

NASKAH ORISINAL

Peningkatan Kompetensi Pembuatan Animasi 2D pada Kru Studio Progresif TV untuk Iklan Pendek di PP Bumi Sholawat Sidoarjo Berbasis *Project Based Learning*

Moh. Zikky* | Hestiasari Rante | Tri Budi Santoso | Kholid Fathoni | Sritrusta
Sukaridhoto | Muhammad Agus Zainuddin | Dwi Susanto | Widi Sarinastiti | Martianda Erste
Anggraeni | Ashafidz Fauzan Dianta | Zakha Maisat Eka Darmawan | Rosiyah Faradisa | Rendra
Suprobo Aji

Departemen Teknologi Multimedia Kreatif,
Politeknik Elektronika Negeri Surabaya,
Surabaya, Indonesia

Korespondensi

*Moh. Zikky, Departemen Teknologi
Multimedia Kreatif, Politeknik Elektronika
Negeri Surabaya, Surabaya, Indonesia.
Alamat e-mail: zikky@pens.ac.id

Alamat

Departemen Teknologi Multimedia Kreatif,
Politeknik Elektronika Negeri Surabaya
(PENS), Surabaya, Indonesia.

Abstrak

Media digital saat ini memiliki perkembangan yang sangat pesat salah satunya, banyaknya kanal-kanal media yang bermunculan dalam periode 10 tahun terakhir. Progresif TV merupakan kanal media yang berfokus kepada media dakwah dan pembelajaran islami. Kanal Progresif TV merupakan media yang dibentuk oleh PP Bumi Sholawat Sidoarjo, yang bertujuan untuk menyebarluaskan informasi tentang kegiatan PP Bumi Sholawat dan konten dakwah. Progresif TV memiliki keterbatasan SDM khususnya di bidang multimedia kreatif dalam pembuatan konten digital. Politeknik Elektronika Negeri Surabaya, melalui Departemen Teknologi Multimedia Kreatif, Program Studi Teknologi Rekayasa Multimedia melakukan program pengabdian masyarakat berupa pelatihan pembuatan Iklan berbasis animasi 2D pada Progresif TV PP Bumi Sholawat Sidoarjo. Diharapkan dengan pelatihan ini mampu meningkatkan kompetensi SDM talenta digital di Indonesia Khususnya di Sidoarjo.

Kata Kunci:

Media Digital, Periklanan, Animasi 2D, Pelatihan, Talenta Digital

1 | PENDAHULUAN

1.1 | Latar Belakang

Pada tahun awal tahun 2022 Progresif TV diresmikan sebagai kanal dari PP Bumi Sholawat Sidoarjo. Tujuan dari dibentuknya kanal ini adalah sebagai media *broadcaster* resmi PP. Bumi Shalawat Sidoarjo asuhan KH. Agoes Ali Masyhuri. Dengan mengung *tagline* "Mata Air Kearifan", media ini menyiarkan konten berupa ceramah, kajian keislaman berbasis kitab kuning,

berita-berita keislaman, dan lain sebagainya. Pada awal dibentuknya Progresif TV memiliki beberapa kendala yang terkait dengan ketersediaan talenta digital untuk menghasilkan konten-konten yang berkualitas yang dapat dinikmati oleh umat. Saat ini Progresif TV memiliki SDM yang mayoritas adalah siswa dan alumni dari PP Bumi Sholawat, dengan kondisi tersebut kebutuhan untuk peningkatan kualitas SDM Talenta Digital sangat diperlukan, hal ini sangat terkait dengan kebutuhan talenta digital di Indonesia masih sangat minim, dari kebutuhan talenta digital di Indonesia yang mencapai 9 juta talenta, saat ini ketersediaan talenta yang ada kurang dari setengahnya^[1].

