

Aplikasi Amorik (Animasi Gerak Motorik Tubuh) Sebagai Media Sosialisasi Teknologi Animasi di Lingkungan Pesantren Tahfidz Darussafa Bogor

**Darma Rusjdi¹; Efy Yosrita²; Rizqia Cahyaningtyas³; Meilia Nur Indah Susanti⁴; Max Teja
Ajie Cipta W⁵; Dewi Arianti Wulandari⁶; Herman Bedi Agtriadi⁷; Indrianto⁸**

^{1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8}Program Studi Teknik Informatika, Sekolah Tinggi Teknik PLN

⁸Indrianto@sttpln.ac.id

ABSTRAK

Pengabdian kepada Masyarakat STT-PLN yang dilaksanakan di lingkungan Pesantren yaitu dengan mengajarkan pembuatan animasi menggunakan software Amorik2D. Pelatihan akan diadakan selama 4 hari dimana 2 hari siswa secara langsung diberikan tutorial dan praktek sedangkan 2 hari selanjutnya akan dilaksanakan evaluasi terhadap siswa untuk mengetahui sejauh mana mereka menguasai teknik pembuatan animasi dan video animasi. Animasi ialah suatu seni untuk memanipulasi gambar menjadi seolah-olah hidup dan bergerak, yang terdiri dari animasi 2 dimensi maupun 3 dimensi. Animasi 2D membuat benda seolah hidup dengan menggunakan kertas atau komputer. Pada pengabdian ini metode yang digunakan yaitu pertama membentuk model kemudian model tersebut diberi warna, serta dibuat scenario dari model yang telah dibuat. Seluruh proses pembuatannya dari awal hingga akhir dikerjakan di komputer. Pada pelatihan Animasi ini siswa akan diarahkan untuk tujuan pendidikan yang berguna untuk memperjelaskan tentang koordinasi gerak, di mana dalam satu gerakan badan diperlihatkan gerakan tulang-tulang serta sendi tertentu serta hubungannya dengan gerak otot, yang mana otot yang meregang serta otot mana yang melakukan gerakan menarik. Dalam pembuatan video animasi ini pelatihan menggunakan software Amorik2D yang dibuat dan dikembangkan oleh instruktur tim. Aplikasi grafik dan pembuatan video animasi bertujuan agar Siswa mampu membuat gerakan animasi yang baik dan mampu mengelola pembuatan animasi secara beregu. Pesantren Tahfidz Darussafa Desa Ciburayut Bogor bergerak di bidang pendidikan khususnya melatih santri dan calon hafidz dan sesuai dengan perkembangan jaman, para santri dituntut untuk bisa menguasai teknologi informasi yang nanti dapat mendukung dalam proses belajar.

Kata Kunci: Teknologi, Animasi, AMORIK, pesantren, Desa Ciburayut

ABSTRACT

Community Service of STT-PLN carried out in Islamic boarding schools is by teaching the making of animation using Amorik2D software. The training will be held for 4 days where 2 days of students are directly given tutorials and practices while the next 2 days will be carried out an evaluation of students to find out how far they master the techniques of making animation and animated videos. Animation is an art to manipulate images as if they were alive and moving, consisting of two-dimensional and three-dimensional animation. 2D animation makes objects live by using paper or computers. In this service the method used is first to form the model then the model is given a color, and a scenario is created from the model that has been made. The entire manufacturing process is done from the beginning to the end of the computer. In this Animation training students will be directed for educational purposes that are useful to explain about motion coordination, where in one body movement the movements of certain bones and joints are shown and their relationship with muscle movement, which muscles are stretched and which muscles make interesting movements In making this animated video the training uses Amorik2D software created and developed by team instructors. The graphics application and the making of animated videos aim to enable students to

make good animation movements and be able to manage the creation of animations in teams. Islamic Boarding School Tahfidz Darussofa Ciburayut Bogor Village is engaged in education especially training santri and prospective hafidz and according to the times, the santri are required to be able to master information technology which can later support the learning process.

