

RANCANG BANGUN ANIMASI PERCAKAPAN BAHASA INGGRIS BERBASIS 2D MENGGUNAKAN TEKNIK FRAME BY FRAME

Agus Jayadi¹⁾, Hasanuddin²⁾, Putri Ayu Firmansani³⁾

¹Fakultas Teknik, Universitas Cordova

email: agusjayadi@undova.ac.id

²Fakultas Teknik, Universitas Cordova

email: hasanuddin@undova.ac.id

³Fakultas Teknik, Universitas Cordova

email: putriayufirmanzani@gmail.com

Abstract

This research focuses on the Animation Design of "English Conversation" 2D Based Using Frame By Frame Technique. The purpose of this research is to facilitate teacher in delivering English conversation material and to increase interest student learning and increase enthusiasm for learning. The method used is the method research and development (R&D) which can be defined as "a scientific way of researching, designing, producing and testing questionnaires and product validity that have been generated". The results showed that this animated video was successfully made (designed and built) to make it easier for language teachers based on the percentage of validation results that is 92.30% with very decent criteria and can increase students' interest in learning learning and enthusiasm in learn English conversation based on the percentage of learning questionnaire results without using animated videos, which is 43% with less criteria and the percentage of results from learning questionnaires using animated videos is 84% with decent criteria, so it can be declared increased 41%.

Keywords : *Frame by Frame, Conversation, Design, 2D Animation*

Abstrak

Penelitian ini berfokus pada Rancang Bangun Animasi "Percakapan Bahasa Inggris" Berbasis 2D Menggunakan Teknik *Frame By Frame*. Tujuan penelitian ini untuk mempermudah pengajar dalam penyampaian materi percakapan bahasa inggris dan untuk meningkatkan minat belajar santri serta meningkatkan semangat belajar. Metode yang digunakan adalah metode penelitian pengembangan atau *Research and development (R&D)* yang dapat diartikan sebagai "cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi dan menguji angket serta validitas produk yang telah dihasilkan". Hasil penelitian menunjukkan bahwa video animasi ini berhasil dibuat (dirancang dan dibangun) untuk mempermudah pengajar bahasa berdasarkan persentase hasil validasi yaitu 92,30 % dengan kriteria sangat layak serta dapat meningkatkan minat belajar santri dan semangat dalam mempelajari percakapan bahasa inggris berdasarkan persentase hasil angket pembelajaran tanpa menggunakan video animasi yaitu 43% dengan kriteria kurang dan persentase hasil dari angket pembelajaran menggunakan video animasi yaitu 84% dengan kriteria layak, sehingga dapat dinyatakan meningkat 41%.

Kata Kunci : *Frame by Frame, Percakapan Bahasa Inggris, Rancang Animasi 2D*

PENDAHULUAN

Bahasa Inggris merupakan bahasa internasional yang digunakan sebagai bahasa komunikasi penghubung antar semua bangsa dan negara di seluruh dunia. Bahasa inggris juga menjadi sarana untuk memahami ilmu-ilmu umum atau *sains* dalam dunia pendidikan, sehingga sejak usia dini, santri sudah dibekali oleh pendidikan bahasa Inggris di Pondok Pesantren Al-Ikhlash IIBS

(*international Islamic boarding school*). dan untuk meningkatkan bahasa, Bagian LAC (*Language Advisory Council*) berperan penting dalam mengawasi dan membimbing langsung jalannya disiplin bahasa.

Dalam perkembangan metode pembelajaran bahasa, khususnya metode pemberian percakapan masih kurang variatif. Sehingga pembelajaran bahasa kurang menarik dan cenderung membosankan dikarenakan kurang efektif dan

