

PENDAMPINGAN PEMBUATAN VIDEO ANIMASI 2D SEBAGAI UPAYA MELESTARIKAN MANUSKRIP NUSANTARA

Hastuti Retno Kuspiyah¹, Khusnatul Amaliah², Widayanti³, Andrew Kurniawan³, Ria
Okatviana¹, dan Agung Fernanda⁴

¹Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Nurul Huda

Email: retno@unuha.ac.id

²Manajemen Informatika, Ekonomi dan Bisnis, Politeknik Negeri Lampung

Email: khusnatul@stkipnurulhuda.ac.id

³Program Studi Pendidikan Fisika, Universitas Nurul Huda

Email: widayanti@unuha.ac.id

⁴Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi, Universitas Nurul Huda

Email: agungfernanda@student.stkipnurulhuda.ac.id

ABSTRACT

The National Library of Indonesia Program has an important program that be achieved till 2022, likes caring and preservation of all manuscripts, especially those in the Southeast Asian region. The form of manuscript preservation offered is the changing manuscript of media into digital (manuscript digitalization). The aim of this activity is to assist students in making 2D animated videos entitle "The Legend of Kemaro Island". The object of this activity is ninth grade student of SMP Muhammadiyah 2 Karang Tengah. There are two stages, namely 1) the education by practicing and training, and 2) the assistancing in making 2D animation videos. The result of the activity is that students can make 2D animated videos entitle "The Legend of Kemaro Island" through several stages including Education by Practice and Assistance in making 2D animation. The application used is Kinemaster. It shows that students have implemented digital literacy and honed student's creativity. Student creativity before the implementation of service with a moderate category of 50% when given a questionnaire. However, after being given mentoring students' creativity increased by 80% in the very good category. The results of the service products can be seen on the youtube video with the link https://www.youtube.com/watch?v=O_P3zBi0zWo. Suggestions for recommendations for further activities need to be carried out on other stories or legends to do digital literacy in maintaining archipelago manuscripts through 2D animation.

Keywords: 2D Animation, Digital Literacy, Archipelago Manuscripts

ABSTRAK

Program Perpustakaan Nasional Republik Indonesia memiliki program penting yang harus tercapai hingga tahun 2022 yaitu tentang perawatan dan pelestarian seluruh manuskrip khususnya yang berada di kawasan Asia Tenggara. Bentuk pelestarian manuskrip yang ditawarkan adalah alih media manuskrip ke dalam bentuk digital (digitalisasi manuskrip). Tujuan dari kegiatan ini untuk melakukan pendampingan kepada siswa dalam melakukan pembuatan video animasi 2D adapun judul yang di buat adalah "the Legend of Kemaro Island". Pengabdian ini dilakukan pada siswa kelas IX SMP Muhammadiyah 2 Karang Tengah. Terdapat dua tahapan yang dilakukan, yaitu 1) edukasi dengan praktik dan pelatihan, dan 2) Pendampingan pembuatan video animasi 2D. Hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bahwa siswa mampu membuat video animasi 2D dengan judul "The Legend of Kemaro Island" melalui beberapa tahapan yang dilakukan diantaranya: Edukasi dengan Praktik dan Pendampingan pembuatan animasi 2D. Aplikasi yang digunakan adalah Kinemaster. Hal ini menunjukkan bahwa siswa telah menerapkan literasi digital dan mengasah kretivitas siswa. Kreativitas siswa sebelum pelaksanaan pengabdian dengan kategori sedang 50% saat diberikan kuesioner. Namun setelah diberikan pendampingan kreativitas siswa meningkat 80% dengan kategori sangat baik. Hasil produk pengabdian dapat dilihat pada video youtube dengan link https://www.youtube.com/watch?v=O_P3zBi0zWo. Saran rekomendasi untuk kegiatan selanjutnya perlu dilakukan pada cerita atau legenda yang lain untuk melakukan literasi digital dalam memelihara manuskrip nusantara melalui animasi 2D.

