

Designing Dance Learning Videos using 2D Animation and Live Action Techniques for Elementary Schools

Angga Permana Putra^{1*}, Riyan Abdul Aziz², Febrianta Surya Nugraha³
STMIK Amikom Surakarta

Corresponding Author: Angga Permana Putra angga.brengos2@gmail.com

ARTICLE INFO

Keywords: Creativity, Video, Learning

Received : 23, June

Revised : 25, July

Accepted: 27, August

©2023 Putra, Aziz, Nugraha: This is an open-access article distributed under the terms of the [Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



ABSTRACT

Learning dance is an important aspect in the elementary school (SD) curriculum to develop creativity and appreciation of art in children. However, conventional learning methods are often less interesting and less motivating for students. This research uses a qualitative-based design and development approach. The sample in this study was class 4 of SD N 3 Kwarasan. The next stage is the production process, where dance learning videos using 2D animation techniques and live action are made. 2D animation techniques are used to illustrate dance movements and steps in a visual and interesting way, while live action is used to show the execution of a dancer who teaches dance movements directly.

Perancangan Video Pembelajaran Seni Tari dengan Teknik Animasi 2D dan Live Action untuk Sekolah Dasar

Angga Permana Putra^{1*}, Riyan Abdul Aziz², Febrianta Surya Nugraha³
STMIK Amikom Surakarta

Corresponding Author: Angga Permana Putra angga.brengos2@gmail.com

ARTICLE INFO

Kata Kunci: Kreativitas, Video, Pembelajaran

Received : 23, June

Revised : 25, July

Accepted: 27, August

©2023 Putra, Aziz, Nugraha: This is an open-access article distributed under the terms of the [Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



ABSTRAK

Pembelajaran seni tari merupakan salah satu aspek penting dalam kurikulum Sekolah Dasar (SD) untuk mengembangkan kreativitas dan apresiasi seni pada anak-anak. Namun, metode pembelajaran yang konvensional seringkali kurang menarik dan kurang memotivasi peserta didik. Penelitian ini menggunakan pendekatan desain dan pengembangan berbasis kualitatif. Sampel pada penelitian ini adalah kelas 4 SD N 3 Kwarasan. Tahap selanjutnya adalah proses produksi, di mana video pembelajaran seni tari dengan teknik animasi 2D dan live action dibuat. Teknik animasi 2D digunakan untuk mengilustrasikan gerakan dan langkah-langkah tari dengan cara yang visual dan menarik, sementara live action digunakan untuk menampilkan eksekusi seorang penari yang mengajarkan gerakan-gerakan tari secara langsung

PENDAHULUAN

Pendidikan saat ini menjadi topik yang sering dibicarakan oleh berbagai kalangan masyarakat, baik dari kalangan atas maupun bawah. Hal ini menunjukkan bahwa pendidikan tak hanya penting bagi kalangan atas, melainkan bagi seluruh masyarakat. Pendidikan bisa diartikan sebagai proses pembelajaran dengan tujuan mengembangkan bakat pada diri anak, baik yang berhubungan dengan kepribadian, kecerdasan, spiritual, atau keagamaan. Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional BAB I Pasal 1 Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan adalah upaya sadar dan terencana untuk mengembangkan kekuatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak, dan keterampilan peserta didik agar bisa berguna untuk masyarakat, bangsa, dan negara. Dari sini, bisa disimpulkan bahwa pendidikan berfungsi untuk membantu anak mencapai kedewasaan fisik dan mental serta berinteraksi dengan lingkungan sekitar. (Biassari, Putri, & Kholifah, 2021)

Dalam proses mengajar, seorang guru perlu menjadi lebih inovatif dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan media pembelajaran sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi pelajaran. Hal ini dilakukan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan dan membantu siswa meningkatkan kemampuan berpikir yang lebih aktif dan kreatif. (Andriani, 2019). Media pembelajaran memiliki peran penting dalam proses penyampaian materi kepada siswa. Penggunaan media dalam pembelajaran dapat memberikan manfaat yang besar dan memudahkan proses belajar siswa. Media pembelajaran berbasis multimedia interaktif telah terbukti efektif dalam meningkatkan penguasaan konsep, prestasi belajar, dan kemampuan berpikir kritis. Media juga dapat membantu proses penyampaian informasi dari guru kepada siswa dan menciptakan interaksi selama pelajaran. Karakteristik media pembelajaran yang interaktif membuat siswa tidak hanya memperhatikan objek, tetapi juga berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. (Harsiwi & Arini, 2020).

