

PELATIHAN PEMBUATAN ANIMASI SEDERHANA MENGGUNAKAN MACROMEDIA FLASH UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN SISWA SMK KARYA UTAMA TANJUNGBALAI

Suci Andriyani¹, Zulfan Efendi^{1*}, Chitra Latiffani¹

¹Sistem Informasi, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Royal

Email: *zulfan808@gmail.com

Abstract: Education plays an important role in quality human civilization to increase human resources globally. This development reflects the close relationship between education, technological innovation and the advancement of knowledge as an integral part of society's social and intellectual evolution. The use of technology-based media is considered to provide significant benefits for both teachers and students in the process of teaching and learning activities. In this context, the education system in vocational schools should explore the potential resources or potential available around the school environment, which are relevant to the demands of the world of work. In an effort to prepare student graduates who are superior and ready to work and are able to compete in the job market, there needs to be preparation in improving the hard skills and soft skills of mature students. This service activity aims to provide assistance and training to Karya Utama Vocational School students through the use of Multimedia Technology as additional skills. The method in this activity applies training and observation to students. As a result of this activity, 85% of students were able to create simple animations using Macromedia Flash software.

Keywords: animation; macromedia flash; multimedia; training.

Abstrak: Pendidikan berperan penting dalam peradapan manusia yang berkualitas untuk meningkatkan sumberdaya manusia secara global. Perkembangan ini mencerminkan keterkaitan erat antara pendidikan, inovasi teknologi, dan kemajuan pengetahuan sebagai bagian integral dari evolusi sosial dan intelektual masyarakat. Penggunaan media berbasis teknologi dianggap dapat memberikan manfaat signifikan baik bagi guru maupun siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar. Dalam konteks ini, sistem pendidikan di SMK seharusnya mengeksplorasi potensi sumber daya atau potensi yang tersedia di sekitar lingkungan sekolah, yang relevan dengan tuntutan dunia kerja. Dalam upaya mempersiapkan lulusan siswa yang unggul dan siap kerja serta mampu bersaing di pasar kerja, perlu adanya persiapan dalam meningkatkan keterampilan *hard skill* dan *soft skill* siswa yang matang. Kegiatan Pengabdian Ini bertujuan untuk memberikan pendampingan dan pelatihan kepada siswa SMK Karya Utama melalui pemanfaatan Teknologi Multimedia sebagai keterampilan tambahan. Metode dalam kegiatan ini menerapkan pelatihan dan observasi kepada siswa. Hasil dari kegiatan ini sebanyak 85% siswa mampu membuat animasi sederhana dengan *software Macromedia Flash*.

Kata Kunci: animasi; *macromedia flash*; multimedia; pelatihan.

PENDAHULUAN

Pendidikan berperan penting dalam peradapan manusia yang berkualitas untuk meningkatkan sumberdaya manusia secara global. Seiring dengan kemajuan pendidikan, terjadi juga kemajuan dalam pengetahuan dan teknologi yang diterapkan untuk mempermudah berbagai aspek pekerjaan manusia, termasuk dalam dunia pendidikan itu sendiri. Perkembangan ini mencerminkan keterkaitan erat antara pendidikan, inovasi teknologi, dan kemajuan pengetahuan sebagai bagian integral dari evolusi sosial dan intelektual masyarakat (Setiawan, Ismailah, & Suwela, 2023).

Pada masa kini, teknologi menjadi sarana penunjang pembelajaran yang memberikan keuntungan bagi semua komponen pembelajaran. Penggunaan media berbasis teknologi dianggap dapat memberikan manfaat signifikan baik bagi guru maupun siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar. Hal ini mencerminkan peran positif teknologi dalam memperkaya pengalaman pembelajaran dan meningkatkan efisiensi serta efektivitas pendidikan.

Sistem pendidikan di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) umumnya berfokus pada pemberian keterampilan dan pengetahuan yang relevan bersifat praktis dan langsung terkait dengan dunia kerja. Dalam konteks ini, sistem pendidikan di SMK seharusnya meng eksplorasi potensi sumber daya atau potensi yang tersedia di sekitar lingkungan sekolah, yang relevan dengan tuntutan dunia kerja. SMK diharapkan mampu menghasilkan lulusan yang memiliki semangat berwirausaha, kecerdasan, kesiapan untuk bekerja, daya saing, serta memiliki nilai-nilai hidup, yang dapat berkontribusi pada

pengembangan budaya lokal dan bersaing secara internasional.

