

PELATIHAN DESAIN ANIMASI UNTUK HALAMAN WEB BAGI GURU – GURU “SMA AL-CHASANAH”

Kundang Karsono Juman
Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Esa Unggul Jakarta
Jalan Arjuna Utara Tol Tomang Kebun Jeruk, Jakarta 11510
kundang.karsono@esaunggul.ac.id

Abstract

The animation training of website pages and animated design of presentation materials of SMA Al-Chanah is done based on needs analysis conducted by Al-Chanah foundation's owner. The purpose of animation design training using swishmax to master flash-based animation is no trouble and faster than using flash so that animation for web pages more interesting and dynamic. By mastering animated designs using swishmax, the trainees can create animations for web pages, design web banners and simultaneously design animations for more interesting teaching materials. SMA Al-Chasanah, is one of the educational institutions under the auspices of the Al-Chasanah Education Foundation, located on Jalan Tanjung Duren Barat III No.1, in Tanjung Duren Subdistrict, Grogol Petamburan Sub District, West Jartarta Municipality Area, DKI Jakarta Province. The method of implementation of this activity consists of four process sessions, namely; the first is the basic theory of animation design, the second concept of the basic components of multimedia files that will be used to support in designing animation, the third is the introduction of software or software, animation design process using swishmax and the latest export animation files into swf file format. or transfer files into flash as well as GIF file formats that support animation. From the results of community service can be concluded that there has been a transper technology in animation design that uses flash that has been complicated and time consuming in a design process, it can be overcome easily and quickly so that more dancing for beginners to dabble in the multimedia era. Teachers can also design multimedia-based teaching materials that are more dynamic.

Keywords: *design animation, web page with banner with swishmax*

Abstrak

Pelatihan animasi halaman situs web dan desain animasi bahan presentasi materi ajar SMA Al-Chanah dilakukan berdasarkan analisis kebutuhan yang dilakukan oleh pemilik yayasan Al-Chanah. Tujuan pelatihan desain animasi menggunakan swishmax untuk menguasai animasi berbasis flash tidak mengalami kesulitan dan cepat dibandingkan dengan menggunakan flash sehingga animasi untuk halaman web lebih menarik dan dinamis. Dengan menguasai desain animasi menggunakan swishmax para peserta pelatihan dapat berkreasi membuat animasi untuk halaman situs web, mendesain *banner web* serta sekaligus mendesain animasi untuk bahan ajar yang lebih menarik. SMA Al-Chasanah, merupakan salah satu lembaga pendidikan yang dibawah naungan Yayasan pendidikan Al-Chasanah, yang terletak Jalan Tanjung Duren Barat III No.1, di Kelurahan Tanjung Duren, Kecamatan Grogol Petamburan, Wilayah Kotamadya Jartarta Barat, Provinsi DKI Jakarta. Metode pelaksanaan kegiatan ini terdiri dari empat proses sesi, yaitu ; yang pertama adalah mencakup teori dasar desain animasi, yang kedua konsep komponen dasar file multimedia yang akan digunakan untuk mendukung dalam mendesain animasi, yang ketiga adalah pengenalan software atau piranti lunak, proses desain animasi menggunakan swishmax dan yang terkahir ekspor file animasi kedalam format file swf. atau tranfer file menjadi flash serta format file GIF yang mendukung animasi. Dari hasil pengabdian Masyarakat ini dapat disimpulkan bahwa telah terjadi transper teknologi dalam desain animasi yang menggunakan flash yang selama ini rumit dan menyita waktu dalam suatu proses desain tersebut, telah dapat diatasi dengan mudah dan cepat sehingga lebih menari bagi para pemula untuk berkecimpung di dalam era multimedia. Para guru juga dapat mendesain materi ajar berbasis multimedia yang lebih dinamis.

Kata kunci: *desain animasi, halaman web dengan banner dengan swishmax*

Pendahuluan

Media internet atau media online saat ini sangat diperlukan oleh semua kalangan terutama dikalangan pelajar, mahasiswa, guru serta khalayak umumnya. Fungsi media internet sangatlah sentral saat ini selain fungsi sebagai sharing pengetahuan juga merupakan multimedia dalam proses belajar – mengajar. dengan pemanfaatan program Swishmax.