Sekolah Dasar (SD) Negeri 3 Kwarasan adalah lembaga yang bergerak dibidang pendidikan jenjang sekolah dasar yang berlokasi di Desa Kwarasan, Kecamatan Juwiring, Kabupaten Klaten, SD N 3 Kwarasan memiliki total jumlah kelas yaitu 6 kelas yang terdiri dari kelas 1 - kelas 6 total semua murid yang ada yaitu 69 murid dan di SD N 3 Kwarasan memiliki total 8 pengajar dan 1 kepala sekolah. Proses pembelajaran di SD N 3 Kwarasan selama ini masih menggunakan sistem manual contohnya seperti membaca menggunakan buku teks dan papan tulis, pembelajaran penjumlahan dan pengurangan menggunakan alat hitung jari-jari, pembelajaran menggambar menggunakan kertas, pensil, dan crayon. Salah satu proses pembelajaran yang masih menggunakan sistem manual yaitu mata pelajaran SBK. Seni Budaya dan Keterampilan (SBK) merupakan salah satu pelajaran yang ada di Indonesia mulai dari sekolah dasar hingga sekolah menengah atas. Tujuan dari SBK adalah untuk membentuk siswa menjadi individu yang kreatif, inovatif, dan memiliki pemahaman yang luas terhadap seni dan budaya bangsa. Dari hasil wawancara dengan guru wali kelas 4 terdapat beberapa masalah yaitu sistem pembelajaran yang biasanya dilakukan di kelas cenderung membuat siswa menjadi bosan,

mengantuk, kurang konsentrasi, tidur, kurang memperhatikan pembelajaran. Permasalahan yang lain yaitu materi pelajaran SBK tentang seni tari yang belum diberikan saat kegiatan belajar mengajar namun pada saat ujian materi tersebut diujikan sehingga murid-murid kesulitan dalam menjawab soal materi tersebut.

Seni tari merupakan bagian dari mata pelajaran SBK, sedangkan jam mata pelajaran SBK dalam 1 minggu terdapat 2 jam mata pelajaran yang rata-rata hanya digunakan untuk mengajarkan seni rupa sehingga tidak memungkinkan guru untuk mengajari materi seni tari dan mempraktekannya oleh karena itu, dalam penelitian ini penulis akan membuat suatu video pembelajaran SBK tentang materi seni tari menggunakan teknik penggabungan animasi 2D dan Live Action. Murid dapat melihat langsung contoh berbagai sejarah dan jenis tari dalam bentuk video pembelajaran secara detail. pengembangan media pembelajaran berbasis Animasi 2D dan Live Action ini bertujuan agar lebih menarik para murid dalam mempelajari seni tari dan memudahkan murid belajar seni tari di rumah secara mandiri melalui video pembelajaran yang telah dibuat.

TINJAUAN PUSTAKA

Berdasarkan dari penelitian sebelumnya yang pertama bertujuan untuk mengembangkan rancangan multimedia interaktif model hybrid dengan tema karakter Bali "Cupak-Gerantang" dalam pembelajaran Teknik Animasi 2 Dimensi di SMK Negeri 3 Singaraja. Tujuan selanjutnya adalah mengimplementasikan rancangan tersebut menjadi produk ajar serta menguji validitasnya dengan melibatkan ahli media, ahli isi, dan ahli desain pembelajaran. Terakhir, penelitian ini juga bertujuan untuk menyebar angket guna mengetahui respon siswa terhadap pengembangan multimedia interaktif yang dilakukan. (Duwika & Paramasila, 2019) Penelitian terdahulu ini membuat media pembelajaran interaktif menggunakan full animasi 2D sedangkan penelitian yang dilakukan saat ini menggunakan teknik penggabungan antara animasi 2D dan Live Action.

