

# Animasi Media Pengenalan Profesi Untuk Siswa TK Muslimin Surakarta

Dimas Abimanyu Sutrisno Putro<sup>1</sup>, Joni Maulindar<sup>2</sup>, Vihi Atina<sup>3</sup>

Program Studi D3-Manajemen Informatika, Universitas Duta Bangsa Surakarta

<sup>1</sup>190102010@fikom.udb.ac.id

<sup>2</sup>joni\_maulindar@udb.ac.id

<sup>3</sup>vihi\_atina@udb.ac.id

*Abstrak— Pengenalan profesi sejak dini sangatlah bermanfaat bagi anak untuk menambah wawasan mengenai profesi, sehingga orangtua bisa mengarahkan anak pada cita-cita di masa depan. Pengenalan profesi bisa didapat anak dari guru atau orangtua, namun tentu profesi-profesi yang diajarkan terbatas. Profesi merupakan suatu pekerjaan yang mengandalkan ketrampilan dan keahlian khusus yang didapatkan melalui pendidikan ataupun pengalaman kerja, namun tidak semua pekerjaan adalah profesi. Pengenalan profesi sebaiknya dilakukan sejak usia dini dimana perkembangan otak anak sangat pesat. Metode pengembangan sistem pada penelitian ini yaitu metode MDLC (Multimedia Development Live Cycle), yang terdiri dari 6 tahapan, yaitu concept (konsep), design (perancangan), material collecting (pengumpulan bahan), assembly (pembuatan), testing (pengujian), dan distribution (pendistribusian). Media pengenalan yang dikembangkan yaitu pengertian profesi, pentingnya mengenal profesi, macam-macam profesi dan tugasnya. Untuk membangun video animasi ini menggunakan Adobe After Effect CC 2015, Adobe Premiere Pro CC 2021, dan desain gambar dengan Coreldraw 2021, hasil dari penelitian ini adalah video animasi 2 Dimensi pengenalan profesi untuk siswa TK Muslimin Surakarta.*

**Kata kunci— Berisi paling tidak 5 kata kunci**

## I. PENDAHULUAN

Pengenalan profesi sejak dini sangatlah bermanfaat bagi anak untuk menambah wawasan mengenai profesi, sehingga orangtua bisa mengarahkan anak pada cita-cita di masa depan. Pengenalan profesi bisa didapat anak dari guru atau orangtua, namun tentu profesi-profesi yang diajarkan terbatas (Kuswiyanti et al., 2020). Profesi merupakan suatu pekerjaan yang mengandalkan ketrampilan dan keahlian khusus yang didapatkan melalui pendidikan ataupun pengalaman kerja, namun tidak semua pekerjaan adalah profesi. Pengenalan profesi sebaiknya dilakukan sejak usia dini dimana perkembangan otak anak sangat pesat. Mereka mampu menyerap dengan cepat berbagai informasi yang diberikan, sehingga mempengaruhi tumbuh kembang anak.

TK Muslimin yang terletak di Kusumodilagan, Joyosuran, Pasar Kliwon, Surakarta merupakan lembaga pendidikan yang terdiri dari paud dan taman kanak-kanak. Pendidikan taman kanak-kanak berperan sebagai pendidikan pra-sekolah, yang tugas utamanya membantu dalam pengembangan berbagai pengetahuan untuk mempersiapkan pendidikan selanjutnya. Materi yang

diajarkannya beragam, salah satunya pengenalan berbagai macam profesi pekerjaan. Mulai dari usia dini anak-anak perlu diberi pendidikan mengenai macam-macam profesi pekerjaan yang ada agar mereka mengenal beberapa profesi dan orangtua juga bisa mengarahkan anak-anak dalam pencapaian cita-cita anaknya.

Dalam pembelajaran di TK Muslimin Surakarta ini menggunakan kurikulum K13 esensial di kurikulum ini ditekankan pada materi materi pembelajaran yang dianggap penting untuk anak-anak dan untuk acuan dalam pemberian materi menggunakan Tema-tema yang disusun oleh para guru yang ada di TK Muslimin Surakarta sebagai dasar dalam materi yang akan diajarkan salah satunya yaitu tema pengenalan diri. Ditema ini anak-anak diajarkan untuk mulai mengenal diri mereka, ingin memiliki cita-cita apa, yang konteks matirinya tingkat anak usia dini, dengan pembelajaran yang masih konvensional. Untuk pemberian gambaran kepada anak-anak masih menggunakan media bantu berupa poster dan buku yang dalam tema pembelajaran pengenalan profesi ini kurang berjalan dengan baik apabila anak-anak tidak terjun secara langsung di lapangan. Anak-anak perlu visualisasi mengenai apa yang dimaksud dengan profesi dan macam-macam profesi yang ada. Maka diperlukan media pendukung untuk belajar mengenai profesi. Anak-anak perlu mengenal tugas dari beberapa profesi yang mereka pelajari, dan anak-anak juga bisa membedakan antar satu sama lain profesi yang ada.

