

## PELATIHAN ANIMASI UNTUK MENAMBAHKAN SKILL PADA SISWA JURUSAN DKV SMK SORE PANGKALPINANG

Chandra Kirana<sup>1</sup>, Delpiah Wahyuningsih<sup>2</sup>, Anisah<sup>3</sup>, Elly Yanuarti<sup>4</sup>, Supardi<sup>5</sup>, Fitriyani<sup>6</sup>

<sup>1-2</sup> Teknik Informatika, Institut Sains dan Bisnis Atma Luhur

<sup>3-6</sup> Sistem Informasi, Institut Sains dan Bisnis Atma Luhur

[chandra.kirana@atmaluhur.ac.id](mailto:chandra.kirana@atmaluhur.ac.id)<sup>1</sup>, [delphibabel@atmaluhur.ac.id](mailto:delphibabel@atmaluhur.ac.id)<sup>2</sup>, [anisah@atmaluhur.ac.id](mailto:anisah@atmaluhur.ac.id)<sup>3</sup>, [elly@atmaluhur.ac.id](mailto:elly@atmaluhur.ac.id)<sup>4</sup>, [supardi@atmaluhur.ac.id](mailto:supardi@atmaluhur.ac.id)<sup>5</sup>, [fitriyani@atmaluhur.ac.id](mailto:fitriyani@atmaluhur.ac.id)<sup>6</sup>

### Abstrak

*Perkembangan teknologi informasi telah mendorong kebutuhan akan pembelajaran yang lebih interaktif dan kreatif, terutama dalam bidang desain komunikasi visual (DKV). Salah satu media pembelajaran yang efektif adalah animasi, karena mampu menyampaikan konsep secara menarik dan mudah dipahami. Program Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan siswa Jurusan DKV SMK Sore Pangkalpinang dalam membuat animasi melalui pelatihan intensif selama empat hari. Metode kegiatan mencakup tahapan persiapan, penyampaian materi, pemberian tugas, presentasi hasil karya siswa, serta dokumentasi kegiatan. Pelatihan ini diikuti oleh 21 siswa kelas XII dan dilaksanakan di laboratorium komputer sekolah. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa siswa sangat antusias mengikuti pelatihan dan mampu menghasilkan karya animasi sederhana secara mandiri. Kegiatan ini berhasil menambah wawasan dan keterampilan siswa dalam bidang animasi, yang relevan dengan kebutuhan dunia industri kreatif saat ini.*

**Kata kunci:** SMK Sore, Animasi, Jurusan DKV

### 1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, termasuk dalam metode pembelajaran yang semakin interaktif dan menarik. Salah satu media yang efektif dalam mendukung proses pembelajaran adalah animasi. Animasi tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai sarana visualisasi konsep abstrak yang sulit dipahami menjadi lebih konkret dan mudah dimengerti oleh siswa. Penggunaan animasi dalam pembelajaran terbukti mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa serta memfasilitasi pembelajaran mandiri yang menyenangkan.

Di lingkungan Sekolah Menengah Kejuruan Sore Jurusan DKV, keterampilan dalam membuat animasi merupakan salah satu kompetensi inti yang harus dimiliki siswa. Namun, hasil survei awal yang dilakukan menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam membuat animasi masih tergolong rendah. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan pelatihan praktis yang terstruktur serta kurangnya pemahaman dasar dalam proses pembuatan animasi.

Animasi merupakan untuk menyampaikan informasi secara menarik dan mudah dipahami oleh audiens [1]. Animasi dapat digunakan sebagaimana fungsi komunikasi, sebagai media informasi, hiburan, persuasi dan pendidikan dalam berbagai bentuknya [2] serta animasi dapat digunakan untuk konten kreator [3],

media pembelajaran [4]. Pemanfaatan perangkat lunak seperti Adobe Flash, Adobe After Effect, Adobe Premier, Ulead Video Studio dll [5].