Selanjutnya berdasarkan dari penelitian sebelumnya yang kedua tujuan PT Inti Benua Perkasatama membuat video animasi 2D tentang keselamatan dan kesehatan kerja agar para karyawan lebih menyadari pentingnya keselamatan saat bekerja dan bahayanya jika tidak menggunakan Alat Pelindung Diri (APD). Video tersebut memberikan detail informasi mengenai keselamatan dan kesehatan kerja. (Desyanti, Sari, & Fauzi, 2022) Penelitian terdahulu ini memakai metode MDLC sedangkan penelitian yang dilakukan saat ini menggunakan metode ADDIE.

Selanjutnya berdasarkan dari penelitian sebelumnya yang ketiga tujuan dari penelitian ini adalah untuk menciptakan sebuah game edukatif yang dapat membantu siswa dalam mempelajari sistem tata surya dengan cara yang menyenangkan. Dilengkapi dengan animasi 2D yang terdiri dari ikon dan audio, game tersebut dapat menarik minat siswa dan membantu mereka mengingat materi tentang sistem tata surya. Dengan begitu, game edukatif yang telah dibuat dapat menjadi alternatif sarana yang efektif untuk menghibur sambil belajar. Selain itu, siswa akan lebih tertarik dalam belajar karena gambar dan audio yang menarik sehingga dapat meningkatkan semangat mereka dalam memperdalam pengetahuan tentang sistem tata surya. (Nugraha, 2022) Penelitian terdahulu ini membuat media pembelajaran interaktif berupa game sedangkan penelitian yang dilakukan saat ini akan membuat media pembelajaran berupa video.

Selanjutnya berdasarkan dari penelitian sebelumnya yang keempat Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menciptakan aplikasi yang mampu membantu memberikan berbagai informasi tentang virus dan bakteri serta cara mengatasinya. (Christopher & Tjahyadi, 2022) penelitian terdahulu ini membuat media pembelajaran berupa aplikasi sedangkan penelitian yang sedang dilakukan saat ini akan membuat media pembelajaran interaktif berupa video. Selanjutnya berdasarkan dari penelitian sebelumnya yang kelima tujuan dari penelitian ini adalah untuk menciptakan aplikasi yang mampu membantu memberikan berbagai informasi tentang virus dan bakteri serta cara mengatasinya. (Kurniyawati & Nugraheni, 2021) Penelitian terdahulu ini memakai metode R&D (Research and Development) sedangkan penelitian yang dilakukan saat ini menggunakan metode ADDIE.

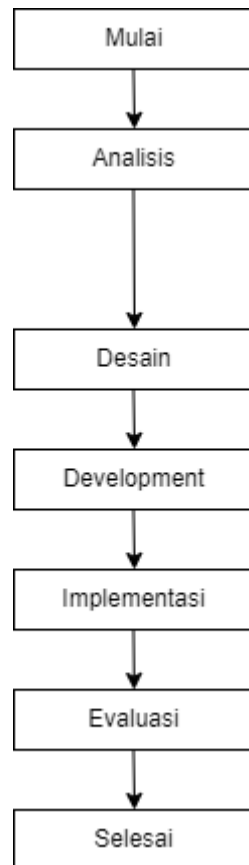
METODOLOGI

Untuk metode penelitian ini menggunakan metode penelitian jenis kualitatif. Metode penelitian jenis kualitatif adalah untuk menjelaskan suatu fenomena dengan sedalam-dalamnya dengan cara pengumpulan data yang sedalam-dalamnya dan detail suatu data yang teliti. Penelitian yang akan dilakukan, metode yang akan digunakan yaitu metode penelitian bersifat deskriptif. Metode penelitian deskriptif yang digunakan untuk menggambarkan masalah yang sedang terjadi pada masa sekarang untuk mengetahui nilai variabel mandiri, baik satu variabel atau lebih tanpa membuat perbandingan.

Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan atau mengembangkan sebuah produk baru dalam bentuk media pembelajaran, yaitu video animasi. Media pembelajaran ini berorientasi pada pembelajaran berbasis masalah (Problem Based learning) pada muatan Seni Budaya dan Keterampilan di sekolah dasar. Model pengembangan ADDIE digunakan sebagai landasan dalam menciptakan media pembelajaran ini karena memiliki prosedur yang lebih sistematis, sederhana, mudah dipelajari, dan juga memungkinkan penggunaan media teknologi. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan, yang mengacu pada tahapan Research and Development (R&D).

Model pengembangan ADDIE terdiri atas lima langkah, yaitu analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Setelah data didapatkan peneliti menganalisis data untuk mendapatkan hasil validasi produk dan kesimpulan. Data diperoleh dari kegiatan observasi, wawancara, dan pengisian kuesioner. Berikan versi yang jelas dan singkat tentang metode Anda dalam melakukan penelitian, populasi dan sampel, dan alat analisis data.

Alur Penelitian



Gambar 1. Alur Penelitian

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN







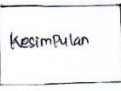

Alur penelitian yang dilakukan yang di tampilkan pada gambar 1 yang terdiri dari sebagai berikut.

1. Analisis (*Analysys*)

Pada tahap ini peneliti mengumpulkan data terkait dengan permasalahan yang ada dan melakukan identifikasi terkait pemecahan masalah dengan melakukan observasi ke SD N 3 Kwarasan, wawancara kepada pihak yang terkait yaitu guru wali kelas 4, dan studi pustaka untuk menganalisis kebutuhan para murid di SD N 3 Kwarasan.

2. Desain (*Design*)

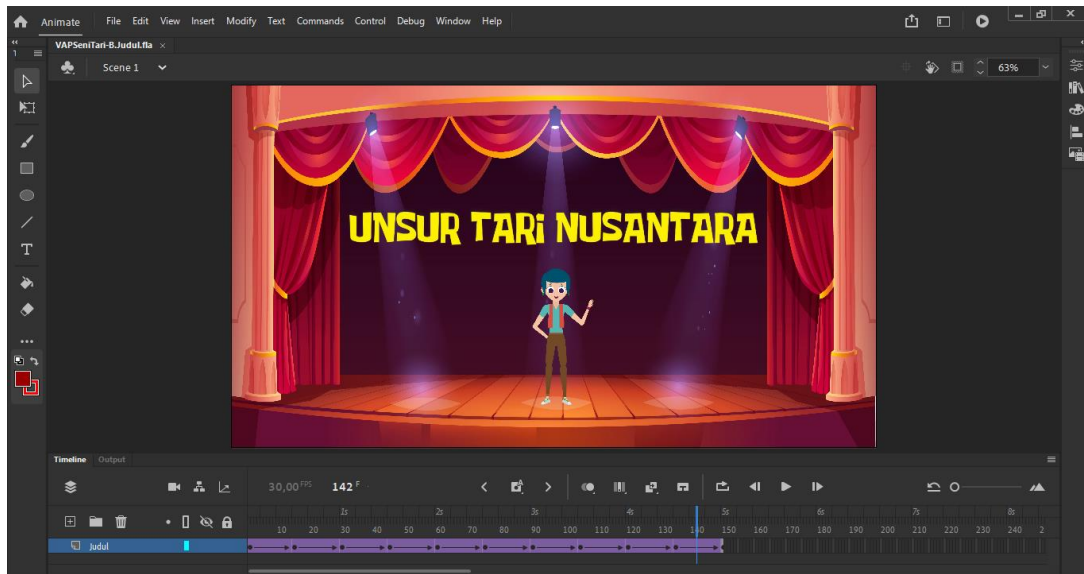
Pada tahap ini peneliti membuat komponen desain yang dibutuhkan dalam pembuatan video pembelajaran seni tari berupa karakter dan storyboard.