Kata Kunci: Animasi 2D, Literasi Digital, Manuskrip Nusantara

1. PENDAHULUAN

Program Perpustakaan Nasional Republik Indonesia memiliki program penting yang harus tercapai hingga tahun 2022 yaitu tentang perawatan dan pelestarian seluruh manuskrip khususnya yang berada di kawasan Asia Tenggara. Bentuk pelestarian manuskrip yang ditawarkan adalah alih media manuskrip ke dalam bentuk digital (digitalisasi manuskrip). Digitalisasi manuskrip adalah proses pengalihan manuskrip dari bentuk aslinya ke dalam bentuk digital (Hendrawati, T, 2018). Ini merupakan sebuah aksi untuk merespon persoalan pada era revolusi industri 4.0 yang menjadi fase peningkatan peran digitalisasi dalam segala bidang. Pergeseran kebiasaan ini memberikan tantangan besar dalam dunia Pendidikan. Siswa harus mempersiapkan diri untuk mampu menghadapi era disruption (keterserabutan) dengan menguatkan kemampuan literasi baru yaitu data, teknologi dan humanism.

Manuscript merupakan media belajar sastra yang baru dengan terlibat aktif pada peninggalan masa lampau (Suryaningsih, I, 2016). Merujuk penjelasan tersebut maka pendidik dituntut melakukan inovasi komunikasi dalam menyampaikan pesan kepada siswa. Usia manuskrip sudah lebih dari 50 tahun yang menjadikan rentan akan kerapuhan dan kerusakan. Merespon persoalan tersebut salah satu upaya yang dilakukan adalah dengan pelestarian guna mencegah kerusakan supaya dapat bertahan dalam jangka waktu yang lama. Ribuan naskah kuno yang tersebar di berbagai daerah di Indonesia menjadi polemik sendiri dalam upaya melestarikan. Maka menyesuaikan dengan persoalan tersebut alih media dengan digitalisasi merupakan langkah terbaik menyesuaikan dengan perkembangan teknologi yang cepat dan tanpa batas. Teknologi digital relatif lebih mudah dan murah untuk diterapkan dalam preservasi dan konservasi naskah klasik, yaitu melakukan digitalisasi naskah dengan menggunakan kamera khusus, juga melakukan alih media (Bustamam, R, 2017).

Disisi lain dalam dunia pendidikan teknologi informatika dan telekomunikasi sebagai hal yang sangat signifikan sebagai dampak pandemi Covid-19 yang menyebabkan semua elemen bergantung pada solusi teknologi digital. Akselerasi transformasi digital digalakkan oleh pemerintah, yaitu percepatan perluasan akses internet peningkatan dan pembangunan infrastruktur digital. Maka hal yang tidak kalah penting adalah penyiapan digital talent. Penyiapan digital talent dalam dunia pendidikan bukan hanya pendidik tapi juga siswa dengan merujuk pembelajaran student's center. Penyiapan dan penguatan kemampuan literasi siswa yaitu data, teknologi dan humanism dilakukan oleh pendidik melalui proses pembelajaran. Keberhasilan pembelajaran juga tidak hanya dapat dilihat dari hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik, tetapi juga dari segi prosesnya (Hakim, M. I., Walad, H. M., & Zulkifli, M, 2020). Berdasarkan penjelasan diatas, keadaan lain terlihat bahwa pendidik kurang maksimal memanfaatkan media berbasis teknologi yang mendukung penyampaian informasi dari guru kepada siswa, terutama pada pembentukan karakter dalam materi pokok ajar guna menanamkan nilai-nilai moral yang terkandung dalam cerita yang tidak dapat tersampaikan dengan baik. Adanya perilaku masyarakat yang belum sejalan dengan karakter bangsa yang dijiwai oleh falsafah pancasila seperti religious, humanis, nasionalis, demokratis, dan integritas sebagai akibat dari adanya kemajuan teknologi yang begitu pesat, arus globalisasi, dan pengaruh buruk nilai-nilai asing yang masuk ke wilayah Indonesia tanpa melalui proses filterisasi (Khamalah, N, 2017). Yang mana dengan masuknya pengaruh nilai-nilai asing mengakibatkan memudarnya akan cinta tanah air, tidak meleknnya dengan budaya bangsa siswa terutama naskah kuno seperti cerita rakyat yang didalamnya tersirat nilai-nilai moral. Sehingga minat baca/literasi manuskrip nusantara sangatlah minim.