Swishmax adalah program aplikasi animasi dan presentasi yang memiliki kemampuan membuat animasi kompleks dalam waktu cepat. Dengan menggunakan menggunakan swishmax membuat animasi Flash yang tadinya sulit dan memerlukan waktu lama kini menjadi mudah dan cepat karena efek atau bentuk animasi telah tersedia dan dapat dicoba hasil efek animasi tersebut serta hasilnya dapat diganti dengan efek lainnya tidak cocok.

Hal ini menyikat waktu karena mudah serta dapat diganti bentuk animasinya secara instan sesuai dengan ke inginkan user. Hasil animasi yang telah dibuat dapat di export atau transfer secara otomatis menjadi fle dengan extensi. SWF atau flash apabila kita menginginkan hasil animasi tersebut menjadi file AVI atau film juga bisa diexport kedalam bentuk avi. Kedua file SWF dan Avi dapat ditampilkan kedalam halaman web atau sebagai bahan presentasi yang membuat dinamis.

Alasan tim Fasilkom mengadakan pengabdian masyarakat adalah sebagai wujud dari Tridarma perguruan tinggi yaitu mengabdikan pengetahuan dimiliki oleh para Dosen sesuai kompetensi yang dimilikinya. Dalam hal ini program pelatihan desain animasi untuk halama web atau desain banner animasi serta desain presentasi untuk materi ajar lebih dinamis dan menarik.

Metode Pelaksanaan

Berangkat dari kebutuhan diatas dilakukan kegiatan pengabdian Masyarakat dilakukan dari tanggal 25 sampai 28 April 2017 di SMA Al-Chasanah, Chasanah, yang terletak Jalan Tanjung Duren Barat III No.1, di Kelurahan Tanjung Duren, Kecamatan Grogol Petamburan, Wilayah Kotamadya Jartarta Barat, Provinsi DKI Jakarta. Dengan tema I_bM: Sekolah yang Memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi dengan Materi Penyuluhan Desain Animasi Menggunakan Swishmax, kegiatan

pertama adalah memberikan pelatihan dasar teori animasi, teori multimedia, pengenalan software yang akan digunakan dan proses penerapan atau praktikum desain animasi dan desain materi ajar berbasis animasi dengan menggunakan swis-max.

Hasil dan Pembahasan

Hasil pelatihan desain animasi dan pembuatan materi ajar berbasis animasi berupa produk media pembelajaran interaktif antara siswa SMA Al-Chasanah dengan guru lebih menarik dan dinamis, membuat para peserta pelatihan rasa ingin tau tertarik untuk belajar karena dalam waktu relatif singkat dapat membuat animasi berbasis flash.

Siswa SMA kelas x pada materi gerak melingkar beraturan berbantuan swishmax. Media pembelajaran interaktif ini akan dikemas dalam bentuk Compact Disc (CD) dengan format *.swf yang dapat dibuka dengan menggunakan komputer. Seksi pertama pengenalan teori dasar desain animasi. Prinsip desain animasi:

Squash and stretch, adalah upaya penambahan efek lentur (plastis) pada objek atau figur sehingga seolah-olah ‘memuai’ atau ‘menyusut’ sehingga memberikan efek gerak yang lebih hidup. Penerapan *squash and stretch* pada figur atau benda hidup (misal: manusia, binatang, creatures) akan memberikan ‘*enhance-ment*’ sekaligus efek dinamis terhadap gerakan/action tertentu, sementara pada benda mati (misal : gelas, meja, botol) penerapan *squash and stretch* akan membuat mereka (benda-benda mati tersebut) tampak atau berlaku seperti benda hidup.

Anticipation, boleh juga dianggap sebagai persiapan/awalan gerak atau ancap-ancang. *Seseorang yang bangkit* dari duduk harus membungkukkan badannya terlebih dahulu sebelum benar-benar berdiri. Pada gerakan melompat, seseorang yang tadinya berdiri harus ada gerakan ‘membungkuk’ terlebih dulu sebelum akhirnya melompat-lompat.

Follow through, adalah tentang bagian tubuh tertentu yang tetap bergerak meskipun seseorang telah berhenti bergerak. Misalnya, rambut yang tetap bergerak sesaat setelah melompat. *Overlapping action* secara mudah bisa dianggap sebagai gerakan saling-silang.

Maksudnya, adalah serangkaian gerakan yang saling mendahului (*overlapping*). Contoh : Kelinci yang melompat. Sesaat setelah melompat telinganya masih bergerak-gerak meskipun gerakan utama melompat telah dilakukan.

