

Film Animasi Sebagai Media Pembelajaran Daur Air Pada SDN Singopuran 01

Widiyanto Hadi

STMIK Cipta Darma Surakarta
Jl. Veteran Notosuman Singopuran Kartasura
Email : widiyantohadi@gmail.com

Abstract

The water cycle is one of the subjects presented at SDN Singopuran 01. The material presented is in the form of a water cycle, an explanation of the stages of the water cycle, human activities that cause a reduction in the water absorption area and an explanation of how to save water. However, some students did not understand the material presented, and lack of awareness to use learning media using existing facilities and infrastructure. This study aims to provide new innovations for schools that rely solely on conservative systems, namely with animation-based teaching, where in teaching teachers are easier to teach students with this method, so students can better absorb lessons and improve the value of their lessons. In the writing of learning media through this animated film new innovations will be delivered in simple ways of learning easy for elementary school students so that they are expected to increase the value of student learning. Interactive learning made with CorelDRAW X6 software, Adobe Flash CS4, Adobe Premiere Pro CC 2015. along with theories about animated films how to make this animated film.

Keywords: learning, animated film

Abstraksi

Daur air ialah salah satu mata pelajaran yang disampaikan di SD Negeri Singopuran 01. Materi yang disampaikan berupa pengertian daur air, penjelasan tahapan siklus air, kegiatan manusia yang menyebabkan berkurangnya daerah peresapan air dan penjelasan dari cara menghemat air. Namun beberapa siswa kurang memahami materi yang disampaikan, dan kurangnya kesadaran untuk memanfaatkan media pembelajaran menggunakan sarana dan prasarana yang ada. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan inovasi baru bagi sekolah-sekolah yang hanya mengandalkan sistem konservatif, yaitu dengan pengajaran berbasis animasi, dimana dalam pengajaran guru lebih mudah mengajar siswanya dengan metode ini, sehingga siswa lebih bisa menyerap pelajaran dan meningkatkan nilai pelajarannya. Di dalam penulisan media pembelajaran melalui film animasi ini akan disampaikan inovasi baru cara sederhana belajar mudah siswa SD supaya diharapkan dapat meningkatkan nilai pelajaran siswa. Pembelajaran interaktif yang dibuat dengan software CorelDRAW X6, Adobe Flash CS4, Adobe Premiere Pro CC 2015. beserta teori tentang film animasi cara pembuatan film animasi ini.

Kata kunci : pembelajaran, film animasi

1. PENDAHULUAN

Perkembangan dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi pada saat ini telah membawa manfaat yang sangat penting bagi kemajuan kehidupan manusia. Berbagai macam kegiatan manusia yang sebelumnya dikerjakan oleh manusia itu sendiri dengan menggunakan tenaga mereka, kini digantikan oleh perangkat mesin otomatis. Bidang pendidikan juga merasakan adanya manfaat yang luar biasa dari adanya teknologi informasi dan komunikasi yang mendukung aplikasi teknologi informasi dan komunikasi yang tepat. Berbagai model pembelajaran bisa dilakukan dengan mudah dan cepat seperti misalnya dengan melakukan pembelajaran dengan bantuan proyektor, dan lain sebagainya. Dengan demikian, fungsi komunikasi data pada bagian ini adalah untuk membantu proses pembelajaran agar bisa berlangsung dengan baik dan mempermudah siswa didik untuk memahami tentang materi ajar yang sedang dipelajari.

Pembelajaran dengan menggunakan animasi komputer memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar secara edukatif dan interaktif. Untuk itulah dalam pemanfaatan multimedia untuk pembelajaran animasi merupakan salah satu faktor yang sangat penting untuk menjadikan sebuah aplikasi pembelajaran semakin menarik. Software-software untuk menambahkan animasi telah banyak tersedia. Pemanfaatannya merupakan suatu hal yang harus digunakan secara tepat. Film animasi merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menjembatani pembelajaran agar lebih menarik dan memberikan nuansa lingkungan yang baru bagi siswa. Pentingnya media hadir dalam pembelajaran merupakan alternatif untuk memunculkan rangsangan, keaktifan, keterampilan yang baru bagi siswa dan mengetahui bentuk nyata terhadap aplikasi pembelajaran.

Sadiman dkk (1990) menyatakan bahwasannya pemanfaatan media pembelajaran terbagi 2 pola, yaitu pola pemanfaatan yang pertama adalah, "Pemanfaatan media dalam situasi kelas (*classroom setting*), dalam tatanan/*setting* ini media pembelajaran dimanfaatkan untuk menunjang tercapainya tujuan tertentu dan pemanfaatannya dipadukan dengan proses belajar mengajar dalam situasi kelas". Pola pemanfaatan kedua yaitu, "Pemanfaatan media pembelajaran diluar situasi kelas". Pola kedua dimaksudkan memperkuat posisi media sebagai sumber belajar.