Keywords: *Technology, Animation, AMORIC, pesantren, Desa Ciburayut*

1. PENDAHULUAN

Pekembangan dunia komputer yang demikian pesat. Mau tidak mau semua orang harus menerima hal tersebut semua lembaga juga harus menerima itu[1]. Hal ini termasuk pesantren yang mempelajari khusus keagamaan. Pesantren adalah merupakan sebuah pendidikan tradisional yang para siswanya tinggal bersama dan belajar dibawah bimbingan guru yang dikenal dengan sebutan kiai dan mempunyai asrama untuk tempat menginap santri[2]. Pesantren Darussfa merupakan esantren yang menghasilkan lulusan yang berakhlak pada Al-Quran. Pesantren Tahfidz Darussofa Bogor bergerak di bidang pendidikan khususnya melatih santri dan calon hafidz dan sesuai dengan perkembangan jaman, para santri dituntut untuk bisa menguasai teknologi informasi yang nanti dapat mendukung dalam proses belajar.

Internet dan teknologi digital secara keseluruhan merevolusi cara dalam memberikan pendidikan baik formal maupun informal, berinteraksi dengan masyarakat, melakukan proses belajar mengajar dan bekerja hampir di seluruh aktivitas sehari-hari. Kemunculan teknologi informasi sesungguhnya bersifat netral, pemanfaatannya bisa menghasilkan dampak positif dan negative, tergantung seberapa bijaksana kita menggunakannya.

Salah satu teknologi yang dimaksud adalah berupa teknologi animasi yang dapat memberikan pandangan hidup pada suatu keadaan yang tidak nyata [3]. Berdasarkan latar belakang tersebut, Tim PKM STT PLN bermaksud mengadakan kegiatan pelatihan penggunaan Aplikasi AMORIK bagi santri dan pengajar Pondok Pesantren Tahfidz Darussofa Desa Ciburayut. Dengan pelatihan tersebut, santri dan pengajar ponpes diharapkan memiliki tambahan keterampilan dalam menggunakan program Animasi berbasis amorik ini. [4]

Pelatihan akan diadakan selama 4 hari dimana 2 hari siswa secara langsung diberikan tutorial dan praktek sedangkan 2 hari selanjutnya akan dilaksanakan evaluasi terhadap siswa untuk mengetahui sejauh mana mereka menguasai teknik pembuatan animasi dan video animasi. Animasi ialah suatu seni untuk memanipulasi gambar menjadi seolah-olah hidup dan bergerak, yang terdiri dari animasi 2 dimensi maupun 3 dimensi. Animasi 2D membuat benda seolah hidup dengan menggunakan kertas atau komputer.[5]

Pada pengabdian ini metode yang digunakan yaitu pertama membentuk model kemudian model tersebut diberi warna, serta dibuat scenario dari model yang telah dibuat. Seluruh proses pembuatannya dari awal hingga akhir dikerjakan di komputer.

Pada pelatihan Animasi ini siswa akan diarahkan untuk tujuan pendidikan yang berguna untuk memperjelaskan tentang koordinasi gerak, di mana dalam satu gerakan badan diperlihatkan gerakan tulang-tulang serta sendi tertentu serta hubungannya dengan gerak otot, yang mana otot yang meregang serta otot mana yang melakukan gerakan menarik.