Pada animasi, sistem pergerakan tubuh pada manusia, binatang, atau makhluk hidup lainnya bergerak mengikuti pola/jalur (maya) yang disebut *Arcs*. Hal ini memungkinkan mereka bergerak secara ‘*smooth*’ dan lebih realistik, karena pergerakan mereka mengikuti suatu pola yang berbentuk lengkung (termasuk lingkaran, elips, atau parabola). Sebagai contoh, *Arcs* ditunjukkan pada lintasan tangan saat melempar bola dan lintasan gerak bola di udara.

Secondary action, adalah gerakan-gerakan tambahan yang dimaksudkan untuk memperkuat gerakan utama supaya sebuah animasi tampak lebih realistik. *Secondary action* tidak dimaksudkan untuk menjadi ‘pusat perhatian’ sehingga mengaburkan atau mengalihkan perhatian dari gerakan utama. Kemunculannya lebih berfungsi memberikan *emphasize* untuk memperkuat gerakan utama.

Solid Drawing, Kemampuan menggambar sebagai dasar utama animasi memegang peranan yang menentukan “baik proses maupun hasil” sebuah animasi, terutama animasi klasik. Meskipun kini peran gambar yang dihasilkan sketsa manual sudah bisa digantikan oleh komputer, tetapi dengan pemahaman dasar dari prinsip menggambar akan menghasilkan animasi yang lebih ‘peka’. Sebuah obyek/gambar dibuat sedemikian rupa sehingga memiliki karakteristik sebuah obyek (volume, pencahayaan dan konsistensi kualitas gambar/bentuk/karakter).

Menentukan pada detik keberapa sebuah obyek/karakter berjalan sampai ke tujuan atau berhenti. Contoh *Spacing*: Menentukan kepadatan gambar (yang pada animasi akan berpengaruh pada kecepatan gerak)

Ease In and Ease Out, (Percepatan dan Perlambatan) Prinsip ini juga paling banyak digunakan dalam animasi. Ketika bola di lempar ke atas, gerakan tersebut harus semakin lambat. Dan bola jatuh akan semakin cepat. Atau ketika mobil berhenti, pemberhentian tersebut

harus secara perlahan-lahan melambat, tidak bisa langsung berhenti.

Slow In and Slow Out, menegaskan bahwa setiap gerakan memiliki percepatan dan perlambatan yang berbeda-beda. *Slow in* terjadi jika sebuah gerakan diawali secara lambat kemudian menjadi cepat. *Slow out* terjadi jika sebuah gerakan yang relatif cepat kemudian melambat. Contoh *Slow In* : 3. *Arcs* (Lengkungan) Banyak hal tidak bergerak secara garis lurus. Bola saja dilempar tidak akan pernah lurus, pasti ada sedikit pergeseran. Jadi usahakan gerakan objek anda tidak sempurna, agak “dirusak” sedikit sehingga terlihat alami. Pada animasi, sistem pergerakan tubuh pada manusia, binatang, atau makhluk hidup lainnya bergerak mengikuti pola/jalur (maya) yang disebut *Arcs*.

Hal ini memungkinkan mereka bergerak secara ‘*smooth*’ dan lebih realistik, karena pergerakan mereka mengikuti suatu pola yang berbentuk lengkung (termasuk lingkaran, elips, atau parabola). Sebagai contoh, *Arcs* ditunjukkan pada lintasan tangan saat melempar bola dan lintasan gerak bola di udara.

Follow Through and Overlapping Action (Gerakan penutup sebelum benar-benar diam) *Follow through* adalah tentang bagian tubuh tertentu yang tetap bergerak meskipun seseorang telah berhenti bergerak. Misalnya, rambut yang tetap bergerak sesaat setelah melompat.

Overlapping action secara mudah bisa dianggap sebagai gerakan saling-silang. Maksudnya, adalah serangkaian gerakan yang saling mendahului (*overlapping*). Contoh : Kelinci yang melompat. Sesaat setelah melompat telinganya masih bergerak-gerak meskipun gerakan utama melompat telah dilakukan. Prinsip ini ingin menggambarkan perilaku karakter sebelum menyelesaikan suatu tindakan. Misalkan saat seseorang melempar bola, gerakan setelah melempar bola (*Follow Through*) tersebut adalah menunjukkan mimik muka senang karena puas telah melempar bola.