Berdasarkan hasil wawancara terhadap guru kelas V, guru membenarkan bahwa

penyampaian materi daur air ini khususnya di proses siklus air cukup sulit dikarenakan beberapa anak belum paham terhadap tahapan yang terjadi pada siklus air. Sulitnya penyampaian materi tersebut disebabkan oleh beberapa faktor seperti guru tidak menggunakan media pembelajaran yang ada dengan baik padahal penyampaian materi media pembelajaran film animasi ini sudah banyak contohnya terutama di aplikasi youtube namun yang sangat disayangkan penganimasian di youtube kebanyakan sama sekali tidak menarik, bahkan masih saja materinya sulit dipahami terutama untuk anak kelas 5 Sekolah Dasar. Materi yang rumit ataupun siswa yang sulit berkonsentrasi menyebabkan ketidakseimbangan saat terjadinya proses belajar mengajar. Dengan pengalaman menonton film animasi ini pula siswa akan mengetahui bagaimana proses dari siklus air dan anak dapat menyimpulkan sendiri materi yang dipelajari.

Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang masalah di atas dapat dirumuskan menjadi beberapa masalah sebagai berikut : “Bagaimana membuat film animasi sebagai media pembelajaran tersebut sehingga mudah dipahami oleh siswa dan memaksimalkan fasilitas mengajar yang ada dengan baik ?”.

Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini yaitu sebagai media komunikasi dan menyampaikan pelajaran melalui film animasi di SDN Singopuran 01 agar siswa dapat dengan mudah menangkap pelajaran yang ditampilkan lewat film tersebut.

Tinjauan Pustaka

a. Animasi

Animasi adalah suatu kegiatan menghidupkan, menggerakkan benda mati; Suatu benda mati diberikan dorongan kekuatan, semangat dan emosi untuk menjadi hidup dan bergerak atau hanya berkesan hidup. Fungsi animasi :

1. Menarik perhatian dengan adanya pergerakan dan suara yang selaras
2. Mempermudah penggambaran dari suatu materi
3. Media ilmu pengetahuan, animasi memiliki kemampuan untuk dapat menjelaskan sesuatu yang rumit hanya dengan gambar atau kata-kata. Dengan kemampuan ini maka animasi dapat digunakan untuk menjelaskan suatu materi yang secara nyata tidak dapat terlihat oleh mata, dengan cara melakukan visualisasi maka materi yang dijelaskan dapat

tergambarkan. Selain itu animasi sebagai media ilmu pengetahuan dapat dijadikan sebagai perangkat bahan ajar yang siap kapan saja untuk mengajarkan materi yang telah dianimasikan. (Pamungkas, 2015).

b. Media Pembelajaran

Pembelajaran diartikan sebagai proses penciptaan lingkungan yang memungkinkan terjadinya proses belajar. Jadi dalam pembelajaran yang utama adalah bagaimana siswa belajar (Hadi, 2009).

Menurut Fatkhurohman (2015), media pembelajaran interaktif merupakan sistem media penyampaian yang menyajikan materi video rekaman dengan pengendalian komputer kepada penonton (siswa) yang tidak hanya mendengar dan melihat video dan suara, tetapi juga memberikan respon yang aktif dan respon itu yang menentukan kecepatan dan sekuensi penyajian.

Media pembelajaran merupakan salah satu bentuk pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan, sehingga akan banyak sekali manfaat yang dapat diambil dari pemakaian media pembelajaran. Salah satu manfaatnya adalah memberikan penjelasan yang lebih konkrit karena materi disajikan dengan logis dan jelas, baik media pembelajaran berupa gambar, foto, miniatur, film, video, CD interaktif, komputer dan lain sebagainya. Selain itu media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, dalam hal ini sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Azhar Arsyad (2009) "Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar".