No	Waktu	Adegan	Keterangan
1.	5 Detik	 Judul	Pembuka dengan latar belakang yang berwarna dan judul ditampilkan
2.	14 Detik	 Pembukaan Narator	Narator memperkenalkan diri dan menjelaskan materi yang akan dibahas
3.	20 Detik		Narator menjelaskan Pengertian tentang apa itu tari nusantara
4.	45 Detik		Narator akan menjelaskan berbagai unsur tari yang terdapat pada tari nusantara serta memberikan beberapa contoh yang berupa gambar
5.	1,30 menit	  Nama Tari	Narator memberikan 1 contoh tari daerah berupa video tari Live Action
6.	30 Detik	 Kesimpulan	Narator merangkum pentingnya dan keindahan unsur seni tari nusantara, mendorong Penonton untuk menghargai dan mengeksplorasi lebih banyak tentang tari tradisional Indonesia.
7.	15 Detik	 Penutupan	ucapan terima kasih telah mengikuti Pembelajaran ini

Gambar 2. Storyboard

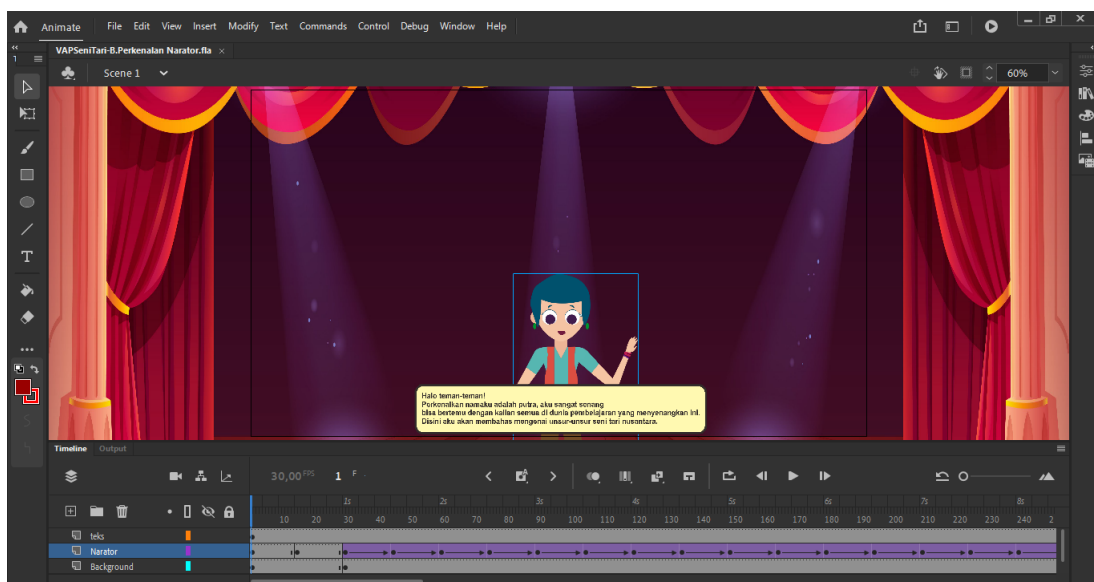
3. Pengembangan (*Development*)

Pada tahap ini peneliti melakukan pembuatan video pembelajaran sesuai dengan rancangan storyboard yang telah dibuat, berikut adalah beberapa tampilan video pembelajaran yang telah di buat.



Gambar 3. Scene Pembukaan Judul

Pada gambar 3 di atas merupakan scene pembukaan video pembelajaran yang berisikan judul dan karakter narator



Gambar 4. Scene Perkenalan Narator

Pada gambar 4 di atas merupakan scene perkenalan narator, yang nantinya akan menjelaskan materi yang akan di angkat dalam video pembelajaran dari awal sampai akhir.