Hal ini sejalan dengan permasalahan mitra pada salah satu sekolah yang ada di SMP Muhammadiyah 2 Karang Tengah diantaranya: 1) kurang maksimalnya pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi yang mendukung penyampaian informasi dari guru kepada siswa; 2) pembentukan karakter materi narrative text dengan menanamkan nilai-nilai moral yang terkandung dalam cerita tidak disampaikan dengan baik, 3) kurang budaya literasi siswa terhadap manuscript nusantara. Tim pengabdian dan mitra sepakat untuk menerapkan solusi dari permasalahan mitra berupa: 1) Mengadakan Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan Video 2D pada Materi Pokok Narrative Text Kelas IX Mata Pelajaran Bahasa Inggris, 2) Mitra Mampu Memanfaatkan Produk, 3) Memotivasi siswa melestarikan Manuskrip Nusantara dalam bentuk Digital, 4) Melakukan Alih Media Manuskrip dalam Bentuk Digital, dan 5) Adanya Penerapan hasil penelitian dan PkM sebelumnya sesuai.

2. METODE PELAKSANAAN PKM

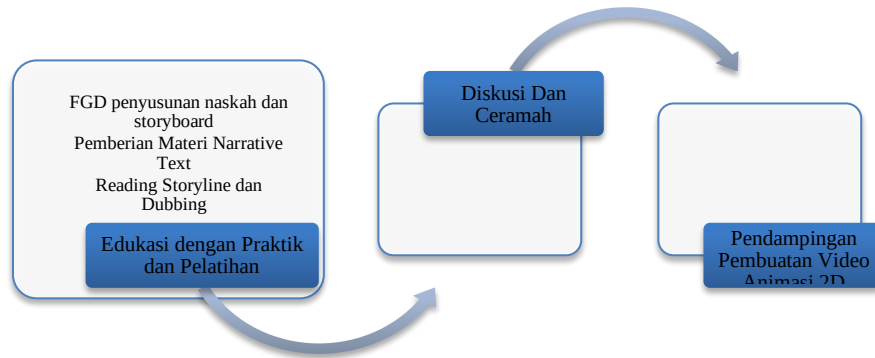
Pengabdian ini dilakukan pada siswa kelas IX SMP Muhammadiyah 2 Karang Tengah. Berdasarkan latar belakang dan tujuan pengabdian maka pelaksanaan pengabdian ini terdapat dua metode yang dilakukan, yaitu 1) edukasi dengan praktik dan pelatihan, dan 2) Pendampingan pembuatan video animasi 2D. Adapun rencana pelaksanaan secara detail diuraikan pada tabel 1 berikut.