SMK Karya Utama merupakan Sekolah Menengah Kejuruan yang beralamat di jalan pendidikan kota Tanjung Balai. Sekolah ini sudah berdiri kurang lebih 39 tahun dan memiliki beberapa jurusan diantaranya Teknik Komputer Jaringan (TKJ) dan Rekayasa Perangkat Lunak (RPL). Dalam upaya mempersiapkan lulusan siswa yang unggul dan siap kerja serta mampu bersaing di pasar kerja, perlu adanya persiapan dalam meningkatkan keterampilan *hard skill* dan *soft skill* siswa yang matang (Putri, Nuraina, & Styaningrum, 2019).

Penggunaan teknologi multimedia dalam proses pembelajaran merupakan implementasi dari kemajuan teknologi. Multimedia, sebagai produk teknologi informasi yang tersedia saat ini, memiliki keunggulan dalam merangsang daya imajinasi dan menarik minat karena menggabungkan gambar, suara, dan gerakan (animasi) dengan alat bantu (*tool*) serta koneksi (*link*), memungkinkan pengguna untuk bernavigasi dan berinteraksi.

Animasi adalah seni atau proses menciptakan ilusi gerakan atau kehidupan dalam gambar atau objek yang sebenarnya statis. Ini dapat mencakup berbagai bentuk, mulai dari animasi tradisional tangan hingga animasi komputer yang modern. Animasi memanfaatkan prinsip dasar persepsi visual manusia, yang membuat rangkaian gambar atau objek tampak bergerak ketika ditampilkan secara berurutan dengan kecepatan yang cukup tinggi (Puspita, Harahap, Daifiria, Nurianingsih, & Akbar, 2022).

Animasi dapat digunakan untuk berbagai tujuan, termasuk hiburan, pendidikan, iklan, dan pelatihan. Dalam

dunia pendidikan, animasi seringkali dimanfaatkan untuk mengilustrasikan konsep-konsep kompleks atau abstrak dengan cara yang lebih mudah dipahami oleh para pelajar sebagai sumber belajar yang independen. Animasi sangat sesuai untuk menjelaskan materi-materi pelajaran yang sulit disampaikan secara langsung di kelas atau dihadirkan dalam bentuk buku. Animasi juga memainkan peran penting dalam industri kreatif dan hiburan, seperti film animasi, kartun, dan video game (Hutagalung, Sonata, Kusnasari, Kustini, & Hutahayan, 2023).

Salah satu teknologi yang dapat membantu pembuatan media yaitu dengan *Macromedia Flash* (Ismawan, Prasetya, & Setiawan, 2022). Kemampuan *Macromedia Flash* memungkinkan penyampaian materi melalui animasi yang lebih disukai oleh siswa dan dapat membimbing mereka ke pengalaman pembelajaran yang lebih bermakna (Andriana, 2023). Sejalan dengan penelitian (Lubis, & Siregar, 2020) *Macromedia Flash* merupakan perangkat lunak animasi vektor yang mampu menciptakan pengalaman multimedia interaktif. Dengan kemampuannya menampilkan animasi gambar bergerak dan video tiga dimensi, *software* ini dapat meningkatkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran.

Dari hasil wawancara pada pihak mitra SMK Karya Utama belum pernah mendapat pelatihan pembelajaran Multimedia, seperti pembelajaran animasi 2 dimensi. Untuk itu Tim Dosen Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Royal, melakukan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat dengan agenda Pelatihan Pembuatan Animasi dengan pihak SMK Karya Utama. Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk memberi bekal kepada

Siswa SMK Karya Utama tentang Teknologi Multimedia dalam animasi 2 dimensi menggunakan aplikasi *Macromedia Flash*. Dengan pelatihan kegiatan Pengabdian ini dapat menambah serta meningkatkan kreativitas siswa SMK Karya Utama sebagai bekal tambahan *hard skill* dan *soft skill* lulusan siswa yang unggul dan siap kerja serta mampu bersaing di pasar kerja (Susanti, Armiami, Dewi, & Rahmidani, 2019).

