

Received: April 2021

Accepted: Mei 2021

Published: Juli 2021

Article DOI: <http://dx.doi.org/10.24903/sj.v5i2.1422>

Peningkatan *Skill* melalui Pelatihan *Motion Graphic* di SMK Negeri 2 Banyuasin

*Bobby Halim**Universitas Indo Global Mandiri*bobby_dkv@uigm.ac.id*Yosef Yulius**Universitas Indo Global Mandiri*yosef_dkv@uigm.ac.id

Abstrak

Kegiatan pelatihan *Skill Motion Graphic* di SMK Negeri 2 Banyuasin merupakan respon dari pihak terkait. Di tengah kondisi pandemi ini, industri kreatif terus digalakan oleh pemerintah Indonesia. Bidang Multimedia memiliki kesempatan tersendiri saat ini, dikarenakan pandemi yang menyerang Indonesia berakibat perubahan gaya hidup masyarakatnya. Akibat pandemi, masyarakat Indonesia lebih banyak menghabiskan waktu dengan daring/online karena melalui daring masyarakat masih dapat beraktivitas sehari-hari, dari bekerja, belajar (sekolah) hingga menikmati hiburan. Maka dari itu Multimedia berperan penting dalam gaya hidup saat pandemi ini. Universitas Indo Global Mandiri (UIGM) Palembang, berkomitmen untuk selalu berusaha melakukan pengabdian terhadap masyarakat secara terus menerus sebagai wujud kepedulian insan akademik terhadap peningkatan kualitas hidup masyarakat. Untuk itu Tim Pengabdian Masyarakat Universitas Indo Global Mandiri (UIGM) Palembang bermaksud menjalin kemitraan dengan SMK Negeri 2 Banyuasin dengan skema pengabdian internal, yaitu 1) Memberikan wawasan mengenai *Motion Graphic* dan pengetahuan mengenai perkembangan industri kreatif. 2) Memberikan keterampilan *Motion Graphic* bambu terhadap peserta pelatihan. 3) Memberikan pengetahuan dan wawasan dalam pembuatan *Motion Graphic*. 4) Meningkatkan keterampilan bagi peserta yang sudah memiliki basic dasar dalam multimedia. 5) Memberikan motivasi dan kiat-kiat kepada peserta agar dapat menjadi desainer yang mandiri dan mampu memproduksi *Motion Graphic* secara berkala.

Kata Kunci: *Multimedia; Motion Graphic; Banyuasin*

Pendahuluan

Industri kreatif menjadi salah satu elemen penting dalam mendongkrak perekonomian sebuah negara, dan Industri kreatif menjadi salah satu industri yang sedang digalakan di Indonesia. Ada berbagai bidang dalam Industri kreatif, seperti kerajinan, kuliner, desain grafis sampai multimedia. Bidang Multimedia memiliki kesempatan tersendiri saat ini, dikarenakan pandemi yang menyerang Indonesia berakibat perubahan gaya hidup masyarakatnya. Akibat

pandemi, masyarakat Indonesia lebih banyak menghabiskan waktu dengan daring/online karena melalui daring masyarakat masih dapat beraktivitas sehari-hari, dari bekerja, belajar (sekolah) hingga menikmati hiburan. Maka dari itu Multimedia berperan penting dalam gaya hidup saat pandemi ini.

Dalam bekerja saat pandemi, interaksi manusia bergeser ke arah *virtual conference* atau konferensi virtual. Selain aplikasi yang tersedia dalam menunjang *virtual conference*, fitur-fitur di dalamnya pun terus dikembangkan agar semakin menarik dan nyaman digunakan. Misalnya latar belakang yang dapat diganti dengan suasana pemandangan suatu wilayah, baik statis maupun dinamis (bergerak). Begitu pula dengan dunia pendidikan, sekolah maupun kampus mulai menerapkan Pendidikan Jarak Jauh (PJJ) dengan menggunakan aplikasi *virtual conference*. Aplikasi-aplikasi tersebut tidak hanya diakses melalui handphone, akan tetapi juga dapat dipakai di komputer Desktop.

Dalam industri periklanan, iklan cetak berkurang porsinya dikarenakan mulai banyaknya beralih dalam penggunaan media online (*website*, media sosial). Lagi-lagi, multimedia mendapat jatah lebih saat pandemi ini. Definisi tersebut mendefinisikan empat komponen yang harus ada pada multimedia. Pertama, harus ada sebuah komputer untuk mengkoordinasi apa yang kita lihat, dengar dan berinteraksi dengan kita. Kedua, harus ada sebuah hubungan ke informasi. Ketiga, harus ada alat navigasi yang memungkinkan kita mengakses informasi tersebut. Dan keempat, karena multimedia bukan hanya menyaksikan, maka harus ada cara untuk memperoleh, memproses, dan berkomunikasi dengan informasi dan ide kita.