Penggunaan animasi 2D dalam pembelajaran seni tari memberikan dampak positif pada minat peserta dalam mempelajari seni tari. Animasi 2D menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif, menjadikan proses pembelajaran lebih menyenangkan dan menarik. Peserta terlibat lebih tertarik untuk mengeksplorasi berbagai gaya dan genre tari yang dipresentasikan secara visual dalam video pembelajaran. Selain itu, video pembelajaran ini akan menyajikan materi tentang unsur seni tari nusantara, termasuk gerak, busana tari, tata rias tari, iringan tari, tempat pertunjukan karya tari, properti tari, dan satu contoh tari nusantara. Materi ini akan disajikan dalam

berbagai bentuk media, termasuk tulisan untuk menjelaskan konsep dan detailnya, gambar untuk memvisualisasikan unsur-unsur tersebut, serta video live action untuk memberikan contoh tari nusantara secara langsung. Dengan menggunakan berbagai bentuk media ini, pembelajaran seni tari nusantara akan menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan memudahkan peserta dalam memahami dan mengaplikasikan unsur-unsur seni tari nusantara dengan lebih baik.

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Alur penelitian yang dilakukan terdiri dari analisis (*analysys*), desain (*design*) dan pengembangan (*development*). Berdasarkan hasil penelitian dan perancangan video pembelajaran seni tari dengan teknik animasi 2D dan live action untuk sekolah dasar, beberapa saran dapat diberikan untuk pengembangan lebih lanjut dan peningkatan kualitas pembelajaran: Penyesuaian Materi dengan Tingkat Usia Siswa, Penekanan pada Keamanan dan Keselamatan, dan Penggunaan Variasi Media dan Interaktivitas.

PENELITIAN LANJUTAN

Keterbatasan Penelitian:

1. Ukuran Sampel yang Terbatas: Penelitian ini mungkin memiliki ukuran sampel yang terbatas, terutama jika dilakukan di satu atau beberapa sekolah dasar saja. Hal ini dapat membatasi generalisasi hasil penelitian ke populasi siswa sekolah dasar secara keseluruhan.
2. Faktor Umur dan Kematangan: Keterbatasan dalam memperhitungkan variasi dalam faktor usia dan tingkat kematangan siswa sekolah dasar dapat mempengaruhi cara siswa menanggapi video pembelajaran dan menyerap konten dengan efektif.
3. Durasi Video Pembelajaran: Penelitian ini mungkin tidak memberikan ruang yang cukup untuk mencakup seluruh topik dan aspek seni tari dalam video pembelajaran. Durasi video pembelajaran yang terbatas dapat mempengaruhi kedalaman dan kelengkapan materi yang disampaikan.
4. Pengaruh Variabel Eksternal: Beberapa variabel eksternal seperti lingkungan belajar siswa di rumah, interaksi sosial, dan dukungan keluarga tidak sepenuhnya dapat dikendalikan dalam penelitian ini. Variabel-variabel ini dapat mempengaruhi efektivitas video pembelajaran dan respon siswa.

Saran Penelitian Selanjutnya:

1. Pengujian pada Kelompok Sampel yang Lebih Diversifikasi: Untuk meningkatkan generalisasi hasil, disarankan untuk memperluas ukuran sampel dan mengambil data dari berbagai sekolah dasar dengan beragam latar belakang siswa.
2. Penelitian Perbandingan: Melakukan penelitian perbandingan dengan menggunakan teknik pembelajaran yang berbeda, seperti hanya menggunakan animasi 2D atau hanya live action, untuk mengevaluasi efektivitas dan preferensi siswa terhadap pendekatan pembelajaran tertentu.
3. Pengukuran Tingkat Pemahaman Siswa: Selain pengukuran reaksi siswa terhadap video pembelajaran, penelitian selanjutnya dapat mencakup pengukuran pemahaman siswa tentang materi seni tari setelah menonton video.
4. Analisis Pengaruh Variabel Eksternal: Meneliti faktor-faktor eksternal yang mungkin mempengaruhi efektivitas video pembelajaran, seperti dukungan keluarga atau pola belajar siswa di rumah.
5. Pengembangan Materi Pembelajaran yang Lebih Lanjut: Meningkatkan durasi video pembelajaran atau mengembangkan serangkaian video yang lebih komprehensif untuk mencakup lebih banyak aspek seni tari yang berbeda.
6. Penelitian Replikasi: Mengevaluasi hasil penelitian dengan melakukan replikasi di lokasi yang berbeda dan dalam waktu yang berbeda untuk mengukur konsistensi hasil dan mengidentifikasi perbedaan yang mungkin terjadi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Saya ucapkan terimakasih kepada tempat penelitian yaitu SDN 3 Kwarasan yang telah bersedia untuk menjadi tempat penelitian, dosen pembimbing dan rekan-rekan yang tidak bisa saya sebutkan satu per satu.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfatra, F. F., Suminto, M., & P, P. P. (2019). Penciptaan Film Animasi "Chase!". *Journal of Animation and Games Studies*, 33-56.
- Andriani, E. Y. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Tingkat Tinggi Dan Hasil Belajar Di Sekolah Dasar. *JTPPm (Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran)*.
- Biassari, I., Putri, K. E., & Kholifah, S. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Matematika pada Materi Kecepatan Menggunakan Media Video Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 2322-2329.
- Cholil, S. R., Hidayati, N., & Khoirudin. (2020). Peningkatan Kemampuan Membuat Desain Grafis Dengan Corel Draw Pada Siswa Ma Al-Wathoniyyah Semarang. *Tematik*.

- Christopher, D., & Tjahyadi, S. (2022). Animasi 2D Penjelasan dan Penanganan Virus & Bakteri Menggunakan Animate CC Dengan Teknik Motion Tween Berbasis Multimedia. *Journal of Information System and Technology*, 91-99.
- Desyanti, Sari, F., & Fauzi, R. (2022). Video Animasi 2d Keselamatan Dan Kesehatan Kerja Pada Laboratorium. *Informatika*, 56-60.
- Diu, A. A., Mohidin, A. D., Bitu, N., Sumarno, & Resmawan. (2020). Deskripsi Penggunaan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Matematika Bangun Ruang Sisi Lengkung Tabung. *Jambura Journal of Mathematics Education*, 83-89.
- Duwika, K., & Paramasila, K. W. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif Model Hybrid Bernuansa Karakter Bali “Cupak-Gerantang” Pada Pembelajaran Teknik Animasi 2 Dimensi. *Journal of Education Technology*, 301-307.
- Edwar, Z. S., Ardie, R., & Nulhakim, L. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Adobe Flash CS6 pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMP. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 498-507.
- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. (2020). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu* , 1104-1113.
- Kurniawati, I. D., & Nita, S. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa . *Journal of Computer and Information Technology*, 68-75.
- Kurniyawati, S. U., & Nugraheni, A. S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Gawai Pada Pembelajaran Ppkn Kelas 3 Sd/ Mi Di Masa Pandemi Covid-19. *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 159-171.
- Maielfi, D., Wahyuni, S., & Nurpatri, Y. (2023). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Interaktif Menggunakan Adobe Animate. *Jurnal ilmiah fakultas keguruan dan ilmu pendidikan*, 1-8.

- Maulani, G., Jessyca, C., & Saragih, D. E. (2018). Video Promosi Untuk Program Acara Crazy Challenge Mnc Channel-Indovision Dengan Adobe Premiere Pro. *SEMNASTEKNOMEDIA ONLINE*, 2-11.
- Nathan, O. R., & Mutia, T. (2020). Problematika Videographer Dalam Meningkatkan Kualitas Cinematography Wedding Di Aghesa Photography. *Jurnal Riset Mahasiswa Dakwah Dan Komunikasi*, 187-188.
- Nugraha, N. B. (2022). Game Edukasi Interaktif Pengenalan Tata Surya Berbasis Animasi 2D Untuk Siswa Kelas 6 SD. *Jurnal Ilmiah Komputer Grafis*, 113-120.