Tabel 1
Rencana Kegiatan Program Kemitraan Masyarakat Stimulus

No	Aspek	Metode	Kegiatan
1.	Edukasi pembuatan video animasi 2D pada mata pelajaran Bahasa Inggris sebagai upaya meningkatkan budaya literasi manuskrip nusantara melalui proses pembuatan	Diskusi & Ceramah Edukasi & Diskusi	Tim pelaksana dan mitra mengadakan Focus Group Discussion (FGD) dalam rangka Menyusun perencanaan penyelesaian masalah yang menjadi prioritas utama mitra Edukasi pembelajaran dengan praktik pembuatan video animasi 2D
2.	Pendampingan pembuatan video animasi 2D pada mata pelajaran Bahasa Inggris sebagai upaya meningkatkan budaya literasi manuskrip nusantara melalui proses pembuatan	Pendampingan Pelatihan dan Praktek	Tim pelaksana bersama mitra melakukan pendampingan pembuatan video animasi 2D dengan modul yang sudah dibuat Mitra melakukan praktik Bersama tim pelaksana dalam pembuatan video animasi 2D. Pada kegiatan ini proses pembuatan menjadi fokus utama penekanan dalam pemahaman siswa tentang nilai-nilai moral dalam cerita rakyat (manuskrip nusantara). Serta membentuk dan menguatkan kemampuan literasi baru berupa data, teknologi dan humanism.

Adapun alur pelaksanaan pengabdian secara diagramatik di tunjukkan pada gambar berikut:

Gambar 1.
Diagramatik Pelaksanaan



3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil setiap tahapan pelaksanaan diuraikan secara rinci sebagai berikut.

1) Edukasi dengan Praktik dan Pelatihan

Ada dua hal kegiatan yang dilakukan pada Edukasi pembuatan video animasi 2D pada mata pelajaran Bahasa Inggris sebagai upaya meningkatkan budaya literasi manuskrip nusantara melalui proses pembuatan yaitu: a) Tim pelaksana dan mitra mengadakan Focus Group Discussion (FGD) dalam rangka Menyusun perencanaan penyelesaian masalah yang menjadi prioritas utama mitra melalui metode ceramah dan diskusi dan b) Edukasi pembelajaran dengan praktik pembuatan video animasi 2D melalui edukasi dan diskusi.

Hasil pelaksanaan diskusi FGD bahwa manuskrip telah selesai dirancang untuk kemudian akan di hilirisasi pada kelas IX SMP Muhammadiyah 2 Karang Tengah dengan pembuatan storyboard manuskrip yang akan digitalisasi. Berikut gambar kegiatan yang dilaksanakan.

Gambar 2.
FGD Penyusunan manuskrip nusantara



Tahap selanjutnya, Edukasi pembelajaran dengan praktik pembuatan video animasi 2D melalui edukasi dan diskusi. Hasil edukasi bahwa siswa lebih tertarik menggunakan media pembelajaran interaktif dalam memahami manuskrip nusantara daripada manuskrip informatif. Ketertarikan yang dirasakan oleh siswa membuat siswa penasaran ingin membuat manuskrip digital secara langsung. Tim pelaksana menjelaskan secara detail persiapan-persiapan yang perlu dilakukan saat membuat manuskrip nusantara diantaranya: siapkan gambar yang akan dijadikan sebagai

manuskrip baik tokoh dari beberapa sudut pandang, bayground lokasi dan efek aktivitas lain seperti angin berhembus.

Gambar 3.
Edukasi pembelajaran pembuatan video animasi 2D



2) Pendampingan pembuatan video animasi 2D

Pada tahap pendampingan pembuatan video animasi 2D ada beberapa tahap yang dilakukan oleh pelaksana diantaranya: a) mempersiapkan video yang akan digunakan untuk pendampingan, b) menjelaskan prosedur dan tata cara pembuatan video animasi 2D, dan c) mendampingi pembuatan video animasi 2D.

a) Pada tahap mempersiapkan video yang akan digunakan tim pelaksana semua komponen untuk pendampingan diantaranya: menyiapkan karakter yang akan dibuat, dan menyiapkan naskah. Berikut dokumentasi persiapan video animasi 2D

Gambar 4
Persiapan pendampingan Video Animasi 2D



Gambar 5
Menyiapkan Naskah Video Animasi 2D



b) Menjelaskan prosedur dan tata cara pembuatan video animasi 2D
Tim pelaksana menjelaskan secara rinci tahapan dalam pembuatan video animasi 2D diantaranya: menyiapkan tokoh, menyiapkan bayground menyiapkan lingkungan yang mendukung, trik dubbing yang baik dan tips menggabungkan hasil dubbing dengan karakter animasi 2D yang akan dibuat. Proses penggabungan pembuatan video animasi 2D menggunakan aplikasi Kinemaster. Adapun judul video animasi yang akan dibuat adalah “*The Legend of Kemaro Island*” salah satu legenda yang ada di Palembang, provinsi sumatera selatan. Berikut beberapa dokumentasi kegiatannya.

Gambar 6.
Siswa Melakukan dubbing

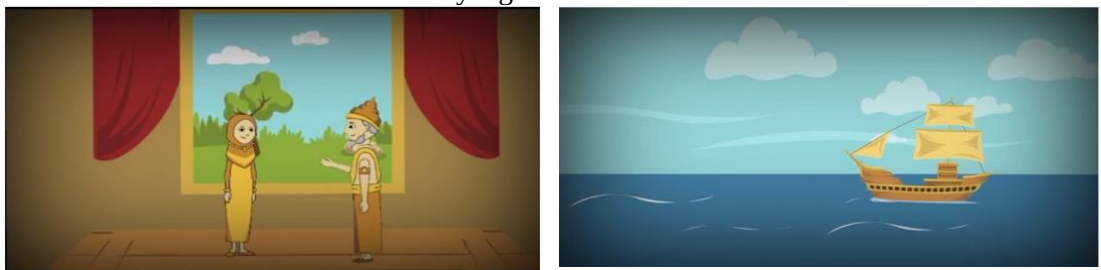


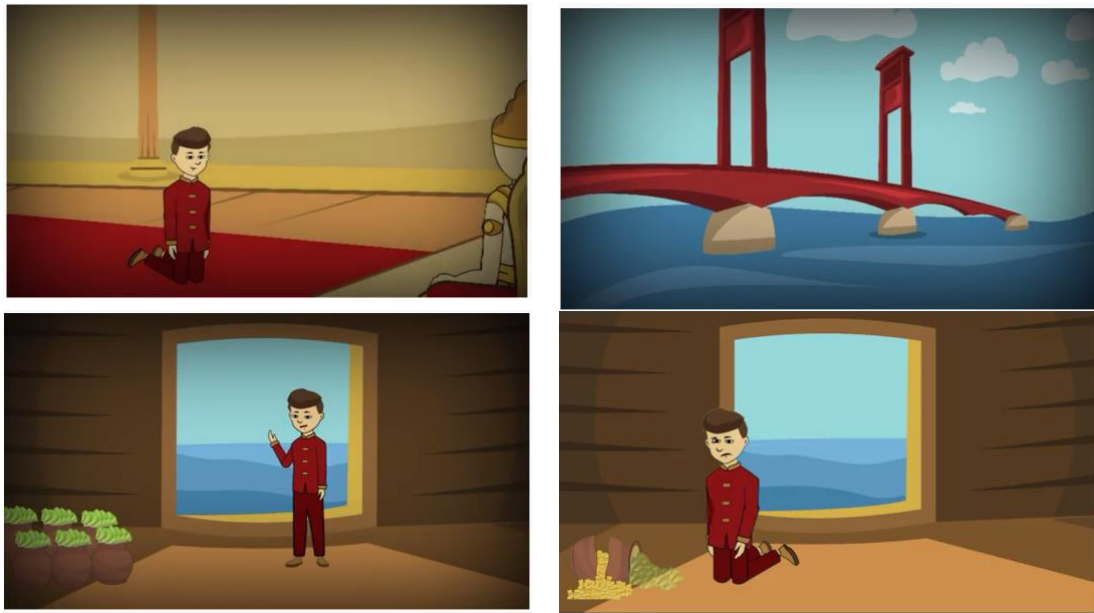
Gambar 7.
Siswa Menggabungkan dubbing dengan karakter animasi yang akan dibuat