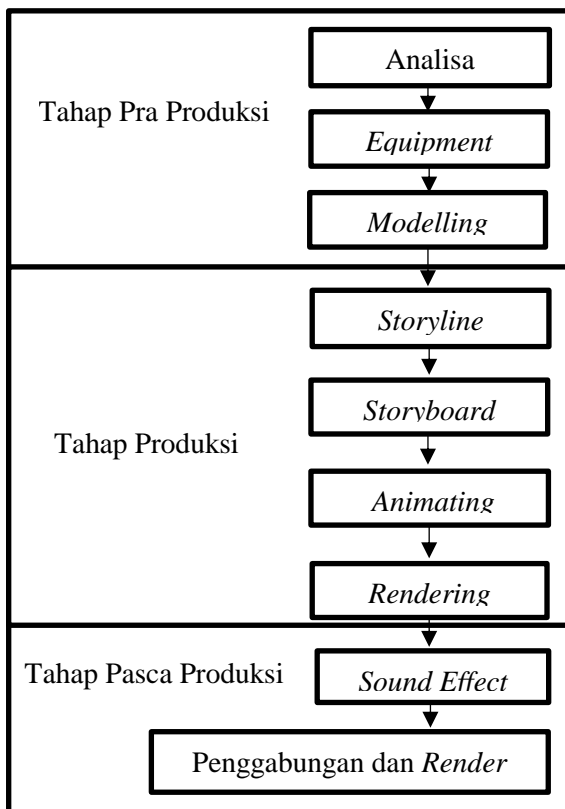
monoton. Salah satu cara untuk mengatasi hal ini yaitu dengan memanfaatkan teknologi komputer sebagai media pembelajaran bahasa untuk menghadirkan bentuk pembelajaran bahasa yang menarik serta sebagai sarana pengenalan teknologi informasi.

Oleh sebab itu, penulis mencoba untuk mengambil solusi dengan membuat skripsi tentang “Rancang Bangun Animasi Percakapan Bahasa Inggris Berbasis 2D Menggunakan Teknik *Frame By Frame*” dengan tujuan Mewujudkan suasana belajar yang interaktif dan menarik agar Santri dapat memahami cara membaca kalimat percakapan bahasa inggris dengan baik dan benar. Dengan media pembelajaran bahasa yang menarik disertai audio visual yang baik juga menjadi salah satu daya tarik untuk santri sehingga bersemangat dalam meningkatkan bahasa.

METODE PENELITIAN

Tahapan pembuatan video animasi yang harus dilakukan, yaitu tahap pra produksi, produksi dan pasca produksi, Berikut ini untuk beberapa tahapan:

Tabel 1. Alur Penelitian



Tahap pra produksi terdiri dari:

1. Analisa Animasi, menentukan konsep yang akan digunakan dalam pembuatan animasi.
2. *Equipment Check*, Menyiapkan dan memeriksa peralatan yang akan digunakan
3. *Modelling*, Membuat model karakter yang akan digunakan dalam animasi.

Tahap produksi terdiri dari:

1. *Storline* penyusunan cerita.
2. *Storyboard* penggambaran visual yang akan di animasikan.
3. *Animating*, Memberikan animasi untuk menggerakkan model.
4. *Rendering* Menyempurnakan animasi dan melakukan *render*.

Tahap pasca produksi terdiri dari:

1. *Sound Effects* penambahan suara *backsound* dan *dubbing*.
2. Penggabungan dan render akhir, Menggabungkan *scene-scene* animasi lalu mel akukan *render* akhir untuk menentukan kualitas video, menentukan format file, dan ukuran file.

Validasi

Validasi produk merupakan proses kegiatan untuk mengetahui kelayakan produk yang dibuat berdasarkan pendapat validator (Guru) terhadap video animasi percakapan bahasa inggris berbasis 2D. Berikut merupakan tabel skala penilaian:

Tabel 2. Skala Penilaian

Skor	Katagori
4	Layak digunakan tanpa revisi
3	Layak digunakan dengan revisi kecil
2	Layak digunakan dengan revisi besar
1	Tidak layak digunakan

Kemudian analisis data hasil lembar validasi tim ahli dengan Membuat tabel distribusi penilaian, Menentukan kategori skor dengan ketentuan skor yang telah ditetapkan, Menjumlahkan skor yang diperoleh dari tiap-tiap kategori, Memasukkan skor tersebut ke dalam rumus:

$$P = \frac{f}{n} \times 100 \%$$

Keterangan :