## 2. Metode

Pelatihan ini dilakukan selama 4 hari pada Siswa Jurusan DKV SMK Sore Pangkalpinang di Lab Komputer. Kegiatan ini diikuti oleh siswa kelas XII, yang bertujuan untuk menambah wawasan dan skill siswa-siswi kelas XII.

Adapun tahapan-tahapan yang dilakukan yaitu sebagai berikut.

### 1. Tahapan Persiapan

Pada tahapan persiapan ini tim PkM melakukan mempersiapkan materi serta surat menyurat yang akan dibawa saat PkM berlangsung.

### 2. Tahapan Pelatihan

Pada tahapan pelatihan ini dilaksanakan penjelasan materi oleh narasumber pada pelatihan di SMK Sore Pangkalpinang yang diikuti oleh siswa jurusan DKV pada lab komputer.

### 3. Tahapan Tugas

Pada tahapan tugas ini dilaksanakan setelah materi pelatihan telah di sampaikan, maka tim PkM memberikan tugas untuk dikerjakan oleh siswa kelas XII Jurusan DKV.

### 4. Tahapan Persentasi

Persentasi ini merupakan para siswa melakukan persentasi hasil dari tugas yang sudah mereka kerjakan. Adapun persentasi dari siswa dapat dilihat pada gambar 1 dibawah ini.



Gambar 1. Peserta melakukan persentasi tugas yang diberikan

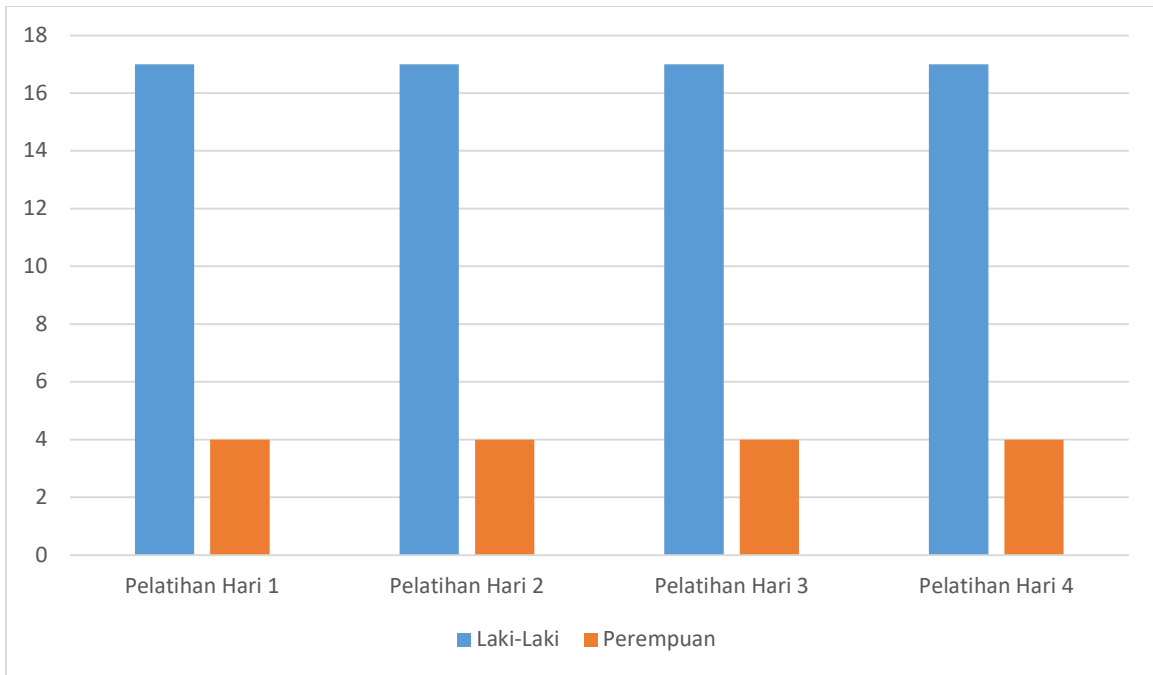
### 5. Tahapan Dokumentasi dan Laporan

Pada tahapan ini merupakan tahapan akhir dari kegiatan PkM Dimana akan mendokumentasikan sebagai bukti kegiatan ini dilaksanakan dan membuat laporan PkM untuk bukti tertulis yang sudah di kerjakan oleh tim PkM.