2. METODE PENELITIAN

Dalam penyusunan penelitian ini, penulis mengumpulkan beberapa metode penelitian yang digunakan diantaranya :

a. Metode Observasi

Merupakan metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan terhadap bentuk film animasi yang mempunyai ciri yang sama.

b. Metode Wawancara

Penulis melakukan penelitian dengan bertanya kepada pihak yang terkait

terutama pada kepala sekolah dan wali kelas dengan pertanyaan-pertanyaan seputar metode yang digunakan dalam memberikan materi daur air/hidrologi serta untuk mengetahui pendapat kepala sekolah dan wali kelas tentang media animasi untuk membantu siswa dalam belajar.

c. Metode Dokumentasi

Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya – karya monumental dari seorang. Dokumen yang berbentuk karya misalnya karya seni, yang dapat berupa gambar, patung, film dan lain – lain.

d. Metode Studi Pustaka

Studi Pustaka adalah penelitian yang dilakukan penulis dengan mengumpulkan buku-buku tentang multimedia dan film animasi atau literatur-literatur yang diperoleh di internet.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Merancang Konsep

Merancang Konsep merupakan tahap dasar dalam proses pembuatan film animasi ini. Adanya referensi video dari film animasi dan juga dari pengamatan penulis tentang media pembelajaran yang kurang dimanfaatkan dengan baik sehingga menciptakan beberapa konsep karakter dalam film animasi ini.



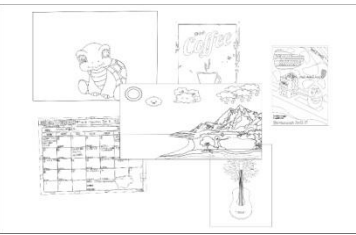
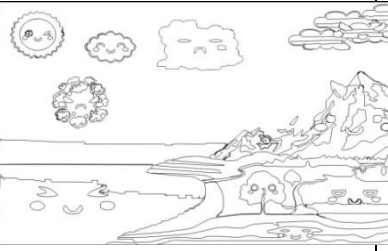
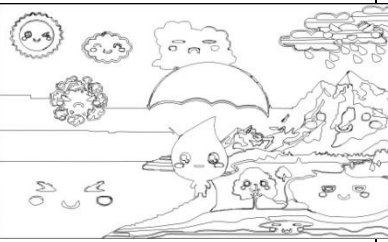
Tahap ini merupakan tahap dasar dalam perancangan pembuatan film animasi 2D. Dalam hal ini penulis mengambil sebuah konsep animasi yang menggunakan satu karakter utama dan karakter-karakter pembantu lainnya sehingga penikmat bisa lebih menikmati konsep dari film animasi yang akan dibuat. Film ini disajikan dalam durasi 12 menit dengan menceritakan sebuah cerita tentang proses dari siklus air dan tahapan-tahapan yang terjadi.


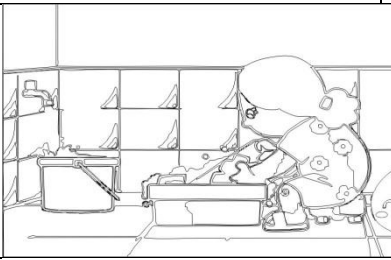
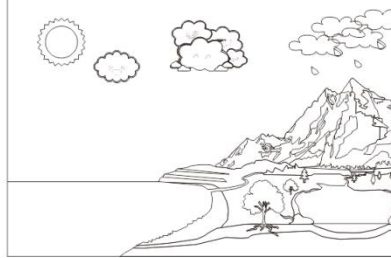
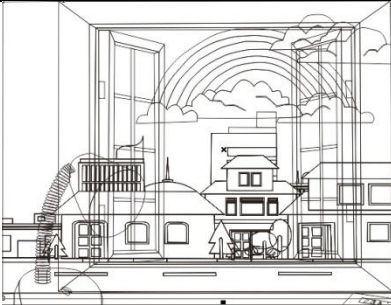
B. Pembuatan *Storyboard*

Storyboard merupakan serangkaian sketsa atau gambaran kartun dibuat berbentuk persegi panjang yang menggambarkan suatu aturan atau alur cerita elemen – elemen yang diusulkan untuk aplikasi multimedia.

Berikut merupakan *storyboard* dalam pembuatan film animasi ini.

Tabel 1. *Storyboard*

SCENE	GAMBAR	URUTAN	KETERANGAN
1		1	Diluar rumah cuaca sedang hujan disertai angin
1		2	Kemudian pemandangan cuaca hujan dari dalam rumah melalui jendela
2		3	Kemudian disisi kamar dibagian dinding terdapat banyak gambar dan poster-poster
3		4	Gambar yang tadinya diam setelah disapa menjadi hidup dan bergerak, bahkan unsur-unsur didalam gambar daur air tersebut memiliki ekspresi.
4		5	Setelah itu hadir karakter dari elemen penting dari daur air yaitu air

SCENE	GAMBAR	URUTAN	KETERANGAN
5		6	Karakter Air tersebut memandu untuk menyimak video yang akan diputar dan karakter ini akan menjelaskan mengenai apa yang terjadi didalam video tersebut.
6		7	Video akan berganti dengan video tentang tindakan penghematan air
7		8	Karakter yang tadinya hidup akan kembali menjadi gambar.
8		9	Background kemudian kembali berpindah ke jendela namun cuaca sudah kembali cerah

C. Pengujian Film

Pada tahapan pengujian film animasi ini penulis menguji proyek yang telah di rendering supaya sesuai rencana dan tujuan dari film itu sendiri.