P = persentase skor

F = jumlah skor yang diperoleh

N = jumlah skor maksimum

Kriteria Persentase Lembar Validasi sebagai berikut :

Tabel 3. Persentase Lembar Validasi

Rentang persentase (%)	Kriteria kualitatif
86-100%	Sangat Layak
71-85%	Layak
56-70%	Cukup
41-55%	Kurang
<40%	Gagal

Angket

Angket merupakan proses kegiatan untuk mengumpulkan data dengan mengajukan pertanyaan tertulis untuk dijawab secara tertulis pula oleh responden. Dan persentase analisis respon siswa ini dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{f}{n} \times 100 \%$$

Keterangan :

P = persentase skor

F = jumlah skor yang diperoleh

N = jumlah skor maksimum

Kriteria Persentase Angket Respon sebagai berikut :

Tabel 4. Persentase Angket Respon

Rentang persentase (%)	Kriteria kualitatif
86-100%	Sangat Setuju
71-85%	Setuju
56-70%	Cukup
41-55%	Tidak Setuju
<40%	Sangat Tidak Setuju

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang bertujuan untuk menghasilkan produk berupa video animasi percakapan bahasa inggris berbasis 2D dengan teknik *frame by frame* dan mengetahui kelayakan produk tersebut serta melihat respon santri terhadap video animasi percakapan bahasa inggris yang telah di buat. Adapun hasil penelitian akan dibahas sebagai berikut.

Data Validasi

Hasil validasi dengan validator yang didapatkan persentase yaitu 92,30 % dengan kriteria sangat layak. Berdasarkan hasil validasi

dari ahli materi yaitu guru bagian LAC (*Language Advisory Council*), maka video animasi percakapan bahasa inggris dikategorikan sangat layak digunakan di pondok pesantren Al-Ikhlas IIBS (*International Islamic Boarding School*).

Data Hasil Respon Santri

Hasil respon santri terhadap pembelajaran percakapan bahasa inggris menggunakan video animasi dan pembelajaran percakapan bahasa inggris tanpa video animasi. Berikut merupakan persentase dari masing-masing respon santri terhadap media animasi :

Tabel 5. Data Hasil Respons Santri Tanpa Video

Skala Item	Hasil Persentase
Persentase STS	0%
Persentase TS	11%
Persentase C	46%
Persentase S	33%
Persentase SS	10%

Tabel 6. Data Hasil Respons Santri Dengan Video

Skala Item	Hasil Persentase
Persentase STS	0%
Persentase TS	1%
Persentase C	15%
Persentase S	43%
Persentase SS	41%

Berdasarkan Tabel 5 dan Tabel 6 di atas menjelaskan bahwa hasil persentase respon santri pada angket pembelajaran percakapan bahasa inggris tanpa menggunakan video animasi pernyataan bahwa, 0%, santri yang menjawab sangat tidak setuju, 11%, santri yang menjawab tidak setuju, dan 46% santri yang menjawab cukup sedangkan santri yang menjawab setuju sebanyak 33% dan 10% santri menjawab sangat setuju terhadap pernyataan dalam angket respon santri yang diberikan. Jika kita lihat hasil keseluruhan maka 43% santri menjawab setuju terhadap pernyataan yang diberikan.

Kemudian Tabel 6 di atas menjelaskan bahwa hasil persentase respon santri pada angket pembelajaran percakapan bahasa inggris menggunakan video animasi adalah 0%, santri yang menjawab sangat tidak setuju, 1%, santri yang menjawab tidak setuju, dan 15% santri yang menjawab cukup sedangkan santri yang menjawab setuju sebanyak 43% dan 41% santri menjawab sangat setuju terhadap pernyataan dalam angket respon santri yang diberikan. Jika

kita lihat hasil keseluruhan maka 84% santri menjawab setuju terhadap pernyataan yang diberikan.