METODE

Dalam ketercapaian pelaksanaan kegiatan Pengabdian ini, diperlukan strategi atau langkah-langkah untuk menyelesaikan permasalahan yang dialami mitra. Adapun metode dalam kegiatan ini berupa Pelatihan dan Pendampingan kepada Siswa. Kegiatan ini dilaksanakan di laboratorium Komputer SMK Karya Utama, yang berlangsung pada bulan kegiatan ini di ikuti oleh 25 Siswa SMK jurusan Rekayasa Perangkat Lunak (RPL), dan 3 orang Dosen sebagai mediator kegiatan dan 2 orang Mahasiswa pendamping kegiatan Pengabdian. Adapun alur pelaksanaan kegiatan pengabdian ini dapat di lihat pada gambar 1.



Gambar 1. Alur Tahapan Kegiatan Pengabdian

Survei Lapangan

Tahapan ini Tim melakukan penelusuran terkait permasalahan apa saja yang dialami pada mitra, yang nantinya diberikan solusi. Dalam hal ini SMK Karya Utama belum pernah mendapat pelatihan penggunaan teknologi multimedia, maka diperlukan pendampingan dan pelatihan animasi *Macromedia Flash* sebagai perangkat lunak animasi vektor yang mampu menciptakan pengalaman multimedia interaktif.

Perencanaan

Pada tahap perencanaan Tim Pengabdian meminta izin kepada kepala sekolah untuk melakukan pelaksanaan kegiatan pelatihan kepada siswa SMK. Setelah mendapatkan izin tim mempersiapkan bahan materi kegiatan berupa pelatihan animasi *Macromedia Flash*, sebagai bekal tambahan *hard skill* dan *soft skill* untuk persiapan siswa SMK Karya Utama. Kegiatan ini mulai dengan cerama kepada siswa menjelaskan tentang peran Teknologi Multimedia berupa pembuatan Animasi 2 dimensi dengan aplikasi *Macromedia Flash* bisa digunakan ataupun dikembangkan siswa.

Tahap Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan Tim Pengabdian dalam hal ini dosen memberikan Pelatihan dan pendampingan berupa pembuatan animasi sederhana dengan aplikasi *Macromedia Flash*, menjelaskan Tool yang digunakan dan menu pada aplikasi. Kegiatan ini dibantu dengan mahasiswa pendamping dalam kegiatan pelaksanaan. Selanjutnya kegiatan tanya jawab untuk siswa yang bertanya kepada tim dosen dan pendamping.

Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi dilakukan diakhir kegiatan Pengabdian, dengan tujuan

untuk melihat sejauh mana hasil dari kegiatan pelatihan yang telah dilaksanakan, dan sebagai bahan perbaikan terhadap kendala apa saja yang dialami selama kegiatan Pengabdian berlangsung.

PEMBAHASAN

Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian berlangsung di SMK Karya Utama Tanjungbalai, pelaksanaan kegiatan berlangsung selama 4 bulan mulai dari bulan Mei sampai September 2023. Kegiatan dimulai dari persiapan peninjauan ke lokasi mitra dan wawancara kepada kepala sekolah terkait permasalahan dan fakta dilapangan. Berdasarkan hasil kesepakatan Tim pelaksana Pengabdian merumuskan untuk melakukan pendampingan dan pelatihan kepada siswa terkait perkembangan teknologi multimedia.

Pada kegiatan pertama, Tim dosen Pengabdian meberikan materi tentang peran Teknologi Multimedia berbasis komputer. untuk bekal tambahan siswa dalam upaya mempersiapkan lulusan siswa yang unggul dan siap kerja serta mampu bersaing di pasar kerja. Sosialisasi ini dilaksanakan dengan metode ceramah dengan para peserta siswa SMK karya utama.



Gambar 2. Sosialisasi Peran Teknologi Multimedia kepada Siswa.

Selanjutnya, kegiatan dilanjutkan oleh pemateri kedua yaitu pengenalan perangkat lunak aplikasi *Macromedia Flash*. Para siswa diberi wawasan tentang dasar-dasar kegunaan aplikasi, menu dan tool yang ada pada aplikasi, lembar kerja *Macromedia Flash* dan kegunaannya. Serta siswa diberikan contoh pembuatan aplikasi animasi sederhana menggunakan *Macromedia Flash*. Seperti kegiatan pada gambar 3 dan 4.



Gambar 3. Pengenalan pembuatan animasi sederhana dengan *Macromedia Flash*



Gambar 4. Pengenalan Lembar kerja dan tool pada *Macromedia Flash*

Pelatihan dan pendampingan yang dilaksanakan mendapat hasil yang baik, terlihat respon dan antusias para siswa

dalam bertanya dan mengikuti pelatihan yang diberikan tim pengabdian. Pemahaman dan keterampilan siswa smk dalam penggunaan teknologi multimedia kini bertambah.