Kebutuhan talenta digital pada Progresif TV yang sangat diperlukan adalah kemampuan dalam membuat konten animasi 2D. Salah satu bentuk konten yang dapat menarik audiens dari semua kalangan adalah animasi 2D, hal ini dikarenakan animasi 2D memiliki visualisasi yang menarik dan cerita yang ringan dan dapat diterima oleh semua kalangan. Politeknik Elektronika Negeri Surabaya (PENS) melalui Departemen Teknologi Multimedia Kreatif, memiliki program studi yang sangat erat kaitannya dengan pembuatan animasi 2D, yaitu Prodi Teknologi Rekayasa Multimedia, serta memiliki tenaga pengajar yang memiliki kompetensi di bidang periklanan animasi 2D. Sehingga diharapkan dengan dilaksanakannya pengabdian masyarakat di Progresif TV dapat meningkatkan *skill* dalam pembuatan media digital berupa animasi 2D.

1.2 | Solusi Permasalahan atau Strategi Kegiatan

Politeknik Elektronika Negeri Surabaya memiliki peran dalam pelaksanaan Tri Dharma Pendidikan Tinggi, salah satunya adalah dengan program pengabdian kepada masyarakat. Melalui Departemen Teknologi Multimedia Kreatif, Program Studi Teknologi Rekayasa Multimedia melakukan pengabdian masyarakat untuk mendorong peningkatan kualitas dan kuantitas Talenta Digital khususnya pada sektor periklanan digital dengan mengadakan pelatihan / Workshop Pembuatan Animasi 2D untuk Iklan Pendek Televisi pada Progresif TV PP Bumi Sholawat Sidoarjo. Pemilihan tema workshop ini tidak lepas dari komitmen Departemen Teknologi Multimedia Kreatif Politeknik Elektronika Negeri Surabaya untuk mendukung pemenuhan kebutuhan talenta digital di sektor industri periklanan digital di Indonesia. Diharapkan dengan terlaksananya kegiatan ini dapat membantu mewujudkan ekosistem ekonomi digital di Indonesia pada masa mendatang. Strategi kegiatan pengabdian pada masyarakat adalah sebagai berikut :

1. Mengidentifikasi jenis pelatihan / Workshop yang sesuai untuk meningkatkan kompetensi kru Progresif TV khususnya pada PP Bumi Sholawat Sidoarjo.
2. Pengembangan awal materi pelatihan pada bidang periklanan digital untuk meningkatkan kompetensi kru Progresif TV PP Bumi Sholawat Sidoarjo.
3. Penerapan dan pengembangan teknik bidang rekayasa multimedia yang dapat meningkatkan kualitas output produksi iklan digital.

1.3 | Target Luaran

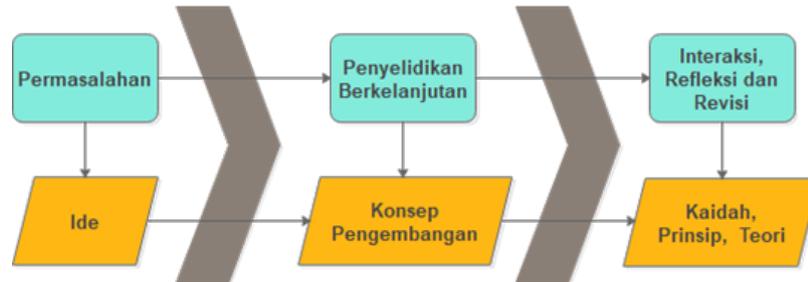
Dalam program pengabdian pada masyarakat yang dilakukan oleh Departemen Teknologi Multimedia Kreatif, Program Studi Teknologi Rekayasa Multimedia, Politeknik Elektronika Negeri Surabaya. Diharapkan dapat memberikan kontribusi kepada masyarakat umum khususnya pada Kru Progresif TV di PP Bumi Sholawat Sidoarjo agar dapat memberikan teknik / metode dan pendekatan baru dalam produksi iklan digital yang interaktif dan dinamis. Serta menghasilkan produk animasi 2 Dimensi berupa cerita pendek dan akan dipublikasikan pada *Channel* YouTube Progresif TV, PP Bumi Sholawat.