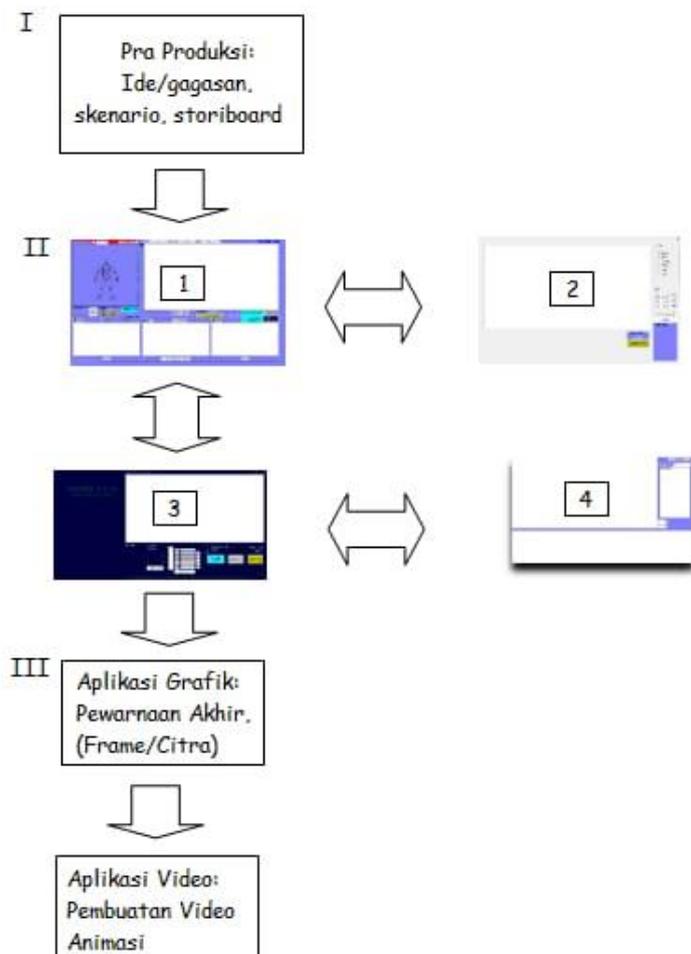
Dalam pembuatan video animasi ini pelatihan menggunakan software Amorik2D yang dibuat dan dikembangkan oleh instruktur tim. Aplikasi grafik dan pembuatan video animasi bertujuan agar Siswa mampu membuat gerakan animasi yang baik dan mampu mengelola pembuatan animasi secara beregu. Pesantren Tahfidz Darussofa Desa Ciburayut Bogor bergerak di bidang pendidikan khususnya melatih santri dan calon hafidz dan sesuai dengan perkembangan jaman, para santri dituntut untuk bisa menguasai teknologi informasi yang nanti dapat mendukung dalam proses belajar.



Gambar 1. Ponpes Tahfiz Darussafa

2. METODE

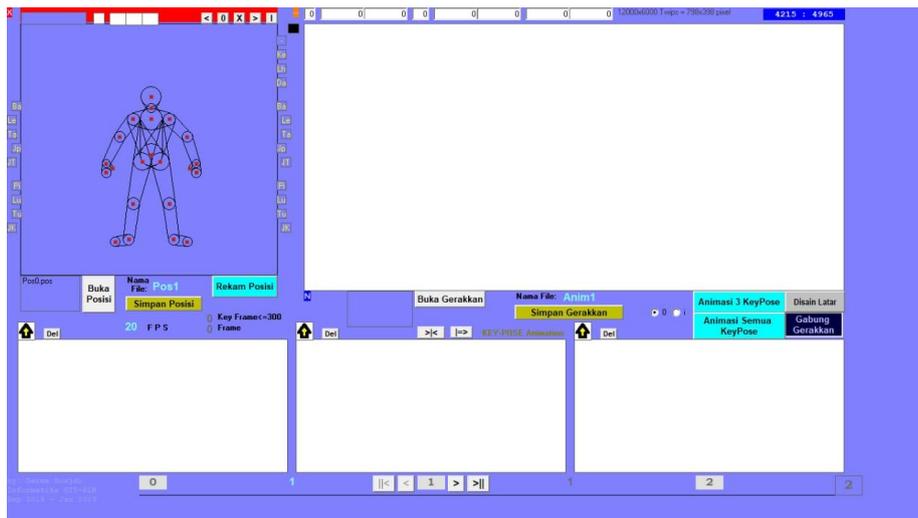
Pada pengabdian ini metode yang digunakan yaitu pertama membentuk model kemudian model tersebut diberi warna, serta dibuat scenario dari model yang telah dibuat. Seluruh proses pembuatannya dari awal hingga akhir dikerjakan di computer untuk membuatkan vidio.



Gambar 2. Metode yang digunakan dalam membuat animasi

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam pelatihan ini dilakukan pelatihan ini dilakukan pembuatan animasi dengan menggunakan AMORIK dengan tampilan sesuai dengan gambar 3. Dibawah ini. Pada gambar 3. Terlihat pada sebelah kiri gambar terdapat gambar orang yang akan dirancang lalu di tempatkan pada layar bagian bawah yang mengikuti urutan dari sebuah gambar yang diinginkan. Pada sebelah kanan atas ada sebuah layar yang dipersiapkan untuk menampilkan animasi yang digabungkan pada layar dibawahnya.