Pada kegiatan penutup, tim pelaksana melakukan refleksi dari kegiatan. ini dilakukan untuk evaluasi dari kegiatan pelaksanaan kegiatan pengabdian, untuk melihat ketercapaian dari indicator keberhasilan yang di rencanakan. Program pelaksanaan pengabdian masyarakat yang dilakukan dimaksudkan untuk mengenalkan serta memberikan pemahaman kepada siswa agar mereka menjadi terampil dan mahir dalam menggunakan teknologi multimedia.

Salah satu tujuan kegiatan pengabdian masyarakat ini sebagai tridarma perguruan tinggi dibidang pengabdian kepada masyarakat melalui peran iptek untuk masyarakat yaitu memberikan bekal pemahaman dan keterampilan kepada siswa SMK Karya Utama dalam pembuatan dan pengelolaan multimedia. Kegiatan pengabdian ini mendapat respon baik dari pihak sekolah dan harapannya kegiatan ini dapat terus berlanjut untuk memberikan pengetahuan tambahan bagi siswa SMK dan menjalin hubungan mitra dengan perguruan tinggi. kegiatan ini ditutup dengan sesi foto bersama dengan para peserta pelatihan.



Gambar 5. Dokumentasi Pelaksanaan

SIMPULAN

Kegiatan Pelatihan dan pendampingan yang telah dilaksanakan berjalan dengan baik, terlihat dari indikator pencapaian keberhasilan yang di rencanakan. Para peserta pelatihan mampu membuat animasi 2 dimensi sederhana dengan aplikasi *Macromedia Flash*. Para siswa kini mendapat pemahaman dan pengetahuan baru tentang teknologi multimedia, penerapan teknologi multimedia ini bisa diterapkan sebagai bekal siswa dalam mempersiapkan lulusan yang unggul dan siap kerja serta mampu bersaing di pasar kerja.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriana, S. D. (2023). Pelatihan Pembuatan Animasi Menggunakan Adobe Flash di SMK 1 Pantai Labu. *JURNAL PENGABDIAN ADI DHARMA*, 1(1), 36-43.
- Hutagalung, J., Sonata, F., Kusnasari, S., Kustini, R., & Hutahayan, A. R. (2023). Pelatihan Animasi Menggunakan Aplikasi Macromedia Flash 8 Untuk Meningkatkan Keterampilan Visualisasi Siswa. *Jces (Journal Of Character Education Society)*, 6(3), 575-586.
- Ismawan, F., Prasetya, R., & Setiawan, H. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Macromedia Flash Dan Aplikasi Office Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Animasi Guru HIMPAUDI Kecamatan Cilodong Depok. *Jurnal PkM (Pengabdian kepada Masyarakat)*, 4(6), 610-620.
- Lubis, B. S., & Siregar, E. F. S. (2020). Pelatihan dan pendampingan pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis macromedia flash. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(1), 396-401.
- Puspita, K., Harahap, C. B., Daifirria, D., Nurianingsih, D. A., & Akbar, M. B. (2022). Pelatihan Macromedia Flash Sebagai Dasar Pembelajaran Animasi 2 Dimensi Di SMK Bima Utomo Bs. *PUBLIDIMAS (Publikasi Pengabdian Masyarakat)*, 2(1), 114-121.
- Putri, Y. E., Nuraina, E., & Styaningrum, F. (2019). Peningkatan kualitas hard skill dan soft skill melalui pengembangan program teaching factory (tefa) di Smk Model Pgr 1 Mejayan. *PROMOSI (Jurnal Pendidikan Ekonomi)*, 7(2).
- Setiawan, H. S., Ismailah, I., & Suwela, N. (2023). Pembelajaran Multimedia di Era Revolusi Industri 4.0 Pada SMK Yapimda Jakarta Selatan. *Kapas: Kumpulan Artikel Pengabdian Masyarakat*, 1(3).
- Susanti, D., Armiami, A., Dewi, I. P., & Rahmidani, R. (2019). Pkm Meningkatkan Kemampuan Hardskill Guru Pembelajar Melalui Implementasi Macro Media Flash dan Video Pembelajaran Cooperative Learning Sebagai Pembelajaran Multimedia Dalam Bingkai PTK SMA/SMK Se Kabupaten Padang Pariaman. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Madani (JPMM)*, 3(1), 19-32.