Maka Video animasi percakapan bahasa inggris berbasis 2D ini dapat dinyatakan bisa meningkatkan minat belajar santri dan semangat dalam mempelajari percakapan bahasa inggris Berdasarkan hasil angket respon santri, persentase angket pembelajaran percakapan bahasa inggris tanpa menggunakan video animasi yaitu 43% dengan kriteria kurang dan persentase dari angket pembelajaran percakapan bahasa inggris menggunakan video animasi yaitu 84% dengan kriteria layak, sehingga dapat dinyatakan meningkat 41%.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan analisis data dan hasil penelitian tentang rancang bangun animasi percakapan bahasa inggris berbasis 2D dengan *teknik frame by frame* di pondok pesantren Al-Ikhlas IIBS (*International Islamic Boarding School*), peneliti dapat menyimpulkan bahwa : Pertama, video animasi percakapan bahasa inggris berbasis 2D ini berhasil dibuat (dirancang dan dibangun) dengan menghasilkan video yang diekspor berformat mp4 dengan resolusi video berukuran 1080p Full HD.

Kedua, video animasi percakapan bahasa inggris berbasis 2D ini mempermudah pengajar bahasa dalam kegiatan belajar mengajar bahasa di pondok pesantren Al-ikhlas IIBS (*International Islamic Boarding School*), berdasarkan persentase hasil validasi yang diperoleh dari validator yaitu 92,30 % maka video animasi percakapan bahasa inggris berbasis 2D dikategorikan sangat layak digunakan.

Ketiga, video animasi percakapan bahasa inggris berbasis 2D ini dapat meningkatkan minat belajar santri dan semangat dalam mempelajari percakapan bahasa inggris berdasarkan persentase hasil angket pembelajaran tanpa menggunakan video animasi yaitu 43% dengan kriteria kurang dan persentase hasil dari angket pembelajaran menggunakan video animasi yaitu 84% dengan kriteria layak, sehingga dapat dinyatakan meningkat 41%.

Saran berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan tersebut maka dalam upaya meningkatkan hasil belajar bahasa santri maka perlu dikemukakan beberapa saran sebagai berikut: pertama, Video animasi percakapan bahasa inggris berbasis 2D ini hendaknya dikembangkan untuk judul materi percakapan bahasa inggris lainnya, sehingga tidak hanya digunakan pada materi percakapan bahasa inggris yang berjudul *Doing Homework* saja.

Kedua, Hasil rancang bangun video animasi percakapan bahasa inggris berbasis 2D ini telah divalidasi dan layak untuk digunakan, maka hendaknya diterapkan efektivitas penggunaan video ini dalam penyampaian pembelajaran bahasa untuk dapat digunakan dengan maksimal dalam pembelajaran.

Ketiga, Hasil rancang bangun video pembelajaran ini dapat dikembangkan dan dimodifikasi dalam berbagai macam pengembangan seperti dikembangkan dalam bentuk animasi 3D ataupun dikembangkan menjadi aplikasi pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Buchari, Muhamad, Steven Sentinowo, and Oktavian Lantang. 2015. "Rancang Bangun Video Animasi 3 Dimensi Untuk Mekanisme Pengujian Kendaraan." *E-Journal Teknik Informatika* 6 (1): 1–6.
- Informatika, Teknik, and Stmik Amikom. 2013. "Pembuatan Film Animasi 2d Menggunakan Metode Frame By Pendahuluan Landasan Teori Analisis" 14 (04): 10–13.
- Kustanti, Dewi, and Yadi Prihmayadi. 2017. "Problematika Budaya Berbicara Bahasa Inggris Dewi Kustanti Yadi Prihmayadi." *Jurnal Budaya Berbicara Bahasa Inggris* 14 (01): 1–15.
- Prakosa, G. (2010). *Animasi: Pengetahuan Dasar Film Animasi Indonesia*. Fakultas Film dan Televisi, Institut Kesenian Jakarta.
- Sumarli, Claudia Octaverina, and Arik Kurnianto. 2018. "Developing Karakter Animasi Berbasis Kudapan Khas Tionghoa." *Jurnal Desain* 5 (03): 162.
- Utami, Dina. 2011. "Efektifitas Animasi Dalam Pembelajaran" 7: 44–52.