Pengabdian masyarakat sebagai salah satu Tridarma Perguruan Tinggi, merupakan hal yang patut dilaksanakan oleh setiap insan akademik, baik dosen maupun mahasiswa. Universitas Indo Global Mandiri (UIGM) Palembang, berkomitmen untuk selalu berusaha melakukan pengabdian terhadap masyarakat secara terus menerus sebagai wujud kepedulian insan akademik terhadap peningkatan kualitas hidup masyarakat. Untuk itu Tim Pengabdian Masyarakat Universitas Indo Global mandiri (UIGM) Palembang bermaksud menjalin kemitraan dengan SMK Negeri 2 Banyuasin dengan skema pengabdian internal.

Adapun tujuan pengabdian kepada masyarakat yaitu; pertama, memberikan wawasan mengenai *Motion Graphic* dan pengetahuan mengenai perkembangan industri kreatif. Lalu kedua yaitu memberikan keterampilan *Motion Graphic* bambu terhadap peserta pelatihan. Ketiga, memberikan pengetahuan dan wawasan dalam pembuatan *Motion Graphic*. Keempat, meningkatkan keterampilan bagi peserta yang sudah memiliki basic-dasar dalam multimedia. Terakhir, memberikan motivasi dan kiat-kiat kepada peserta agar dapat menjadi desainer yang mandiri dan mampu memproduksi *Motion Graphic* secara berkala.

Program-program tersebut di atas, nantinya akan diimplementasikan melalui kegiatan workshop dan pelatihan dengan fasilitatornya dari pihak tim Pengabdian UIGM Palembang. Diharapkan kegiatan ini dapat memberi kontribusi yang nyata bagi masyarakat Banyuasin, sehingga keterampilan dapat dimanfaatkan oleh peserta sebagai opsi lapangan kerja yang mandiri. Secara khusus target pengabdian ini adalah memberikan keterampilan dasar bagi peserta agar dapat mengolah bambu menjadi produk-produk kerajinan yang bernilai ekonomis. Adapun keterampilan dasar yang akan disampaikan kepada peserta pelatihan di antaranya adalah Pengetahuan mengenai alat-alat yang digunakan dan dibutuhkan dalam *Motion Graphic*., Memberikan keterampilan teknik dasar *Motion Graphic*. Teknik-teknik dasar tersebut dipraktekkan secara langsung dalam pembuatan *Motion Graphic* yang didampingi oleh Tim Pengabdian UIGM. Adapun rencana *Motion Graphic* yang akan dibuat

dalam pelatihan dasar di SMK Negeri 2 Banyuasin Animasi bentuk kamera, Animasi bentuk jam analog, Animasi bentuk figur manusia dan Animasi bentuk *hexagonal*.

Permasalahan Mitra

Sebelum melaksanakan pelatihan *Motion Graphic*, penulis melakukan wawancara dan survei terhadap potensi dan permasalahan-permasalahan yang ada di SMK Negeri 2 Banyuasin, baik permasalahan tenaga pengajar maupun murid-muridnya yang akan belajar *Motion Graphic*. Tentunya karya-karya yang dihasilkan nantinya dapat menjadi portofolio dan peluang bagi SMK Negeri 2 Banyuasin, terutama bagi murid-muridnya, sehingga kegiatan ini dapat memajukan SMK tersebut. Dari gambaran permasalahan tersebut dapat diklasifikasikan sebagai permasalahan pokok dan permasalahan lain.

Permasalahan pokok yang dihadapi adalah kurangnya peningkatan ilmu pada Tenaga Pendidik di SMK Negeri 2 Banyuasin mengenai *Motion Graphic*, padahal *Motion Graphic* masuk ke dalam ranah Multimedia dan sedang marak saat ini khususnya di dunia industri kreatif. Permasalahan pokok lain yang dihadapi adalah kurangnya informasi mengenai perangkat lunak *Motion Graphic*. Misalnya: dimana perangkat lunak *Motion Graphic* tersebut dapat diperoleh, kebutuhan perangkat keras apa saja untuk menunjang perangkat lunak *Motion Graphic* tersebut, kelebihan maupun kekurangan dari berbagai perangkat lunak *Motion Graphic* yang ada di pasaran.