## 3. Hasil dan Pembahasan

Adapun hasil dari PkM ini yaitu memberikan pelatihan mengenai animasi untuk siswa jurusan DKV. Dimana PkM ini di ikuti oleh 21 peserta dari kelas XII.

Adapun jumlah peserta berdasarkan jenis kelamin dapat dilihat pada gambar 2 dibawah ini.



Gambar 2. Grafik Jumlah Peserta berdasarkan Jenis Kelamin

Dari grafik jumlah peserta berdasarkan jenis kelamin di atas maka kegiatan selama empat hari berlangsung jumlah peserta selalu sama yaitu sebanyak 21 orang. Dimana terbagi 4 perempuan dan 17 orang laki-laki.

Kegiatan PkM ini diikuti dengan antusias oleh peserta Dimana terlihat dari jumlah kehadiran yang selalu diikuti oleh peserta selama kegiatan ini berlangsung hingga akhir. Adapun suasana kegiatan pelatihan dilakukan dapat dilihat pada gambar 3 dibawah ini.



Gambar 3. Suasana Saat PkM pada Siswa Jurusan DKV SMK Sore Pangkalpinang

#### 4. Kesimpulan

Kegiatan pelatihan animasi yang dilaksanakan di SMK Sore Pangkalpinang berhasil memberikan tambahan pengetahuan dan keterampilan praktis bagi siswa jurusan DKV, khususnya dalam pembuatan animasi digital. Selama empat hari pelaksanaan, para siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi dan partisipasi aktif, baik dalam sesi materi, tugas, hingga presentasi hasil karya. Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa pelatihan ini memberikan dampak positif dalam meningkatkan kemampuan teknis siswa, serta memotivasi mereka untuk terus mengembangkan kreativitas di bidang animasi. Oleh karena itu, pelatihan serupa sangat direkomendasikan untuk dilanjutkan secara berkelanjutan sebagai bentuk dukungan terhadap pengembangan kompetensi siswa di era digital.

#### Daftar Pustaka

- [1] S. Sundari, F. Damayanti, and A. Rafika Dewi, "Pelatihan Membuat Animasi 3D Dengan SketchUp Di SMK Pantai Labu Training On Making 3D Animation Using SketcUp At Pantai Labu Vocational School," vol. 1, no. 2, pp. 91–100, 2024, [Online]. Available: <https://ejournal.smart-scienti.com/index.php/Smart-Humanity>
- [2] N. Azis, "Pelatihan Animasi Tingkat Basic Menggunakan Adobe Flash Pada Siswa Smk Utama Pondok Gede, Bekasi-Jawa Barat." *Krida Cendekia : Jurnal Pengabdian Masyarakat*. Vol 01 No 03 Agustus. 2021.
- [3] I. Gusti *et al.*, "Sosial Media Bagi Industri Kecil Menengah," *Journal of Social Work and Empowerment*, vol. 1, 2022, [Online]. Available: <https://ejournal.catuspata.com/index.php/joswae>

- [4] M. Syahroni and F. E. Dianastiti, “Pelatihan Animasi Sederhana Bagi Guru Madrasah Ibtidaiyah Se-Kabupaten Magelang Guna Peningkatan Kualitas Pembelajaran di Masa Pandemi,” *Mitra Mahajana: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, vol. 2, no. 3, pp. 274–281, Oct. 2021, doi: 10.37478/mahajana.v2i3.1276.
- [5] E. S. Pane, R. Novendra, Afriansyah, and I. Rangga Bakti, “Pelatihan Animasi Stop Motion Layanan Masyarakat Untuk Content Youtube Bagi Siswa SMK Negeri 2 Pinggir,” *Mejuajua: Jurnal Pengabdian pada Masyarakat*, vol. 2, no. 1, pp. 41–44, Aug. 2022, doi: 10.52622/mejuajuajabdimas.v2i1.47.