



"Tema: 4 (teknik dan energi baru dan terbarukan)"

PEMBUATAN ANIMASI DALAM PEMBELAJARAN KETERAMPILAN MERIAS PENGANTIN YOGYAKARTA PAES AGENG

Oleh

Siti Fatimah Azzahra, Jenny Sista Siregar, Lilis Jubaedah
Universitas Negeri Jakarta
Fatimah5915@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran animasi di program studi Tata Rias Universitas Negeri Jakarta. Penelitian ini merupakan penelitian dengan pendekatan kualitatif, yang dilakukan di Universitas Negeri Jakarta. Subjek penelitian ini adalah mahasiswa tata rias. Objek penelitian ini adalah pembuatan animasi dalam pembelajaran keterampilan merias pengantin Yogyakarta Paes Ageng. Data penelitian ini diperoleh melalui pengamatan, wawancara, dan studi dokumen. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembuatan animasi dalam pembelajaran keterampilan merias pengantin Yogyakarta Paes Ageng sudah efektif dan efisien untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Kata kunci: *Animasi, Pembelajaran, Rias Pengantin Yogyakarta Paes Ageng*

ABSTRAK

This research aims to develop animation learning media in the Jakarta State University's Make Up Study program. This research is a qualitative approach study, which was conducted at Jakarta State University. The subjects of this study were cosmetology students. The object of this research is the making of animation in the learning of Yogyakarta Paes Ageng bridal makeup skills. The research data was obtained through observation, interviews, and study documents. The results of this study indicate that making animation in the learning of Yogyakarta Paes Ageng bridal makeup skills has been effective and efficient for use in learning activities.

Key words: Animation, Learning, Yogyakarta Paes Ageng bridal makeup

PENDAHULUAN

Perkembangan Ilmu pengetahuan dan teknologi semakin hari semakin berkembang pesat. Pada abad ke-21 ini juga berdampak besar terhadap dunia pendidikan karena informasi seputar ilmu pengetahuan semakin mudah didapat. Menurut Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP), Abad ke-21 merupakan abad pengetahuan, abad di mana informasi banyak tersebar dan teknologi berkembang (Daryanto dan Karim, 2017: 1). Peningkatan pemanfaatan teknologi dapat dilakukan



dengan adanya pengembangan media pembelajaran baru. Salah satu media yang sedang berkembang yaitu media animasi.

Animasi merupakan rangkaian gambar yang disusun berurutan atau dikenal dengan istilah frame, satu frame terdiri dari satu gambar. Apabila susunan gambar tersebut ditampilkan secara bergantian dengan rentang waktu tertentu maka akan terlihat bergerak. Satuan yang dipakai adalah frame per *second* (fps). Secara umum animasi merupakan suatu kegiatan menghidupkan, menggerakkan benda mati.

Dalam pembelajaran keterampilan merias pengantin dapat menggunakan media pembelajaran animasi. Media pembelajaran sendiri ialah perantara dari suatu informasi yang berasal dari sumber informasi untuk diterima oleh penerima atau peserta didik sebagai pembelajaran. Media yang digunakan juga sangat beragam bergantung pada jenis informasi yang disampaikan. Berdasarkan penelitian sebelumnya, Media animasi masih tergolong jarang. Oleh sebab itu, dengan adanya pembuatan animasi dalam pembelajaran dapat mempermudah mahasiswa mengenal dan mempelajari rias pengantin melalui animasi yang dibuat.

Keterampilan merupakan salah satu faktor penunjang seseorang dapat melakukan suatu kegiatan dengan mudah dan tepat. Menurut Dunette (1976) Keterampilan merupakan pengetahuan yang didapatkan dan dikembangkan melalui latihan atau training dan pengalaman dengan melakukan berbagai tugas. Keterampilan merias juga dapat diasah melalui pendidikan nonformal yaitu pendidikan keterampilan dan pelatihan kerja, pendidikan yang dilaksanakan dilembaga kursus, pelatihan kelompok belajar, serta satuan pendidikan lain yang sejenis. Berdasarkan hal tersebut, untuk meningkatkan wawasan dan keterampilan merias, perlu diadakan pelatihan tambahan mengenai pembelajaran rias pengantin Yogyakarta Paes Ageng.

Tata rias Dahi pengantin dalam bahasa Jawa disebut dengan *paes*, berarti membuat indah pada dahi yang meliputi memperindah alis mata, membersihkan rambut halus atau sinom, memperindah sekitar mata dan lain sebagainya. Rias Pengantin Yogyakarta Paes Ageng memiliki keunggulan tersendiri dan kualitas riasan yang indah, dan riasan yang indah membutuhkan berbagai faktor pendukung termasuk jenis dan bahan kosmetik, peralatan, teknik dan busana (Diah Puspitasari, Erna Setyowati, Marwiyah: 2012).