Permasalahan lain yang dihadapi adalah terkait dengan motivasi dan konsistensi para peserta. Hal ini bisa jadi dipengaruhi oleh faktor lingkungan dan kebiasaan peserta yang terbiasa menjiplak karya-karya desain dan multimedia milik orang lain. Tentunya masalah ini menjadi tantangan tersendiri agar para peserta dapat menjadi pribadi yang kreatif maupun kompeten di bidang Multimedia, khususnya sub bidang *Motion Graphic*. Permasalahan lain yang dihadapi adalah bagaimana setelah pelatihan ini berjalan dan selesai. Tentu diharapkan para peserta dapat terpacu untuk terus belajar dan berinovasi dalam *Motion Graphic*, sehingga pelatihan ini tidak putus dalam waktu yang singkat.

Dari permasalahan yang telah dianalisis dan diklasifikasikan tersebut Tim Pengabdian UIGM mencoba untuk menyusun kerangka pemecahan permasalahan tersebut, baik dengan memberi motivasi maupun dengan memberi pengetahuan dalam pengembangan keahlian para peserta ini. Oleh karena itu Tim Pengabdian UIGM merasa yakin sekali bahwa pelatihan *Motion Graphic* ini dapat memberi semangat dan pengetahuan yang baru bagi SMK Negeri 2 Banyuasin khususnya adalah siswa-siswa sebagai peserta dalam pelatihan ini. Keyakinan dari Tim Pengabdian UIGM, tentunya bukan tanpa alasan, karena disadari bahwa Tim Pengabdian UIGM memiliki kompetensi keterampilan dan dasar, baik secara akademik maupun pengalaman. Secara akademik Tim Pengabdian UIGM memiliki latar belakang keilmuan Desain Komunikasi Visual, sehingga kemampuan ini dapat ditransfer terhadap peserta pelatihan tersebut.



gambar 1. Foto Pelatih Bersama Peserta Pelatihan *Motion Graphic* di SMK Negeri 2 Banyuasin

Metode

Metode pelaksanaan dalam sebuah pelatihan keahlian merupakan bagian yang penting untuk mencapai keberhasilan sebuah pelatihan, apalagi berkaitan dengan pelatihan *Motion Graphic*, karena tidak semua peserta memiliki basic atau keterampilan dalam *Motion Graphic*. Sebagian dari peserta tentunya benar-benar sebagai pemula dalam mengolah grafis menjadi *Motion Graphic*. Kondisi ini tentunya membutuhkan metode yang tepat agar hasil pelatihan yang ditargetkan dapat tercapai. Secara garis besar target pelatihan *Motion Graphic* di SMK 2 Negeri Banyuasin adalah memberikan keterampilan berupa penguasaan teknik baik secara manual maupun secara digital (komputer).

Adapun teknik manual yang diterapkan adalah teknik sketsa (draft), sedangkan teknik yang berkaitan dengan digital adalah mengolah sketsa menjadi *vector* maupun *bitmap*, lalu digabungkan dan digerakan hingga menjadi 1 karya *Motion Graphic*. Menurut Fauziyah,dkk (2017: 14) “beberapa metode pendekatan dalam pengabdian kepada masyarakat dapat dilakukan dengan observasi dan wawancara, penyuluhan, partisipatif, pembinaan, pelatihan dan pendampingan”. Dari metode yang telah dikemukakan tersebut, penulis juga merumuskan metode tersendiri yang mengacu pada metode pengabdian kepada masyarakat pada umumnya.

Adapun metode yang digunakan dalam pelatihan *Motion Graphic* di SMK 2 Negeri Banyuasin adalah Metode Sosialisasi dan Ceramah, metode ini dapat diartikan sebagai presentasi materi yang berkenaan dengan teori *Motion Graphic*, langkah-langkah proses pembuatan *Motion Graphic*, hingga strategi pengembangan desain *Motion Graphic* dan pengenalan alat serta bahan yang digunakan. Metode ini disampaikan secara langsung terhadap peserta pelatihan melalui slide powerpoint. Metode ceramah juga memberikan wawasan dan pengetahuan terhadap peserta pelatihan mengenai industri kreatif dan ekonomi; Metode Demonstrasi, yaitu dengan cara praktek secara langsung di depan peserta pelatihan mengenai hal-hal yang bersifat teknis. Adapun teknik-teknik yang digunakan dalam pelatihan *Motion Graphic* ini di antaranya adalah pembuatan sketsa, scanning sketsa, pengolahan sketsa menjadi *vector/bitmap*, terakhir penggabungan dan menganimasikan *vector/bitmap* tersebut menjadi *Motion Graphic*. Beberapa teknik tersebut terlebih dahulu diberikan

pengenalan terhadap peserta pelatihan. Untuk selanjutnya teknik tersebut dilakukan pendalaman ketika proses pelatihan berlangsung; Metode Bimbingan dan Partisipatif. Metode ini diterapkan ketika proses pelatihan dilaksanakan. Secara teknis metode ini dilakukan melalui pemantauan secara langsung terhadap satu persatu peserta, dan kemudian memperagakan teknik-teknik pembuatan *Motion Graphic*. Melalui proses bimbingan ini juga dilakukan proses dialog atau diskusi dengan peserta pelatihan mengenai kendala dan kesulitan yang dirasakan oleh peserta dalam pembuatan *Motion Graphic*; Metode Evaluasi. Secara garis besar metode evaluasi dapat dipahami sebagai proses untuk mengukur atau menilai apakah suatu kegiatan atau program yang dilaksanakan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Dalam pelatihan *Motion Graphic* di SMK 2 Negeri Banyuasin evaluasi yang dilakukan berkaitan dengan penguasaan teknik dasar dalam pembuatan *Motion Graphic*, proses produksi, penerapan dari sketsa menjadi produk, kualitas produk yang dihasilkan. Melalui evaluasi tersebut hasil dari kegiatan pelatihan ini dapat diukur sehingga dapat menjadi pedoman dalam pelaksanaan ke depannya. Khusus bagi peserta, hasil evaluasi tersebut dapat menjadi suatu pengalaman yang dapat dijadikan pelajaran dan motivasi untuk meningkatkan penguasaan teknik dan kualitas produk sehingga produk yang dibuat memiliki daya jual dan daya saing baik tingkat lokal, nasional bahkan internasional.

Hasil dan Pembahasan

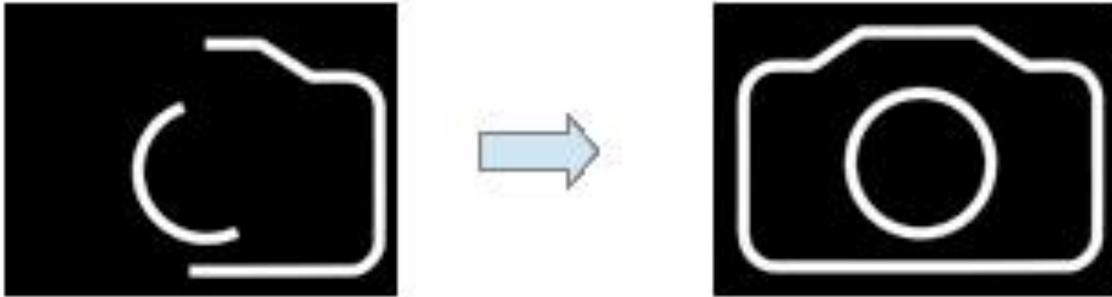
Kegiatan pelatihan *Motion Graphic* di SMK 2 Negeri Banyuasin menghasilkan beberapa jenis produk dengan fungsi yang bervariasi. Hampir secara keseluruhan produk yang dihasilkan tidak jauh berbeda dari pola dan desain yang sudah dipersiapkan. Ini mengindikasikan bahwa sebahagian dari peserta pelatihan memiliki (basic) dasar dan keterampilan dalam menerapkan teknik-teknik yang telah disampaikan.

Strategi Pengembangan Kreativitas Seni Rupa dan Desain

Kreativitas, secara sederhana dapat didefinisikan sebagai suatu kemampuan yang dapat melahirkan suatu yang baru. “Kreativitas adalah kesanggupan seseorang untuk menghasilkan kerja-kerja atau gagasan tentang sesuatu yang pada hakekatnya baru atau baru sama sekali dalam arti tidak diketahui atau belum pernah diciptakan sebelumnya”(Mikke Susanto, 2011). Jajang Suryana dalam buku Tinjauan Seni Rupa (Suryana, 2015) mengungkapkan bahwa “dalam kegiatan seni rupa, respon seni rupawan terhadap suatu gagasan adalah dengan memanfaatkan media rupa, bentuk, raut, potongan, struktur, bidang, ruang, massa, tampang, barik, garis, piksel, warna dan sebagainya. Semua unsur tadi akan diolah oleh senirupawan sehingga menjadi bentuk atau rupa “akhir” yang kemudian dikenal dengan sebutan nama tertentu.