2 | METODE KEGIATAN

Pendekatan dalam pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan metode *Project Based Learning* (PBL). Menurut Ulrich (2006) pendekatan PBL merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang menitikberatkan pada praktek dan peningkatan kompetensi peserta didik / Pelatihan dengan mengusung konsep "*Learning By Doing*"^[2]. Beberapa prinsip yang diaplikasikan dalam pelaksanaan PBL pada workshop pengabdian pada masyarakat ini adalah^[2] :

1. Prinsip berbasis masalah atau pertanyaan yang menantang, yaitu menitikberatkan pada pemecahan masalah yang dihadapi dalam keseharian yang berhubungan dengan topik yang akan dipelajari.

2. Prinsip Penyelidikan Berkelanjutan, yaitu peserta pelatihan diberikan stimulus agar dapat mengidentifikasi masalah yang akan diselesaikan dengan beragam sudut pandang untuk menghasilkan ide-ide yang kreatif.
3. Prinsip interaksi, refleksi dan revisi, yaitu peserta pelatihan diberikan kebebasan dalam menentukan ide-ide kreatif namun akan dipandu agar sesuai dengan kaidah-kaidah, teori, prinsip sesuai dengan topik / materi pelatihan. Hal ini bertujuan agar ide yang dihasilkan memiliki kualitas dalam produksi produk digital khususnya dalam animasi periklanan.



Gambar 1 Alur dalam pelaksanaan pengabdian masyarakat berbasis *Project Based Learning*.

3 | HASIL DAN DISKUSI

Tujuan utama dari pelatihan animasi 2D ini adalah memberikan teori dan konsep dasar dalam pembuatan animasi 2D oleh kru Progresif TV, peserta terdiri dari 30 orang yang terbagi dalam 6 grup. Masing-masing grup diberikan tema yang digunakan dalam pembuatan konsep iklan yang berbasis 2D. Sedangkan tenaga pengajar dalam kegiatan pelatihan ini adalah Dosen dibantu oleh mahasiswa Prodi Teknologi Rekayasa Multimedia, Departemen Teknologi Multimedia Kreatif yang berjumlah 10 orang. Sedangkan tahapan dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian ini adalah 3 tahapan, yaitu : Pengenalan, Inti dan Akhir. Tahapan pertama adalah tahapan pengenalan, tahapan ini dilakukan untuk mengenalkan para peserta workshop terhadap PENS dan Program Studi Teknologi Rekayasa Multimedia.

Tahapan kedua adalah merupakan kegiatan inti, kegiatan ini terdiri dari Workshop pembuatan karakter 2D berdasarkan 12 prinsip animasi, Workshop pembuatan cerita pendek atau iklan dalam bentuk animasi 2D, dan Demo hasil yang dibagi dalam Kelompok. Tujuan dari tahapan kegiatan ini adalah kegiatan utama yang melandasi diinisiasinya kegiatan ini dalam sebuah kegiatan pengabdian untuk mencapai tujuan berupa *Output* dan *Outcome* yang sudah disepakati. Tahapan terakhir dari kegiatan ini adalah penyusunan laporan kegiatan, tujuan dari penyusunan laporan ini adalah untuk memberikan informasi terkait dengan pelaksanaan pengabdian ini kepada *stakeholder* yang terkait maupun masyarakat lainnya tentang pelaksanaan kegiatan pengabdian *output* dan *outcome* yang dihasilkan. Berikut adalah tahapan kegiatan pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat.



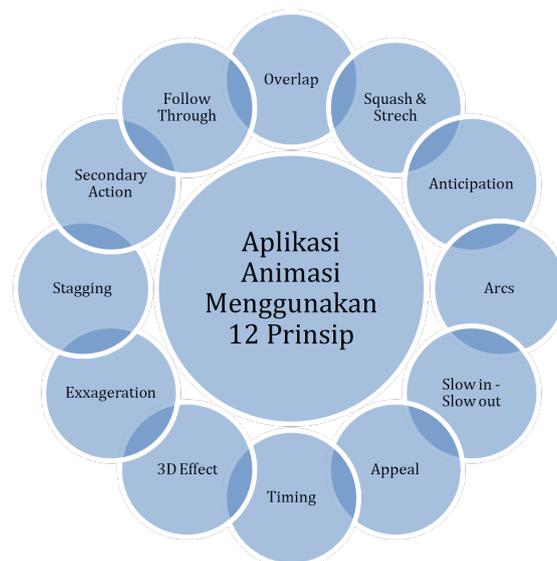
Gambar 2 Tahapan pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat.