Oleh karena itu, pemilihan media animasi merupakan suatu langkah yang tepat untuk memberikan informasi mengenai pengenalan profesi. Animasi merupakan elemen yang dekat dengan anak karena menyajikan gambar-gambar yang menarik dan mudah dipahami anak-anak, ditambah dengan penjelasan melalui suara, musik yang membuat animasi lebih menarik dan variatif. Maka dari itu, diharap animasi bisa menjadi pendukung dalam pengenalan profesi (Pradana et al., 2020).

## II. METODE PENELITIAN

### 2.1. Jenis dan Sumber Data

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Data yang diperoleh tidak berupa angka, namun lebih menekankan pada sisi kualitatif dari entitas yang diteliti. Dalam penelitian ini sumber data yang diperoleh dari :

- a. Data Premier diperoleh dengan melakukan pengamatan secara langsung di TK Muslimin surakarta.
- b. Data Sekunder diperoleh dari jurnal dan buku yang berkaitan dengan penulisan.

**2.2. Metode Pengumpulan Data**

Metode pengumpulan data berupa :

- a. Studi Pustaka

Dalam teknik ini, penulis memperoleh data dari jurnal – jurnal dan buku yang berkaitan dengan penulisan yang dilakukan.

- b. Observasi

Dalam teknik ini, penulis mengumpulkan data dengan melakukan pengamatan secara langsung di TK Muslimin Surakarta.

- c. Wawancara

Dalam teknik ini, penulis mengumpulkan data dengan melakukan wawancara dengan guru TK Muslimin Surakarta.

**2.3. Tahapan Penelitian**

Pengembangan metode multimedia ini menggunakan metode MDLC (Multimedia Development Live Cycle) yang dilakukan berdasarkan enam tahap, yaitu Konsep (Concept), Perancangan (Design), Pengumpulan bahan (Material Collecting), Pembuatan (Assembly), Pengujian (Testing), dan Distribusi (Distribution). Keenam tahap ini tidak harus berurutan dalam praktiknya, tahap-tahap tersebut dapat saling bertukar posisi. Meskipun begitu, tahap concept memang harus menjadi hal yang pertama kali dikerjakan (Mustika, 2018).



Gambar 1. Tahapan Metode MDLC

Tahapan-tahapan dalam MDLC yang tersusun secara sistematis adalah sebagai berikut :

- a. Concept (Konsep)

Dalam tahap ini awal persiapan pembuatan animasi multimedia interaktif pengenalan profesi di TK Muslimin Surakarta, menentukan durasi animasi.

- b. Design (Perancangan)

menentukan konsep materi. Konsep materi yang sudah matang akan memudahkan dalam pembuatan storyboard sebagai control dalam proses pengeditan.

- c. Material Collecting (Pengumpulan Bahan)

Proses pengumpulan data animasi, gambar yang langsung dibuat oleh penulis dan beberapa diambil dari internet.

- d. Assembly (Pembuatan)

Proses pembuatan / pengeditan video pembelajaran menggunakan Adobe After Effect CC 2015 dan Adobe Premiere Cc 2021.

- e. Testing (Pengujian)

Tahap Pengujian hasil penggabung gambar dan audio setelah di rendering.

- f. Distribution (Pendistribusian)

Tahap akhir setelah video berhasil disatukan nantinya akan berupa format mp4 sehingga bisa di unggah ke social media.

**III. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Semua paragraf mesti di-indent. Semua paragraf mesti rata kiri dan rata kanan.