Adapun pelaksanaan kegiatan ini dihadiri oleh para siswa-siswi dan guru SMK Negeri 2 Banyuasin. Secara teknis kegiatan ini dilaksanakan dengan tatap muka. Berikut adalah hasil dan luaran yang dicapai selama kegiatan pelatihan *Motion Graphic* di SMK 2 Negeri Banyuasin:

1. Animasi *Icon* kamera

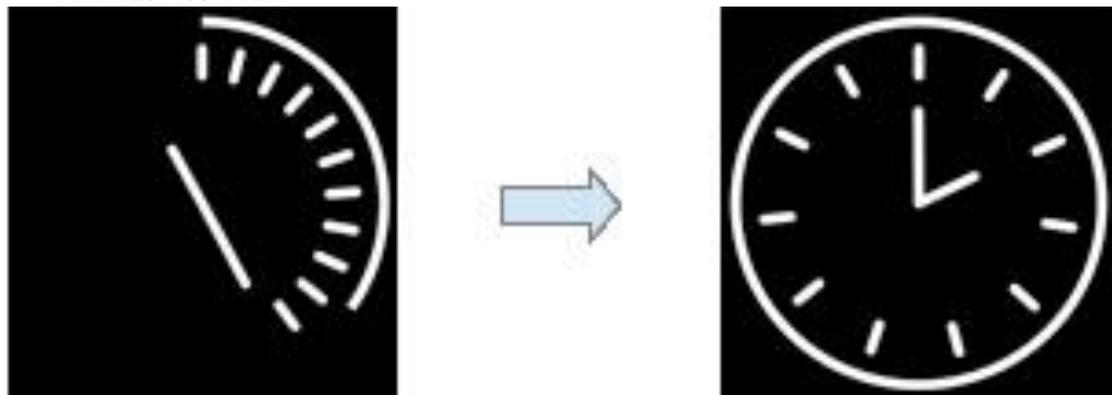


Deskripsi Karya:

Ukuran : 300 x 600 pixel

Ide Dasar Karya : Animasi sederhana dari garis menjadi bentuk siluet kamera

2. Animasi *Icon* Jam

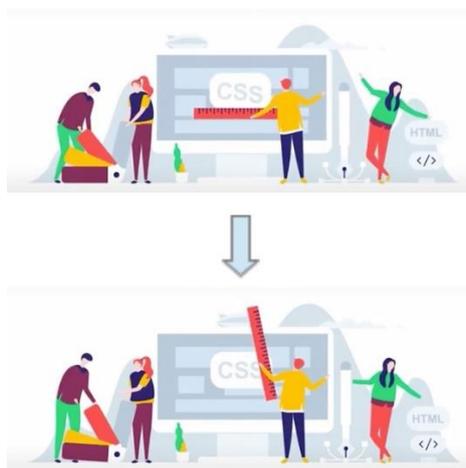


Deskripsi Karya:

Ukuran : 600 x 600 pixel

Ide Dasar Karya : Animasi sederhana dari garis menjadi bentuk siluet Jam analog

3. Animasi Figur



Daftar Pustaka

- Koentjaraningrat. 1997. *Metode-metode Penelitian Masyarakat/Redaksi Koentjaraningrat*. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama.
- Umar, Husein. 2004. *Metode Riset Ilmu Administrasi*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Binanto, Iwan 2010. *Multimedia Digital – Dasar Teori dan Pengembangannya*. Andi Offset, Yogyakarta.
- Yang, Sunardi dan Dr. Suyoto. 2005. *Buku Latihan Multimedia dan Aplikasinya dengan Macromedia Director*. PT. Elex Media Komputindo, Jakarta.
- Madcoms. 2009. *Panduan Lengkap Editing Video dengan Adobe Premiere Pro*. Andi Offset, Yogyakarta.
- Mikke Susanto. (2011). *Diksi Rupa, Istilah dan Gerakan Seni Rupa*.
- Suryana, J. (2015). *Tinjauan Seni Rupa*. Graha Ilmu.
- Meyer, Chris dan Trish Meyer. 2010. *Creating Motion Graphics with After Effects: Essential and Advanced Techniques*. Routledge. London.
- Dockery ,Joe dan Conrad Chavez. 2019. *Learn Adobe After Effects CC for Visual Effects and Motion Graphics*. Peachpit Press. Berkeley.
- Shaw , Austin. 2019. *Design for Motion: Fundamentals and Techniques of Motion Design*. Routledge. London.
- Stone, R. Brian dan Leah Wahlin. 2018. *The Theory and Practice of Motion Design: Critical Perspectives and Professional Practice*. Routledge. London.
- Krasner, Jon. 2013. *Motion Graphic Design, Third Edition: Applied History and Aesthetics*. Focal Press. London.

Sumber Internet:

https://en.wikipedia.org/wiki/Motion_graphics