adobe Premier

4. Ulead Video Studio

5. Pinnacle Studio

6. Video Maker

7. Movie Maker

8. Kine Master

9. Aplikasi Android Lainnya

Kemudian pada saat pelatihan dan pengajaran berlangsung, disebarkan kuisisioner yang dibuat dari *google form* untuk membantu melihat grafik kondisi materi dapat dipahami oleh peserta. Kuisisioner disebarkan diawal dan diakhir dari kegiatan. Kemudian juga peserta juga diminta mengisi kuisisioner tingkat kepuasan pelatihan sesuai modul yang diberikan sebagai bahan laporan dari tim Pengabdian Kepada Masyarakat kepada Lembaga Penelitian & Pengabdian Masyarakat (LPPM) Universitas Lancang Kuning.

Hasil dan Pembahasan

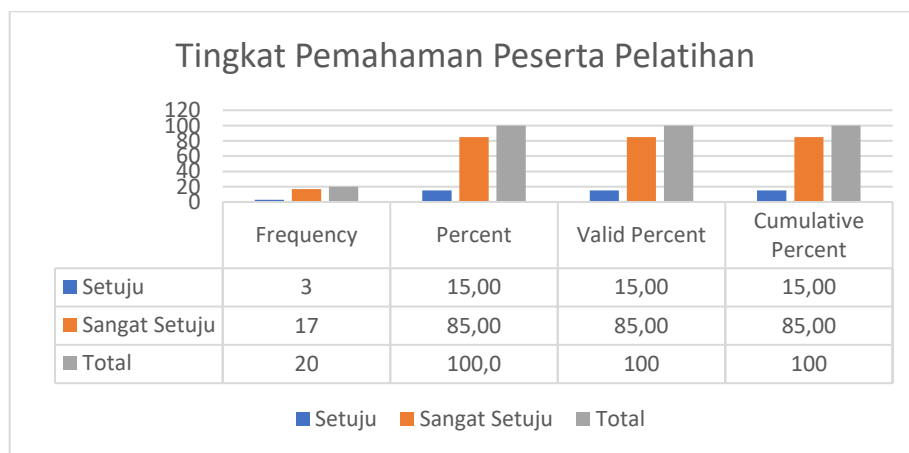
Kegiatan pengabdian ini merupakan salah satu bentuk implementasi dari perjanjian kerjasama antara Fakultas Ilmu Komputer dengan SMK Negeri 2 Pinggir. Ada 3 tim pengabdian dosen yang melakukan kegiatan pengabdian di sekolah mitra ini. Kegiatan ini diawali dengan melakukan koordinasi dengan pihak sekolah SMK Negeri 2 Pinggir melalui Kepala Sekolah Bapak Elmi Suhaimi, S.Pd, M.Pd. Selanjutnya tim melakukan persiapan sebelum keberangkatan melaksanakan kegiatan. Peserta pelatihan terdiri dari 16 orang siswa dan 4 guru SMK Negeri 2 Pinggir dibantu oleh 3 orang mahasiswa Fasilkom Unilak. Adapun kegiatan pengabdian ini dilaksanakan pada : Hari / Tanggal : Senin / 04 Juli 2022, Pukul : 10.00-12.00 WIB, Tempat : Labor SMK Negeri 2 Pinggir.

1. Pemberian dan pengkajian materi pelatihan oleh tim pelaksana. Para peserta terlebih dahulu diberikan pemahaman bagaimana menentukan content layanan masyarakat yang menarik untuk content youtube. Selanjutnya, tim pelaksana memberikan materi pelatihan berkaitan pembuatan animasi *stop motion* dengan menggunakan aplikasi software *windows movie maker*.
2. Pada kegiatan pendampingan ini, peserta mendiskusikan beberapa hal terkait dengan materi pelatihan. Setelah menyusun image (gambar), video yang akan diimport dengan membuat nama

- project. Tahap selanjutnya adalah menyusun dan menggabungkan image, video, suara dan text tersebut menjadi sebuah video pada track, dikonversi dan setelah itu diupload ke youtube.
3. Tahapan ketiga yaitu evaluasi, pada fase ini tim pengabdian akan memberikan kuesioner kepada peserta untuk melihat hasil dari kegiatan ini. Hasil atau *score* tersebut akan dikonversi dalam bentuk tabel guna untuk mempermudah menganalisis data tentang peningkatan kemampuan peserta dalam menggunakan aplikasi *windows movie maker* untuk pembuatan animasi *stop motion*. Pada pengabdian ini tim IbM melakukan pengukuran tingkat pemahaman peserta pelatihan khususnya kepada 16 orang siswa dan 2 guru SMK Negeri 2 Pinggir.