Kemudian yang disebut *Overlapping action* adalah gerakan baju atau rambut yang bergerak akibat gerakan tersebut. Jadi animasi bukan sekedar asal bergerak, tetapi membuatnya hidup dengan hal-hal detail seperti ini. Banyak yang sangat detail bisa menggambar karakter, tetapi banyak yang gagal dalam menganima-

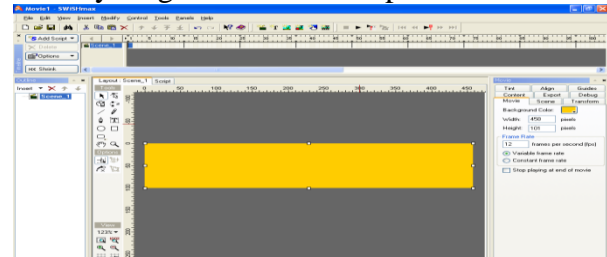
sikan karena karakter yang digambar terlalu rumit untuk dianimasikan.

Secondary Action (Gerakan Pelengkap). Ini bukanlah gerakan yang sebenarnya, misalkan saat di ruang tunggu dokter, ada tokoh utama yang sedang membaca, tetapi di latar belakang ada pemeran pendukung seperti orang merokok, sedang mengobrol atau apapun yang membuatnya terlihat alami. *Secondary action* adalah gerakan-gerakan tambahan yang dimaksudkan untuk memperkuat gerakan utama supaya sebuah animasi tampak lebih realistik. *Secondary action* tidak dimaksudkan untuk menjadi ‘pusat perhatian’ sehingga mengaburkan atau mengalihkan perhatian dari gerakan utama. Kemunculannya lebih berfungsi memberikan *emphasize* untuk memperkuat gerakan utama. Contoh: Ketika seseorang sedang berjalan, gerakan utamanya tentu adalah melangkahkan kaki sebagaimana berjalan seharusnya. Namun sambil berjalan ‘seorang’ figur atau karakter animasi dapat sambil mengayun-ayunkan tangannya. Gerakan mengayun-ayunkan tangan inilah yang disebut *secondary action* untuk gerakan berjalan

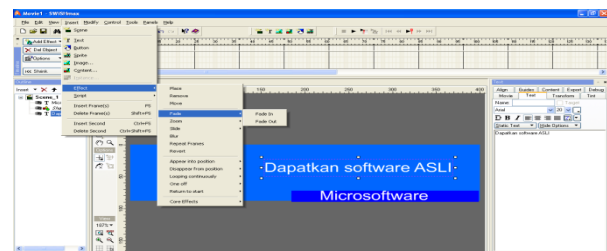
Squash and Stretch (Kelenturan suatu objek) Bola yang ketika jatuh agak sedikit gepeng menunjukkan kelenturan bola tersebut. Atau ketika orang melompat dan jatuh, kakinya agak sedikit lentur. *Squash and stretch* adalah upaya penambahan efek lentur (plastis) pada objek atau figur sehingga seolah-olah ‘memuai’ atau ‘menyusut’ sehingga memberikan efek gerak yang lebih hidup. Penerapan *squash and stretch* pada figur atau benda hidup (misal: manusia, binatang, creatures) akan memberikan ‘*enhancement*’ sekaligus efek dinamis terhadap gerakan/action tertentu, sementara pada benda mati (misal : gelas, meja, botol) penerapan *squash and stretch* akan membuat mereka (benda-benda mati tersebut) tampak atau berlaku seperti benda hidup. Contoh ketika sebuah bola dilemparkan. Pada saat bola menyentuh tanah maka dibuat seolah-olah bola yang semula bentuknya bulat sempurna menjadi sedikit lonjong horizontal, meskipun kenyataannya keadaan bola tidak selalu demikian. Hal ini memberikan efek pergerakan yang lebih dinamis dan ‘hidup’

Exaggeration (Melebih-lebihkan). Animasi bisa dilebih-lebihkan dengan musik, latar belakang atau gambar. Orang digambarkan

dengan mata besar yang menunjukkan keterkejutan. Ini bisa kita lihat di film-film kartun jepang, bagaimana orang berlari tetapi ada gambar seekor elang besar sebagai latarnya untuk menunjukkan kecepatan lari orang tersebut. *Exaggeration* merupakan upaya mendramatisir animasi dalam bentuk rekayasa gambar yang bersifat hiperbolis. Dibuat sedemikian rupa sehingga terlihat sebagai bentuk ekstrimitas ekspresi tertentu dan biasanya digunakan untuk keperluan komedik.