1. Scene 1

Scene 1 penulis merencanakan pada urutan 1 dengan keadaan diluar rumah sedang hujan dan dianimasikan dengan air yang turun dari langit kemudian urutan 2

dengan keadaan didalam dengan menatap ke jendela.



Gambar 1. Scene 1 urutan 1



Gambar 2. Scene 1 urutan 2

2. Scene 2

Scene2 penulis merencanakan dengan keadaan didalam kamar dengan sisi bagian dinding kamar yang dipenuhi poster dan gambar.



Gambar 3. Scene 2

3. *Scene 3*

Scene3 penulis merencanakan dengan gambar yang tadinya diam kemudian dianimasikan bergerak dan mempunyai ekspresi.



Gambar 4. *Scene 3*

4. *Scene 4*

Scene 4 penulis merencanakan dengan latar gambar yang sama seperti *scene 3* namun penulis menambahkan karakter air didalamnya agar membuat animasi semakin menarik.



Gambar 5. *Scene 4*

5. *Scene 5*

Scene 5 penulis merencanakan masih dengan karakter yang sama namun latarnya berganti dengan video kegiatan manusia yang menyebabkan berkurangnya lahan resapan air.



Gambar 6. Scene 5

6. Scene 6

Scene 6 penulis merencanakan masih dengan karakter yang sama namun latar belakangnya adalah video akan penghematan air.



Gambar 7. Scene 6

7. Scene 7

Scene 7 penulis merencanakan dengan gambar yang tadinya dianimasikan bergerak kembali menjadi gambar semula.



Gambar 8. Scene 7

8. Scene 8

Scene 8 pada scene terakhir penulis merencanakan dengan keadaan didalam kamar dengan keadaan cuaca yang cerah.



Gambar 9. Scene 8

D. Pengujian Film di SDN Singopuran 01

Proyek film daur air ini bertujuan untuk membantu guru dalam kegiatan belajar mengajar pada materi daur air/hidrologi ini. Pengujian film yang dilakukan di SDN Singopuran 01 seperti pada gambar 10 dibawah ini :



Gambar 10. Proses Pengujian Film

Selanjutnya film dibandingkan dengan film yang diambil dari youtube untuk memastikan bahwa film yang dibuat oleh penulis lebih membantu guru dalam menyampaikan materi daur air/ hidrologi ini. Perbandingan pertama yaitu diputar film yang diambil dari youtube kemudian dilanjutkan dengan film kedua dalam penelitian ini.

4. KESIMPULAN

Hasil dari implementasi pembuatan pembelajaran melalui film animasi ini mampu meningkatkan nilai siswa serta meningkatkan minat belajar siswa dikarenakan cara belajarnya yang tidak membosankan bahkan cenderung menyenangkan membuat siswa mampu menerima pelajaran yang dijelaskan.

5. SARAN

Adapun saran yang mungkin dapat menjadi bahan pertimbangan pengembangan film animasi yang akan datang sebagai berikut :

1. Perlu adanya pengembangan pada desain tampilan animasi agar lebih menarik.
2. Perlu adanya pengembangan pada tahapan yang terjadi di setiap *scenena*..

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A., 2009, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Fatkurohman, A., 2015, *Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Pengendali Magnetik Berbasis Android*, Jurnal ilmiah DASI Vol. 16 No. 1 Maret 2015.
- Hadi, T., 2009, *Media Pembelajaran dan Implementasi Bahasa dan Sastra*, Prospektus, Tahun VII Nomor 2.
- Pamungkas, R.A., 2015, *Perancangan Animasi Sebagai Media Pembelajaran Tentang Pencegahan Osteoporosis Sejak Usia Remaja*, e-Proceeding of Art & Design, Vol. 2 No.1 April 2015.
- Sadiman, A.S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (1990). *Media Pendidikan, Pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*. Jakarta: Pustekom Dikbud.
- Udin, M.N., 2016, *Perancangan Media Pembelajaran Menggambar Teknik Dengan Menggunakan Macromedia Flash*, Jurnal Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret.