

PELATIHAN ANIMASI 2D SEBAGAI PENDAMPING EKS Kul ANIMASI DI SMA KARTINI BATAM

Jimmy Pratama¹, Leona Stephanie Lesilolo², Bayu
Syahputra³

Universitas International Batam

email: jimmy.pratama@uib.ac.id¹, 2231203.leona@uib.edu²,
bayu@uib.ac.id³

Abstrak

Artikel ini membahas mengenai kerja praktik yang bertujuan untuk mendukung pengembangan kemampuan animasi 2D siswa-siswi SMA Kartini Batam melalui pelatihan ekstrakurikuler. Permasalahan utama yang dihadapi adalah kurangnya pemahaman dan pengalaman siswa serta tidak adanya program pelatihan yang terstruktur. Metode yang digunakan meliputi observasi, wawancara, dan pelatihan langsung serta pendampingan menggunakan aplikasi CapCut. Hasilnya, siswa mampu memahami dasar-dasar animasi 2D dan menghasilkan animasi bertema PPDB dengan durasi maksimal satu menit. Kegiatan ini meningkatkan kemampuan digital dan kepercayaan diri siswa. Kedepannya, pelatihan lanjutan dengan materi teknis yang lebih mendalam dan eksplorasi software animasi lainnya sangat disarankan.

Kata Kunci: Animasi 2D, Pelatihan, CapCut, Ekstrakurikuler, SMA Kartini Batam

Abstract

This article discusses the practical work that aims to support the development of 2D animation skills of students of SMA Kartini Batam through extracurricular training. The main problems faced are the lack of understanding and experience of students and the absence of a structured training program. The methods used include observation, interview, and hands-on training and mentoring using CapCut application. As a result, students were able to understand the basics of 2D animation and produce PPDB-themed animations with a maximum duration of one minute. This activity increases students' digital skills and confidence. In the future, further training with more in-depth technical material and exploration of other animation software is highly recommended.

Keywords: 2D Animation, Training, CapCut, Extracurricular, SMA Kartini Batam

Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital yang pesat telah membawa dampak signifikan dalam berbagai bidang, termasuk industri kreatif. Salah satu bentuk industri kreatif yang terus menunjukkan eksistensinya adalah animasi dua dimensi (2D). Dan sampai saat ini, animasi 2D terus digunakan dalam bidang pendidikan, hiburan, hingga marketing dan juga komersial (Aditiya et al., 2023). Selain sebagai media hiburan, animasi juga dimanfaatkan secara luas dalam menyampaikan pesan atau informasi secara menarik dan komunikatif.

SMA Kartini Batam adalah sekolah menengah atas swasta yang berada di bawah naungan Yayasan Keluarga Batam (YKB). Sekolah ini berlokasi di Jl. Budi Kemuliaan No. 01 Kampung Pelita, Kota Batam. Saat ini, ekstrakurikuler animasi di SMA Kartini Batam telah berjalan, terutama dalam bidang animasi 3D. Namun, untuk bidang animasi 2D belum terealisasi sepenuhnya, sehingga menjadi dasar penting perlunya kegiatan pendampingan yang lebih terstruktur dan terarah. Ekstrakurikuler merupakan bagian penting yang bertujuan untuk membantu siswa membentuk potensi serta mengembangkan minat dan bakat di SMA Kartini Batam. Dengan adanya ekstrakurikuler, setiap siswa yang memiliki potensi, bakat, dan minat dapat

diberdayakan secara optimal, terutama dalam pengembangan diri yang dapat dicapai melalui latihan dan dedikasi berkelanjutan (Intan Oktaviani et al., 2023). Dan dengan pendampingan yang terstruktur serta terarah, siswa dapat lebih optimal dalam mengasah bakat dan minat di bidang animasi 2D. Dengan demikian, pengembangan animasi 2D di SMA Kartini Batam tidak hanya mendukung pengembangan potensi siswa secara kreatif, tetapi juga dapat menjadi media pembelajaran inovatif yang mendukung proses pendidikan secara keseluruhan.

Masalah

Letak permasalahan utama dalam pendampingan ini adalah sebagian besar siswa di SMA Kartini Batam belum pernah membuat atau mempelajari mengenai animasi 2D sekalipun beberapa dari mereka sudah ada yang pernah mempelajari mengenai animasi 2D dan membuatnya. Selain itu, belum adanya pendampingan secara mendalam pada bagian animasi 2D sehingga menyebabkan tidak adanya perkembangan dari siswa dalam bidang tersebut. Masalah yang terjadi pada SMA Kartini Batam dapat dinilai cukup penting untuk diperhatikan, dengan mengingat perkembangan teknologi yang semakin pesat terutama dalam penguasaan media digital yang kreatif begitu relevan dengan

1428

pendidikan saat ini dan juga dunia pekerjaan. Dengan memberikan peluang bagi setiap siswa untuk bisa lebih memanfaatkan pembuatan sebuah animasi yang lebih baik (Eugenius Kau Suni et al., 2023). Namun meskipun terdapat peluang besar untuk meningkatkan pengalaman belajar melalui animasi, tantangan-tantangan tersebut perlu di atasi untuk memajukan industri animasi pendidikan yang ada di Indonesia (Dewa Gde Surya Dwipa Putra et al., 2024). Dan jika hal tersebut tidak segera ditangani, maka potensi siswa dalam bidang animasi terutama animasi 2D akan terhambat dan sekolah kehilangan peluang untuk mengoptimalkan kegiatan ekstrakurikuler yang lebih terarah dan berkelanjutan.

Sebagai solusi awal untuk mengatasi keterbatasan siswa dalam membuat animasi dua dimensi (2D), sangat diperlukan media pembelajaran yang mudah untuk diakses, salah satunya adalah melalui pemanfaatan aplikasi *CapCut*. *CapCut* merupakan salah satu *software* yang dapat membuat *video* dan sudah banyak orang yang sangat mengakui kecanggihannya (Luvita Farista Deriyant et al., 2022). Dalam aplikasi *CapCut* tersedia berbagai fitur unggulan seperti *auto caption*, *keyframe animation*, *background remove*, *audio* atau yang dapat disebut sebagai efek suara, fitur pemotongan dan juga penggabungan. Oleh karena itu sebagai

langkah awal pendampingan, kegiatan ini lebih difokuskan pada pembelajaran pembuatan animasi dua dimensi (2D) sederhana dan singkat dengan menggunakan aplikasi *CapCut* yang dinilai lebih mudah untuk dipahami dan diakses oleh siswa sebagai pengenalan dasar animasi 2D. *CapCut* dipilih karena memiliki antarmuka yang sederhana, dapat diakses secara gratis melalui perangkat mobile, dan memungkinkan siswa untuk belajar animasi secara mandiri tanpa perlu peralatan komputer yang canggih.

Metode

1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam PkM ini adalah observasi dan wawancara. Kedua teknik ini digunakan secara langsung di SMA Kartini Batam untuk memperoleh pemahaman yang lebih menyeluruh mengenai kondisi aktual kegiatan ekstrakurikuler animasi, serta potensi dan tantangan dalam penerapannya di lingkungan sekolah. Observasi dianggap sebagai pendekatan yang murni karena melibatkan pengamatan langsung tanpa harus merubah atau bahkan mengintervensi kondisi yang ada (Siti Romdona et al., 2025). Observasi dilakukan secara langsung di SMA Kartini Batam untuk memperoleh pemahaman mendalam mengenai kondisi ekstrakurikuler animasi,

termasuk potensi, kebutuhan, dan tantangan yang dihadapi.

Wawancara dilakukan bersama dengan guru yang terlibat dalam kegiatan ekstrakurikuler animasi. Melalui wawancara yang dilakukan penulis mendapatkan informasi kualitatif mengenai kebutuhan, respon, dan juga harapan terhadap pelaksanaan pendampingan animasi dua dimensi (2D). Jadi wawancara juga sangat berguna untuk memperoleh data mendalam tentang subjek yang kompleks atau personal (Siti Romdona et al., 2025).