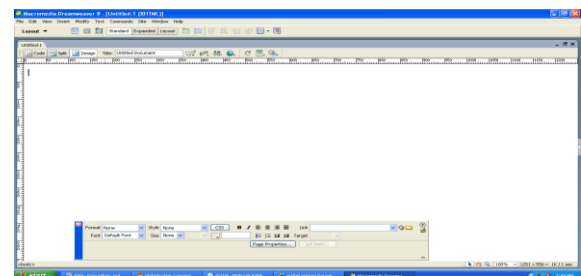
Gambar 1
Software Swismax



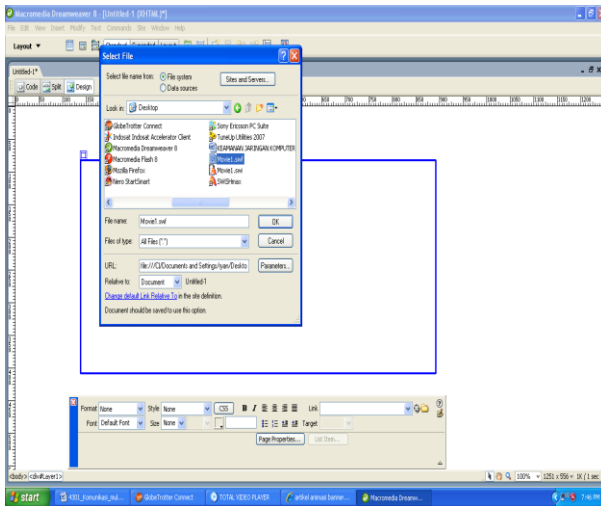
Gambar 2
Penerapan Salah Satu Efek Dari Swismax

Menambahkan unsur animasi kehalaman web Animasi digunakan untuk membuat halaman situs lebih dinamis dan menarik, sehingga menarik pengunjung, animasi pada dasarnya lebih ditujukan untuk menampilkan iklan pada halaman situs web.

1. Buka Dreamweaver.
2. Klik start.
3. Klik all program.



Gambar 3



Gambar 4

Pilih :

1. Klik Insert.
2. Pilih Media.
3. Pilih File format SWF.
4. Tentukan letak animasi.

Transfer animasi swishmax ke dalam Falsh

Untuk transfer animasi swishmax dapat dilakukan sebagai berikut :

1. Buka program animasi yang telah kita buat.
2. Klik file export dan pilih swf file agar menjadi Event Animasi

Ada beberapa hal yang perlu dipelajari dari scripting ini yaitu tentang Event dan Actions. Semua Actions ditrigger dari sebuah Event. Event dapat terjadi ketika movie mencapai suatu frame tertentu, respon dari mouse ataupun keyboard. Sebuah Event dapat memicu lebih dari satu actions. Untuk meudahkan pemahamannya kita contohkan sebagai berikut : Ketika movie mencapai sebuah frame atau ketika mouse melewati suatu obyek (event), movie berhenti (Actions Stop) dan memainkan sebuah .mp3 file (actions play sound). Untuk menambahkan Frame events pada suatu movie, pilihlah frame dari sebuah obyek, kemudian pilih tab "Script" pada "Panel Layout", klik kanan dan pilih Add Script > Events > Frame seperti gambar berikut :

Ada empat tipe dari events, yaitu :

Frame Events : terjadi ketika movie mencapai frame tertentu, diantaranya adalah :

- a. **onFrame** : Event akan dijalankan saat sebelum frame tertentu.
- b. **on Load** : Event akan dijalankan ketika Sprite atau Scene dijalankan pertama kali.

- c. **onEnterFrame** : event akan dijalankan pada setiap frame yang dilalui

Self Events : terjadi ketika mouse berinteraksi dengan sebuah objek atau saatmenekansebuah tombol pada keyboard. Hanya obyek yang didefinisikan sebagai target ("Target" dicentang) yang dapat menggunakan event ini. Macam-macam event ini adalah

Kesimpulan

Berdasarkan hasil pelatihan diatas maka dapat disimpulkan, bahwa materi desain animasi berbasis flash dapat dilakukan secara mudah dan cepat dengan menggunakan program animasi swishmax ,sehingga menghemat waktu dan lebih mudah secara umum serta cepat.

Daftar Pustaka

Sri Haning Anawar ningsih, Mengembangkan media pembelajaran dengan swismax (20013)

Tutorial, swismax, www.swismax.com diakses, 25 juni 2017

Tutorial. www.adobe.com diakses 27 juni 2017

Wandah (2016) <http://www.wandah.org/flip-book> (diakses 25 September 2017)