Pelaksanaan kegiatan pengabdian didahului oleh pengenalan mengenai institusi PENS serta Departemen Teknologi Multimedia Kreatif program studi Teknologi Rekayasa Multimedia, tujuan dari tahapan ini adalah Sesi ini diberikan sebagai pengenalan awal kepada peserta workshop tentang tim dan institusi kampus yang membawahnya, lalu selanjutnya peserta akan dikenalkan lebih jauh tentang program studi Teknologi Rekayasa Multimedia (TRM) beserta beberapa konsentrasinya di dalam penelitian dan kurikulum pembelajarannya, terutama berbagai hal yang berkaitan dengan *core* pengembangan animasi.



Gambar 3 Tahapan pertama, pengenalan anggota pengabdian masyarakat dan sosialisasi PENS dan prodi TRM.

Setelah itu dilanjutkan dengan penjelasan materi inti yaitu pembuatan karakter 2D berdasarkan 12 prinsip animasi^{[3][4]}, Sesi pemberian materi dan percobaan langsung dalam workshop pembuatan karakter 2D berdasarkan 12 prinsip animasi ini diberikan sebagai landasan dasar baik dalam konsep ataupun teknik dasar dalam melakukan rekayasa animasi 2 dimensi. lalu dilanjutkan dengan pembuatan cerita pendek atau iklan dalam bentuk animasi 2D, pada fase ini adalah fase inti dalam workshop. Peserta akan dikelompokkan dan diberikan sebuah proyek animasi berupa pembuatan animasi cerita pendek atau animasi iklan televisi yang bisa langsung dikerjakan secara singkat dan efektif.



Gambar 4 Dua belas prinsip animasi.

Untuk mencapai tujuan utama dari dilaksanakannya pengabdian ini, peserta pelatihan dibagi menjadi beberapa kelompok, Pembagian kelompok ini bertujuan agar memudahkan interaksi antara tutor dengan peserta pelatihan. Selain itu pembagian kelompok

juga berfungsi untuk menilai masing-masing peserta terhadap instrumen penilaian yang sudah ditetapkan, sehingga dapat menilai efektivitas kegiatan pengabdian masyarakat berupa pelatihan / Workshop pembuatan animasi 2D untuk iklan pendek televisi di studio Progresif TV.



Gambar 5 Pembagian Kelompok; (a) Pendampingan pada masing-masing kelompok; (b) Penjelasan materi pada semua kelompok.

Sedangkan Instrumen penilaian pada pelatihan ini diperlukan untuk mengukur efektivitas dari materi yang disampaikan oleh tentor dan praktek yang dilaksanakan oleh peserta pelatihan dapat diterima dengan baik. Parameter penilaian didasarkan pada beberapa variabel penilaian yaitu : 1) Konsep *Storyboard*^[5], 2) *modelling* karakter^[6], 3) Animasi^[7], 4) *voice over*^[8], 5) pewarnaan / *Coloring*^[9], dan 6) *Visual Effect*^{[3][10]}. Dalam melakukan penilaian peserta pelatihan dibagi menjadi beberapa kelompok, fungsi dari pembagian kelompok ini adalah untuk memastikan peserta pelatihan dapat mengerjakan tugas sesuai dengan kriteria penilaian yang sudah ditetapkan sebelumnya^[2]. Penilaian dari semua kelompok adalah sebagai berikut :

Tabel 1 Penilaian Berdasarkan Kriteria Pada Masing-Masing Grup

Kriteria Penilaian	Penilaian					
	Grup 1	Grup 2	Grup 3	Grup 4	Grup 5	Grup 6
Konsep <i>Storyboard</i>	75	80	75	85	80	75
<i>Modelling</i> Karakter	80	80	80	75	85	75
Animasi	85	75	75	75	85	80
<i>Voice Over</i>	85	75	75	80	80	80
Pewarnaan	80	80	75	80	80	75
<i>Visual Effect</i>	80	80	80	80	80	80

Dalam penilaian pada masing-masing grup, memiliki perbedaan tema dalam pembuatan iklan. Grup 1 iklan susu, grup 2 iklan detergen, grup 3 iklan snack, grup 4 iklan elektronik, grup 5 iklan fashion, grup 6 iklan layanan Masyarakat. Masing-masing grup memiliki karakteristik yang berbeda-beda, namun semua grup harus tetap memperhatikan dua belas prinsip dalam animasi, selain itu terdapat penilaian antar kelompok untuk meningkatkan kolaborasi dan peran serta peserta pelatihan.

4 | KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian yang dilakukan, para peserta pelatihan workshop animasi memiliki antusiasme yang tinggi terhadap kegiatan ini. Hal ini dapat terlihat dari penilaian yang dilakukan oleh pihak pelaksana pengabdian, pada variabel penilaian yang terdiri dari konsep *storyboard*, *modelling* karakter, animasi, *voice over*, *coloring*, dan *visual effect*, keenam

kelompok mendapatkan nilai rerata diatas 75. Dengan demikian pelaksanaan pelatihan workshop animasi pada bidang periklanan memiliki dampak yang positif.

Diharapkan kedepannya dapat diselenggarakan kegiatan pengabdian yang bertujuan untuk meningkatkan kompetensi masyarakat secara luas dan berkelanjutan, agar perkembangan industry kreatif dapat meningkat baik secara kuantitas maupun kualitas. Diharapkan pula Prodi Teknologi Rekayasa Multimedia, Departemen Teknologi Multimedia Kreatif, Politeknik Elektronika Negeri Surabaya menjadi motor dalam peningkatan kualitas SDM industri kreatif di Indonesia.

Referensi

1. Rukmorini R, Herlambang C, editor, Indonesia Masih Kekurangan Talenta Digital; 2023. <https://www.kompas.id/baca/nusantara/2023/07/29/indonesia-masih-kekurangan-talenta-digital>.
2. Team S. HOTS-Oriented Module: Project Based Learning 2020;.
3. Cook M, Thompson KM. Introduction to Animation and Advertising. Animation and Advertising 2019;p. 1–51.
4. Thesen TP. Reviewing and Updating the 12 Principles of Animation. Animation 2020;15(3):276–296.
5. Truong KN, Hayes GR, Abowd GD. Storyboarding: an empirical determination of best practices and effective guidelines. In: Proceedings of the 6th conference on Designing Interactive systems; 2006. p. 12–21.
6. Luntraru C, Asavei V, Moldoveanu A, Moldoveanu F. Harmonizing 2D and 3D in Modern Animation. In: RoCHI; 2022. p. 57–64.
7. Zhuang M. Animation of Experiment: The Science Education Film and Useful Animation in China. Animation 2023;18(2):152–166.
8. Geary D, Torcoli M, Paulus J, Simon C, Straninger D, Travaglini A, et al. Loudness differences for Voice-over-Voice audio in TV and streaming. Journal of the Audio Engineering Society 2020;68(11):810–818.
9. White T. Animation from pencils to pixels: Classical techniques for the digital animator. CRC Press; 2012.
10. Williams R. The animator's survival kit: a manual of methods, principles and formulas for classical, computer, games, stop motion and internet animators. Macmillan; 2012.

Cara mengutip artikel ini: Zikky, M., Rante, H., Santoso, T.B., Fathoni, K., Sukaridhoto, S., Zainuddin, M.A., Susanto, D., Sarinastiti, W., Anggraeni, M.E., Dianta, A.F., Darmawan, Z.M.E., Faradisa, R., Aji, R.S., (2024), Peningkatan Kompetensi Pembuatan Animasi 2D pada Kru Studio Progresif TV untuk Iklan Pendek di PP Bumi Sholawat Sidoarjo Berbasis *Project Based Learning*, *Sewagati*, 8(1):1182–1187, <https://doi.org/10.12962/j26139960.v8i1.809>.