METODE PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran animasi di program studi Tata Rias Universitas Negeri Jakarta. Penelitian ini merupakan penelitian dengan pendekatan kualitatif, yang dilakukan di Universitas Negeri Jakarta. Subjek penelitian ini adalah mahasiswa tata rias. Objek penelitian ini adalah pembuatan animasi dalam pembelajaran keterampilan merias pengantin Yogyakarta Paes Ageng. Data penelitian ini diperoleh melalui pengamatan, wawancara, dan studi dokumen. Analisis data menurut Miles and Huberman yaitu dimulai dengan pengumpulan data, reduksi data, penyajian, dan penarikan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perkembangan Ilmu pengetahuan dan teknologi semakin hari semakin berkembang pesat. Pada abad ke-21 ini juga berdampak besar terhadap dunia pendidikan karena informasi seputar ilmu pengetahuan semakin mudah didapat. Menurut BNSP, Abad ke-21 merupakan abad pengetahuan, abad di mana informasi banyak tersebar dan teknologi berkembang (Daryanto dan Karim, 2017: 1). Peningkatan pemanfaatan teknologi dapat dilakukan dengan adanya pengembangan media pembelajaran baru. Salah satu media yang sedang berkembang yaitu media animasi.

Dalam dunia pendidikan, teknologi pembelajaran tumbuh dan berkembang dari praktik pendidikan dan gerakan komunikasi audiovisual. Teknologi pembelajaran semula dilihat sebagai teknologi peralatan, yang berkaitan dengan penggunaan peralatan, media, dan sarana untuk mencapai tujuan pendidikan atau kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan alat bantu audiovisual (Rountree, 1979). Menurut AECT 1994, Teknologi pembelajaran adalah teori dan praktik dalam desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, serta evaluasi tentang proses dan sumber belajar (Seels & Richey, 2000: 10). Pada dasarnya, tujuan utama teknologi pembelajaran adalah untuk memecahkan masalah belajar atau memfasilitasi kegiatan pembelajaran.

Dalam teknologi informasi dan komunikasi, salah satunya ada yang disebut *E-learning*. *E-Learning* adalah suatu sistem atau konsep pendidikan yang memanfaatkan teknologi informasi dalam proses belajar mengajar. *E-learning* adalah proses instruksi yang melibatkan penggunaan peralatan elektronik dalam menciptakan, membantu perkembangan, menyampaikan informasi, menilai dan memudahkan suatu proses belajar mengajar dimana siswa sebagai pusatnya serta dilakukan secara interaktif kapanpun dan dimanapun (Hidayati, 2013: 155). Menurut Diana Ariani & Dewi S. Parawiradilaga, *E-Learning* merupakan pembelajaran interaktif yang berkomunikasi melalui instrumen yang berbeda menggunakan internet. Untuk menarik minat peserta didik dalam pembelajaran *E-learning* dapat dilakukan dengan membuat perangkat pembelajaran khusus. Perangkat pembelajaran yang dapat dilakukan antara lain serangkaian animasi yang dilengkapi dengan efek suara atau musik dan video clip.



Multimedia dapat menarik perhatian peserta didik, dikarenakan dalam multimedia digunakan perpaduan elemen grafis, efek suara, video clip, serta penggunaan yang tepat dari warna, font, dan teks. Secara umum, multimedia dapat diartikan penggunaan lebih dari satu macam media untuk menyajikan informasi. Menurut Munir dan Halimah Badioze Zaman (1999) multimedia sebagai keterpaduan diantara berbagai media teks, gambar, video, dan animasi dalam satu media digital yang mempunyai kemampuan untuk interaktif, umpan balik dan informasi diperoleh dengan cara yang non-linear.

Pada kegiatan pembelajaran tentunya dibutuhkan media pembelajaran, karena jika tidak ada media maka pembelajaran tidak bisa berlangsung secara maksimal. Media merupakan komponen yang sangat penting dalam suatu proses komunikasi. Secara umum, media dipahami sebagai suatu informasi yang berasal dari sumber informasi untuk diterima oleh penerima. Menurut Widodo dan Jasmadi (2009) ada 4 komponen yang harus ada dalam proses komunikasi, yakni pemberi informasi, informasi itu sendiri, penerima informasi dan media. Kata pembelajaran merupakan terjemahan dari istilah Bahasa Inggris yaitu *instruction*. *Instruction* diartikan sebagai proses interaktif antara guru dan siswa yang berlangsung secara dinamis. Selain itu, guru juga mengembangkan dan menggunakan berbagai jenis media dan sumber belajar, dan memberi motivasi agar siswa mau belajar. Gagne (1970) mendefinisikan media sebagai adalah berbagai komponen pada lingkungan belajar yang membantu pembelajar untuk belajar. Menurut Daryanto (2015: 5) media memiliki 5 manfaat: pertama yaitu memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis. Kedua mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, daya indra. Ketiga menimbulkan gairah belajar, berinteraksi langsung antara peserta didik dan sumber belajar. Keempat memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual. Dan yang terakhir memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman, dan menimbulkan persepsi yang sama. Dari pernyataan para ahli diatas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang sangat cocok diterapkan pada materi demonstrasi karena media pembelajaran memenuhi kebutuhan peserta didik sebagai bahan ajar mandiri yang menarik sehingga dapat diulang kembali dimanapun.