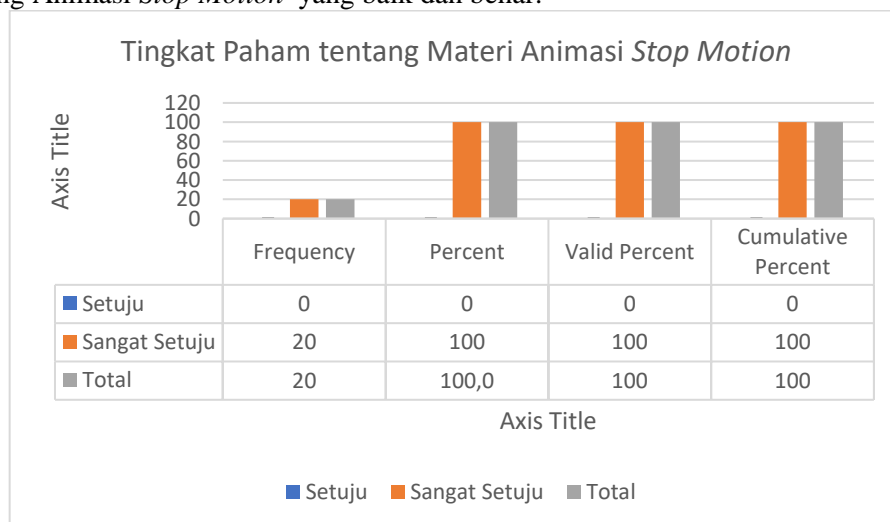


Gambar 1. Tim Memberikan Materi dan Foto Bersama dalam Animasi *Stop Motion*



Grafik 1. Peningkatan Pemahaman Peserta Pelatihan

Dari hasil tabel di atas menunjukkan hasil bahwa 17 dari 20 peserta atau 85.00 % peserta pelatihan paham tentang Animasi *Stop Motion* yang baik dan benar.



Grafik 2. Paham tentang Materi Animasi *Stop Motion*

Pelatihan ini menambah tingkat pengetahuan dan kreatifitas peserta, hal ini dapat dilihat dari tabel di atas.

Simpulan dan Saran

Berdasarkan hasil yang dicapai dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dapat disimpulkan bahwa

1. Berdasarkan penjelasan dari kuisioner posttest dapat diambil kesimpulan bahwa pelatihan penggunaan aplikasi *Windows Movie Maker* untuk membuat *content animasi stop motion* dapat menambah pengetahuan para siswa dan guru SMK Negeri 2 Pinggir dalam meningkatkan inovasi dan motivasi dalam berkreasi untuk membuat pembelajaran animasi *stop motion* untuk *content* layanan masyarakat .
2. Diharapkan kedepannya akan dilanjutkan kepelatihan bagaimana supaya membuat *chanel* youtube dan content yang diupload cepat di *Monetize* dan Fasilkom Unilak dapat terus berkontribusi dan bersinergi meningkatkan kompetensi siswa terutama dalam dan guru terutama sekolah-sekolah yang berada di wilayah yang berdekatan dengan Universitas Lancang Kuning Pekanbaru

Daftar Rujukan

1. R Hardianto, SM Efastri, EP Pane (2022) Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Untuk Pendidik PAUD Di Kec Bukit Raya Kota Pekanbaru. *J-COSCIS: Journal of Computer Science Community Service* 2 (1), 25-38,
2. Sutiono M.Kom., M. (2020, April 27). Animasi Stop Motion: Pengertian-Cara Kerja dan Jenisnya. Diambil kembali dari HaloEdukasi: <https://haloedukasi.com/animasi-stop-motion>
3. Tommy Gunawan et al. (2020) Perancangan Animasi Dengan Motion Capture Sebagai Sarana Edukasi Covid-19. *Jurnal DKV Adiwarna*. Vol 2, No 17.