Penggunaan metode MDLC pada multimedia pembelajaran pada pembelajaran siswa TK ini menghasilkan penelitian sebagai berikut :

- a. **Concept (Konsep)**

- 1) Animasi pembelajaran pengenalan profesi ditujukan kepada siswa-siswi taman kanak-kanak Muslimin Surakarta.
- 2) Animasi pembelajaran ini bertujuan untuk membantu dan memudahkan para siswa dalam belajar dan mempelajari beberapa profesi.
- 3) Matri yang dimuat dalam animasi ini yaitu : pengertian profesi, pentingnya mengenal profesi, macam-macam profesi dan tugasnya.
- 4) *Design* animasi ini dibuat secara sederhana jadi pesan dan isi dari materi bisa ditangkap anak-anak tanpa terganggu fokusnya dengan animasi yang disuguhkan.

- b. **Design (Perancangan)**

Salah satu tahap perancangan yang digunakan adalah *storyboard* dapat dilihat pada tabel dibawah :

Tabel 1. *Storyboard* Ringkas

Scene	Keterangan/isi
Scene 0	Tampilan opening
Scene 1	Berisi pengenalan tokoh dalam animasi
Scene 2	Ali (tokoh 1) sedang kebingungan dalam mengerjakan tugas dari sekolah yaitu tentang profesi
Scene 3	Lia (tokoh 2) menyuruh Ali untuk

	bertanya tentang profesi kepada Ibu (tokoh 3)
Scene 4	Ali dan Lia menemui ibu
Scene 5	Ibu menjelaskan mengenai apa itu profesi, mengapa pentingnya mengenal profesi, dan macam-macam profesi beserta tugasnya
Scene 6	Ali dan Lia paham dengan apa yang ibu jelaskan
Scene 7	Tampilan closing

#### c. Material Collecting (Pengumpulan Bahan)

Hasil yang didapatkan pada tahapan ini adalah sebagai berikut :

- 1) Gambar-gambar tokoh, *Background* yang dibuat secara manual oleh peneliti dengan format .jpg/.jpeg.
- 2) Alur cerita animasi dibuat oleh peneliti berdasarkan referensi yang didapat melalui internet.
- 3) Backsound yang didapat melalui internet dengan format .mp3.
- 4) Audio dubbing/rekaman sebagai pengisi surara pada tokoh animasi yang dibuat.

#### d. Assembly (Pembuatan)

Pada tahap ini animasi dibuat melalui 3 kali proses pembuatan yaitu yang pertama pembuatan tokoh/objek animasi melalui Software Coreldraw 2021, kedua modeling/penggabungan objek yang dibuat menggunakan software Adobe Photoshop CS6, ketiga pembuatan animasi/penggerakan tokoh yang dibuat, penambahan *backsound*, pengisian suara/*dubbing* agar menciptakan sebuah animasi menggunakan software Adobe After Effect CC 2015, dan Adobe Premiere Pro CC 2021.

#### e. Testing (Pengujian)

Hasil dari pengujian animasi ini dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 2. Pengujian

Kasus uji	Hasil yang diharap	Hasil uji
Cerita	Alur cerita animasi yang duibuat sesuai dengan storyboard	(V) berhasil ( ) gagal
Gambar	Tokoh tokoh yang dibuat sesuai dengan animasi-animasi anak-anak	(V) berhasil ( ) gagal
Animasi	Animasi yang diciptakan gerakannya tidak patah patah/dalam artian rapi	(V) berhasil ( ) gagal
Backsound	Backsound tidak melanggar hak cipta dan sesuai dengan tema animasi	(V) berhasil ( ) gagal

Audio rekaman/ <i>dubbing</i>	Audio rekaman yang dibuat tidak memiliki noise pada suaranya/dalam artian jernih	(V) berhasil ( ) gagal
----------------------------------	--	---------------------------

#### f. Distribution (Pendistribusian)

Tahap ini merupakan tahap dimana animasi disimpan dalam dalam satu media penyimpanan. Tahap ini merupakan tahapan akhir dimana animasi dalam bentuk format .mp4 siap untuk didistribusikan, dan dipublikasikan. Setelah animasi selesai dibuat menggunakan Adobe After Effect CC 2015 dan Adob Premiere Pro CC 2021 kemudian di *export* dengan format yang sudah ditentukan lalu file animasi yang sudah siap dipublikasi ini di upload melalui media *Youtube*.

### IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dalam penelitian ini maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

- a. Pembuatan animasi ini menggunakan metode MDLC (Multimedia Development Live Cycle) yang terdiri dari 6 tahapan, yaitu : (1) Konsep, (2) Perancangan, (3) Pengumpulan Bahan, (4) Pembuatan, (5) Pengujian, dan (6) Pendistribusian.
- b. Media pembelajaran berbasis animasi ini sangat membantu anak-anak dalam mempelajari materi yang diajarkan dengan media dan cara belajar yang lebih menarik dan tidak membosankan.
- c. Media pembelajaran animasi ini sangat diterima oleh instansi yang menjadi tempat objek penelitian, media pembelajaran ini merupakan media pembelajaran yang inovatif dan diharapkan bisa dikembangkan lagi dan bisa digunakan untuk selingan pembelajaran anak-anak, agar mereka tidak bosan saat belajar, dan bisa menjadu contoh untuk para guru berinovasi dengan cara mengajar yang saat ini mulai mengikuti perkembangan zaman.

### REFERENSI

- Agustien, R., Umamah, N., & Sumarno. (2018). **Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Pekauman di Bondowoso dengan Model ADDIE Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS**. *Jurnal Edukasi*, 19-23.
- Banda, L. (2022). **Perancangan Video Animasi 2D Sejarah Kampung Vietnam Batam**. הכי קשה לראות את מה שבאמת. לנגד העיניים. הארץ, 8, 2005–2003.
- Deliany, N., Hidayat, A., & Nurhayati, Y. (2019). **Penerapan Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Peserta Didik di Sekolah Dasar**. *Educare*, 17(2), 90–97. <http://jurnal.fkip.unla.ac.id/index.php/educare/article/view/247>

- Herliandry, L. D., Nurhasanah, Suban, M. E., & Heru, K. (2020). **Transformasi Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19.** *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(1), 65–70. <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jtp>
- Kuswiyanti, T. S., Santoso, S., & Indriyani, F. (2020). **Aplikasi Pengenalan Profesi pada Anak Usia Dini Berbasis Android.** *Academic Journal of Computer Science Research*, 2(2), 2–6. <https://doi.org/10.38101/ajcsr.v2i2.288>
- Limbong, Janner (2020) **Media dan Multimedia Pembelajaran Teori & Praktik.** Medan : Yayasan Kita Menulis.
- Moroki, I., & Wauran, A. S. (2019). *Perancangan E-Learning Untuk Pelajaran Matematika.* 44–51.
- Mustika, M., Sugara, E. P. A., & Pratiwi, M. (2018). **Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle.** *Jurnal Online Informatika*, 2(2), 121. <https://doi.org/10.15575/join.v2i2.139>
- Nana (2019). **Pengembangan Bahan Ajar.** Klaten : Penerbit Lakeisha
- Pradana, D., Abidin, Z., & Adi, E. (2020). **Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Subtema Pembentukan Karakter untuk Siswa SDLB Tunarungu.** *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran): Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 7(2), 96–106. <https://doi.org/10.17977/um031v7i22020p096>
- Praptaningrum, A. (2020). **Penerapan Bahan Ajar Audio Untuk Anak Tunanetra Tingkat Smp Di Indonesia.** *Jurnal Teknologi Pendidikan : Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran*, 5(1), 1. <https://doi.org/10.33394/jtp.v5i1.2849>
- Putro, H. N., Khabibah, U., Niaga, A., Malang, P. N., & Pro, A. P. (2019). **MEDIA PROMOSI MENGGUNAKAN VIDEO IKLAN BERBASIS ADOBE PREMIERE PRO DAN ADOBE AFTER EFFECT DI TOUR.**
- Rachman. (2017). **Analisis Perancangan Media Pembelajaran Animasi Interaktif Mengenal Bahasa Jepang.** *Jurnal Pilar Nusa Mandiri*, 13(1), 12–20. <http://ejournal.nusamandiri.ac.id/ejurnal/index.php/pilar/article/view/330>
- Siddiq, Y. I., Sudarma, I. K., & Simamora, A. H. (2020). **Pengembangan Animasi Dua Dimensi Pada Pembelajaran Tematik Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar.** *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 49. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28928>
- Wahyugi, R., & Fatmariza, F. (2021). **Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Software Macromedia Flash 8 Sebagai Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar.** *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(3), 785–793. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/439>
- Wicaksono, A. (2017). **Peran Media Audio dalam Meningkatkan Kualitas Proses Pembelajaran Apresiasi Cerita Pendek.** *SHAHIH: Journal of Islamicate Multidisciplinary*, 2(1), 67. <https://doi.org/10.22515/shahih.v2i1.670>