2. Proses Perancangan Luaran

Proses perancangan luaran ini menggunakan metode yang relevan untuk digunakan dalam kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) yaitu pelatihan dan pendampingan, dengan penulis memberikan pembekalan pengetahuan, dan keterampilan praktis kepada siswa melalui penyampaian materi mengenai pengenalan animasi 2D, sejarah animasi, contoh animasi, prinsip animasi, materi animasi sederhana yang menjadi proyek siswa, demonstrasi teknis dengan menunjukkan cara membuat animasi gerak sederhana di *CapCut*, dan pendampingan secara langsung dalam pembuatan proyek. Pada tahap akhir, kegiatan ini dilengkapi dengan evaluasi, yang bertujuan untuk mengukur

sejauh mana tujuan pelatihan telah tercapai (Dina Firliana Nurddin et al., 2024).

Pelatihan sekaligus pendampingan ini dilaksanakan agar siswa mampu memahami konsep dasar animasi dua dimensi (2D) dan mengimplementasikannya menggunakan aplikasi *CapCut*, yang dipilih karena mudah diakses dan sesuai untuk pemula. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini bertujuan untuk memahami kebutuhan dari pihak sekolah

Dalam pelaksanaannya, penulis menyiapkan berbagai materi pendukung, antara lain:

- a. Materi presentasi (*PowerPoint*) mengenai pengenalan animasi 2D dan materi proyek animasi sederhana,
- b. Storyboard Sederhana: Storyboard bertema *Penerimaan Peserta Didik Baru (PPDB)* yang disusun oleh penulis dalam pembuatan contoh animasi 2D pada materi presentasi proyek animasi sederhana dan menjadi acuan siswa

No	Tema	Keterangan
1		1.1. Perkenalan karakter dengan menggunakan animasi 2D. Karakter (SD) yang ada di SD, Rantier Dama.
2		1.2. Perkenalan karakter dengan tema SD, Rantier Dama, menggunakan animasi 2D. Karakter (SD) yang ada di SD.
3		1.3. Perkenalan karakter dengan tema SD, Rantier Dama, menggunakan animasi 2D. Karakter (SD) yang ada di SD, Rantier Dama, Rantier Dama.

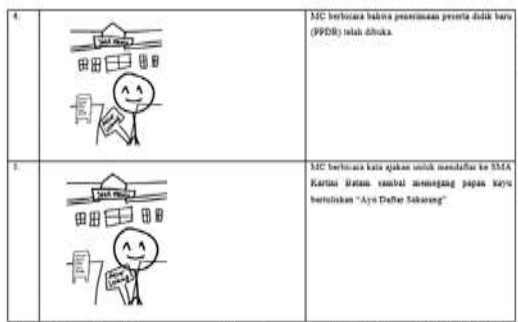
Seluruh materi ini digunakan sebagai alat bantu dalam sesi pelatihan dan pendampingan serta sebagai referensi mandiri bagi siswa dalam menyelesaikan proyek animasi di luar jam pendampingan.

Pembahasan

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) yang dilaksanakan di SMA Kartini Batam menunjukkan hasil yang positif dalam mendukung pengembangan keterampilan *digital* siswa. Berdasarkan hasil pelaksanaan, siswa mampu memahami materi dasar seperti alur produksi animasi, prinsip animasi, dan penggunaan aplikasi *CapCut* sebagai media produksi animasi yang mudah untuk diakses.

Metode pelatihan dan pendampingan yang diterapkan dalam kegiatan ini terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa terhadap animasi dua dimensi (2D). Penyampaian materi yang disertai dengan demonstrasi teknis secara langsung mempermudah siswa dalam memahami konsep-konsep dasar animasi. Selain itu, pendekatan pendampingan yang dilakukan secara bertahap memungkinkan siswa untuk mendapatkan bimbingan secara personal sesuai dengan kecepatan belajar masing-masing. Meskipun mayoritas siswa mampu mengikuti pelatihan dengan baik, ditemukan pula beberapa tantangan di

Gambar 1. Storyboard scene 1-3



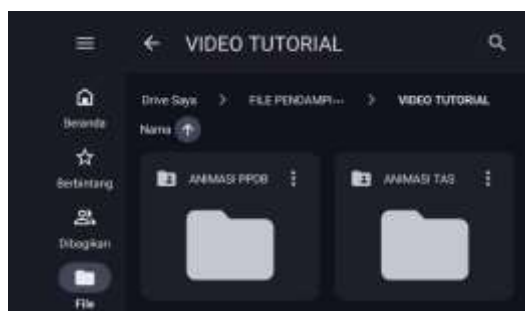
Gambar 2. Storyboard scene 4-5

- c. Desain karakter dan properti visual dalam format *digital* yang disimpan melalui *Google Drive*,



Gambar 3. Desain yang disiapkan penulis.

- d. Serta video panduan teknis penggunaan fitur-fitur utama dalam aplikasi *CapCut*.



Gambar 4. Video panduan yang tersedia dalam *Google Drive*.

lapangan, terutama dari siswa yang masih belum familiar dengan fitur-fitur teknis pada aplikasi *CapCut*. Hal ini menyebabkan sebagian siswa membutuhkan waktu lebih lama dalam proses produksi animasi. Untuk mengatasi hal tersebut, pendampingan diberikan secara lebih intensif dan siswa diarahkan untuk menggunakan video panduan sebagai referensi tambahan.



Gambar 5. Penulis menyampaikan materi.

Keterlibatan siswa SMA Kartini Batam secara aktif dalam proses praktik menunjukkan bahwa pendekatan berbasis proyek sangat efektif untuk diterapkan pada kegiatan ekstrakurikuler kreatif. Dalam praktik, siswa dibimbing dan didampingi untuk menggunakan media pendukung yang telah dirancang sebelumnya termasuk materi presentasi, *video* panduan. Serta siswa dibebaskan memodifikasi desain yang telah diberikan oleh penulis untuk menjadi dasar kreativitas dan keaktifan siswa.

Gambar 6. Keterlibatan siswa dalam mengerjakan proyek animasi dua dimensi.

Evaluasi yang dilakukan menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mampu menyusun animasi berdurasi maksimal satu menit dengan alur cerita yang sesuai dengan ketentuan proyek, gerakan karakter yang sinkron, serta narasi yang mendukung. Hal ini mencerminkan bahwa proses pelatihan dan adanya pendampingan secara langsung tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis siswa, tetapi juga menumbuhkan kepercayaan diri dan daya ekspresi mereka.



Gambar 7. Keterampilan siswa dalam mengerjakan proyek.

Luaran dalam kegiatan PkM ini adalah berupa kumpulan karya animasi dua dimensi (2D) sederhana siswa yang telah melalui proses pelatihan dan pendampingan secara langsung, materi pelatihan, *video* panduan serta sertifikat partisipasi kepada siswa yang telah menyelesaikan proyek animasi sebagai bentuk apresiasi atas partisipasi aktif mereka. Seluruh hasil kegiatan telah dikumpulkan melalui penyimpanan pada folder *digital* untuk keperluan dokumentasi, media pembelajaran dan pengembangan kegiatan ekstrakurikuler SMA Kartini Batam.



Gambar 8. Folder *Google Drive* pelatihan animasi 2D.



Gambar 9. Folder pengumpulan (*assignment*) animasi 2D yang dibuat oleh siswa.

Simpulan

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) dengan judul “*Pelatihan Animasi 2D sebagai Pendamping Ekskul Animasi di SMA Kartini Batam*” telah berhasil dilaksanakan sesuai dengan tujuan dan rencana yang telah ditetapkan. Pelatihan dan pendampingan ini sekaligus memberikan pemahaman dasar kepada siswa mengenai konsep animasi dua dimensi (2D), serta membekali mereka dengan keterampilan teknis dalam menggunakan aplikasi *CapCut* sebagai alat bantu pembuatan animasi. Selama proses pelaksanaan, siswa mendapatkan materi teoritis mengenai sejarah, prinsip dasar, dan alur produksi animasi 2D, yang kemudian dilanjutkan dengan sesi praktik langsung melalui pendampingan serta penggunaan *video* panduan. Siswa mampu menyusun dan menyelesaikan proyek animasi sederhana bertema *Penerimaan Peserta Didik Baru (PPDB)* dengan durasi maksimal satu menit.

Sebagai bentuk evaluasi sekaligus upaya untuk meningkatkan kreativitas siswa di masa mendatang, penulis merumuskan beberapa saran pengembangan yang dapat dijadikan bahan pertimbangan bagi pihak sekolah.. Adapun beberapa hal yang dapat dipertimbangkan dalam pengembangan program lebih lanjut adalah sebagai berikut:

1. Pendampingan Lanjutan yang Lebih Mendalam.

Sekolah disarankan untuk menyelenggarakan sesi pendampingan lanjutan guna mengembangkan kemampuan teknis siswa dalam animasi 2D lebih lanjut.

2. Penggunaan Aplikasi Animasi lainnya.

Sebaiknya pertimbangkan penggunaan perangkat lunak animasi lain seperti *Adobe Animate*, *FlipaClip*, dan sebagainya untuk memperluas wawasan dan pengalaman siswa dalam berbagai platform animasi.

3. Pengembangan Program yang Berkelanjutan.

Materi pelatihan harus ditingkatkan secara bertahap sesuai dengan kemampuan siswa, sehingga kegiatan ini tidak berhenti pada tahap pengenalan dasar, tetapi terus berkembang menjadi program berkelanjutan yang mendorong kreativitas

dan keterampilan digital siswa secara keseluruhan.

Daftar Pustaka

- Aditiya, P., Hasanah, A., Septian, S., & Heidiani Ikasari, I. (n.d.). *Pengembangan Animasi 2 Dimensi Dapat Meningkatkan*. <https://jurnalmahasiswa.com/index.php/biikma>
- Fariska Deriyani, L., & Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar UMN Al-Washliyah, P. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN IPA DENGAN MENGGUNAKAN APLIKASI CAPCUT DI KELAS V SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan MIPA (JP2MIPA)*, 07, 1–10.
- Gde, D., Dwipa Putra, S., Prasetyo Wibisono, A., Putra, G. P., Yasa, A., Animasi, P., Rupa, S., & Desain, D. (n.d.). *PERKEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANIMASI DI BALI*. <https://doi.org/10.59997/anrupa>
- Intan Oktaviani Agustina, Juliantika Juliantika, Selly Ade Saputri, & Syahla Rizkia Putri N. (2023). Peran Kegiatan Ekstrakurikuler Dalam Pembinaan Dan Pengembangan Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 1(4), 86–96. <https://doi.org/10.55606/jubpi.v1i4.2001>
- Pengabdian Masyarakat, J., Aprius Sutresno, S., Kau Suni, E., Jean Cross Sihombing, D., Juli Christanto, H., Victor Manuel Bata, J., Airlangga, G., & Evan Setiawan, Y. (2023). Pengenalan Konsep Dasar Animasi 2D dan 3D kepada Anak SMA/SMK

di Wilayah Provinsi Banten. In *Jurnal Pengabdian Masyarakat Charitas* (Vol. 3, Issue 2).

Romdona, S., Senja Junista, S., & Gunawan, A. (n.d.). *TEKNIK PENGUMPULAN DATA: OBSERVASI, WAWANCARA DAN KUESIONER*. 3(1), 39–47. <https://samudrapublisher.com/index.php/JISOSEPOL>

Pengabdian Kepada Masyarakat, J., Firliana Nurddin, D., Doni, L., & Gusli, S. (2024). PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA INOVATIF PEMBELAJARAN BILANGAN BAGI GURU DI SD NEGERI 2 JAYA BAKTI. In *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat* (Vol. 2, Issue 2). <https://journal.unwira.ac.id/index.php/B>