Gambar 3. Gambar Tampilan Amorik

Uji coba yang dilakukan pada anak santri dengan menggunakan komputer yang dipersiapkan oleh panitia. Hal ini dapat dilihat pada kumpulan gambar 4 berikut ini.



Gambar 3. Gambar foto pelatihan

Untuk mendapatkan hasil yang di inginkan maka diberikan pertanyaan kepada para santri dengan hasil seperti pada tabel berikut ini.

Tabel 1. AMORIK

No.	Kriteria Utama	Pelatihan Animasi Amorik	Pelatihan Animasi Lainnya	Jumlah peserta
1	Manfaat Software / Program	13	9	22
2	Mudah Digunakan	11	11	22
3	Fitur / Inovasi software	15	7	22
4	Mudah Melakukan Pelatihan Pengguna	12	10	22
5	Dukungan Pihak Yayasan terhadap Penggunaan Software	15	7	22

Terlihat bahwa kebermanfaatannya dari AMORIK ini sebesar 59 % dengan menggunakan AMORIK. Hal ini dapat dikatakan bahwa dari 22 santri yang dilakukan pelatihan merasa bahwa AMORIK ini bermanfaat bagi mereka dalam membantu membuat animasi. Dengan menggunakan AMORIK para santri merasa bahwa AMORIK mudah untuk dipergunakan hal ini tercermin dari Tabel 1 di atas bahwa 50% mudah menggunakan AMORIK. Fitur yang ditampilkan oleh AMORIK menarik hal ini tercermin dari tabel 1 dengan nilai responden sebesar 68% . Anak – anak santri merasa bahwa pelatihan ini senang melakukan pelatihan ini hal ini sesuai dengan hasil yang didapat sebesar 55%. Pihak yayasan juga mendukung dalam pelatihan ini hal ini dapat terlihat dari tabel dengan nilai 69% mendukung penggunaan AMORIK di pesantren.

4. KESIMPULAN

Pelatihan animasi gerak motorik tubuh menggunakan software AMORIK pada pesantren darussofa bogor menyimpulkan bahwa aplikasi ini bermanfaat, mempunyai fitur dan inovasi software serta ada dukungan pihak yayasan terhadap penggunaan software, akan tetapi masih dirasa agak sulit dalam penggunaannya serta untuk pelatihan penggunanya agar lebih mendalam lagi supaya para siswa paham. pada kuesioner atau survei tentang alternatif strategi menyimpulkan bahwa aplikasi ini lebih bagus dari pelatihan atau software animasi lainnya dalam kriteria manfaat software/program, baik dalam fitur dan inovasi software serta dukungan pihak yayasan terhadap penggunaan software. akan tetapi dinilai lebih baik dari aplikasi animasi lainnya dalam kemudahan penggunaan dan kemudahan dalam pelatihannya.

5. SARAN

Supaya pelatihan ini dapat berlanjut dengan menggunakan software yang berbeda sehingga bisa tercipta desa binaan dari STT PLN di daerah bogor.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kepada Pihak yang membantu pelaksanaan ini berjalan dengan lancar yaitu kepada pimpinan Pesantren Darussofa Bogor. Pimpinan STT-PLN. LPPM STT-PLN.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] R. Ruli A. Siregar, H. Sikumbang, I. B. Sangadji, and Indrianto, "KWh Meter Smart Card Model Token For Electrical Energy Monitoring," *MATEC Web Conf.*, vol. 218, p. 03002, 2018.
- [2] M. Jamaludin, "Karsa : The journal of Social and Islamic Culture.," *J. Soc. Islam. Cult.*, vol. 20, no. 1, pp. 127–139, 2012.
- [3] I. E. Putra, "Teknologi Media Pembelajaran Sejarah Melalui," *J. Teknoif*, vol. 1, no. 2, pp. 1–6, 2013.
- [4] D. Utami, "Efektifitas Animasi Dalam Pembelajaran," *Maj. Ilm. Pembelajaran*, vol. 7, no. 1, pp. 44–52, 2011.
- [5] Y. Syahfitri, "Teknik Film Animasi Dalam Dunia Komputer," *J. SAINTIKOM*, vol. 10, no. 3, pp. 213–217, 2011.