Hasil tahapan pengabdian kepada masyarakat ini berjalan dengan baik. Siswa sangat antusias dalam mengikuti kegiatan yang dilakukan. Dampak yang dihasilkan dari kegiatan ini bagi siswa memberikan pengalaman dan edukasi yang baru dalam pembuatan animasi 2D dan adanya kreativitas yang dilakukan oleh siswa menunjukkan siswa mampu menerapkan literasi digital. Hal ini karena dalam pembuatannya membutuhkan beberapa tahapan. Kreativitas siswa sebelum pelaksanaan pengabdian dengan kategori sedang 50% saat diberikan kuesioner. Namun setelah diberikan pendampingan kreativitas siswa meningkat 80% dengan kategori sangat baik. Hasil produk pengabdian dapat dilihat pada video youtube dengan link https://www.youtube.com/watch?v=O_P3zBi0zWo. Berikut dokumentasi produk yang dihasilkan siswa.

Gambar 7
Hasil Produk yang dihasilkan siswa





4. KESIMPULAN DAN SARAN

Hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bahwa siswa mampu membuat video animasi 2D dengan judul “*The Legend of Kemaro Island*” melalui beberapa tahapan yang dilakukan diantaranya: Edukasi dengan Praktik dan Pendampingan pembuatan animasi 2D. Aplikasi yang digunakan adalah Kinemaster. Hal ini menunjukkan bahwa siswa telah menerapkan literasi digital dan mengasah kreativitas siswa. Saran rekomendasi untuk kegiatan selanjutnya perlu dilakukan pada cerita atau legenda yang lain untuk di lakukan literasi digital dalam memelihara manuskrip nusantara melalui animasi 2D. Kreativitas siswa sebelum pelaksanaan pengabdian dengan kategori sedang 50% saat diberikan kuesioner. Namun setelah diberikan pendampingan kreativitas siswa meningkat 80% dengan kategori sangat baik. Hasil produk pengabdian dapat dilihat pada video youtube dengan link https://www.youtube.com/watch?v=O_P3zBi0zWo

Ucapan Terima Kasih

Terima Kasih kepada Kemendikbudristek (DRPM) yang telah memberikan pendanaan Program Kemitraan Masyarakat Stimulus (PKMS) pada tahun 2022. Semoga kegiatan ini dapat memberikan kontribusi bagi pendidikan di Indonesia.

REFERENSI

- Bustamam, R. (2017). Eksplorasi dan Digitalisasi Manuskrip Keagamaan: Pengalaman di Minangkabau. *Jurnal Lektur Keagamaan*, 15(2), 446-469.
- Hakim, M. I., Walad, H. M., & Zulkifli, M. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash 8 Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VII Madrasah Tsanawiyah. *al-Hikmah: Jurnal Studi Islam*, 1(3), 80-95.
- Hendrawati, T. (2018). Digitalisasi Manuskrip Nusantara Sebagai Pelestari Intelektual Leluhur Bangsa. *Media Pustakawan*, 25(4), 21-29
- Khamalah, N. (2017). Penguatan Pendidikan Karakter di Madrasah. *Jurnal kependidikan*, 5(2), 200-215.
- Kuspiyah, H. R., Amaliah, K., Mustofa, M. I., & Ramadhani, D. (2021). Visualisasi Karakter Video Animasi 2D Legenda Pulau Kemaro. *Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan IT*, 6(3), 145-149

- Mustofa, M. I., Amaliah, K., & Kuspiyah, H. R. (2021). Pelatihan Pembuatan Video Mata Pelajaran Bahasa Inggris Materi Pokok Prosedur Teks Pada Siswa SMP. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 5(4), 1224-1233.
- Suryaningsih, I. (2016). Sastra Islam Dalam Manuskrip (Kajian Teks Ber-Aksara Jawi Sebagai Salah Satu Bahan Ajar Mahasiswa. *Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab*, 1(2).