Dari banyaknya media pembelajaran yang sampai saat ini digunakan dan dikembangkan, salah satunya adalah media animasi. Animasi merupakan perubahan visual yang memberikan kekuatan besar pada bidang multimedia maupun bidang lain yang membutuhkan penggambaran hidup suatu benda (Binanto, 2010: 219). Animasi dibuat berdasarkan manfaatnya sebagai media yang digunakan untuk berbagai keperluan, diantaranya media hiburan, media presentasi, media iklan, media pembelajaran, media bantu, dan media pelengkap.

Ada beberapa macam animasi dalam multimedia, yaitu animasi Sel, animasi spline, animasi vektor, animasi karakter, animasi *computational*, *morphing*, animasi digital, dan animasi *clay*. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan animasi karakter. Animasi karakter bisa disamakan seperti film kartun berbasis 3 dimensi. Gerakan hierarkis mulut, mata, dan tangan yang bergerak tetapi semua



gerakan pada waktu yang sama untuk membuat animasi tunggal dan bitmap mudah serta karakter yang hidup dan meyakinkan. Dalam pengerjaannya, animasi jenis ini sangat mengandalkan komputer, hanya pada permulaan saja menggunakan teknik manual, yaitu pada saat pembuatan sketsa animasi. Setelah itu proses pembuatan objek dilakukan di komputer menggunakan perangkat lunak (*software*) 3D yang kemudian dilanjutkan dengan melakukan editing video, penambahan spesial efek dan sulih suara. Teknik animasi yang digunakan dalam macromedia flash adalah *Animasi masking*. *Animasi masking* adalah animasi yang digunakan untuk menampilkan objek yang semula disembunyikan. Karakter animasi sendiri sekarang telah berkembang yang dulu mempunyai prinsip sederhana sekarang menjadi beberapa jenis animasi, yaitu: Animasi 2D (2 Dimensi), Animasi 3D (3 Dimensi), Stop Motion Animation, Animasi tanah liat, Animasi Jepang, dan animasi GIF.

Pada metode penelitian dan pengembangan terdapat beberapa jenis model pengembangan. Model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan 4-D. Model pengembangan ini dikembangkan oleh S. Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel (1974: 5). Model pengembangan 4D terdiri dari 4 tahap, yaitu: *Define* (pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan), dan *Disseminate* (penyebaran). Penjelasan dari model pengembangan 4D itu sendiri yaitu yang pertama adalah *define* (pendefinisian), pada tahap ini berguna untuk menentukan dan mendefinisikan kebutuhan-kebutuhan di dalam proses pembelajaran serta mengumpulkan berbagai informasi yang berkaitan dengan produk yang akan dihasilkan. Kedua yaitu *Design* (Perancangan), pada tahap ini dilakukannya perancangan yang bertujuan untuk merancang suatu media pembelajaran animasi yang dapat digunakan dalam mata kuliah Tata Rias Pengantin Indonesia. Ketiga ada *Develop* (Pengembangan), pada tahap ini bertujuan untuk mengembangkan atau menghasilkan media animasi yang sudah direvisi berdasarkan masukan ahli dan uji coba kepada peserta didik. Tahap terakhir yaitu *Disseminate* (penyebaran), tujuan dari tahap ini adalah menyebarluaskan media animasi. Pada penelitian ini penyebaran dilakukan terbatas, yaitu dengan menyebarluaskan produk media animasi kepada peserta didik Tata Rias, Universitas Negeri Jakarta. Model pengembangan ini dipilih karena bertujuan untuk menghasilkan suatu produk berupa animasi yang efektif dan efisien untuk kegiatan pembelajaran.

Dalam pembuatan animasi, banyak program aplikasi yang dapat di manfaatkan dalam mengembangkan multimedia pembelajaran berbasis animasi. Salah satu program yang dapat digunakan adalah *Adobe Captivate*. *Adobe Captivate* yang diciptakan oleh *Adobe System Incorporated* adalah salah satu *software* skala industri untuk membangun konten *e-Learning* atau pembelajaran digital dengan cepat (Sulianta, 2013: 1). *Adobe Captivate* adalah suatu aplikasi multimedia untuk menangkap layar, menciptakan simulasi perangkat lunak dan demonstrasi perangkat lunak yang kompleks. Animasi yang diciptakan dengan mengesankan dapat ditempelkan dan dibagikan atau dipandang sebagai video streaming di Internet.



Di Dalam tata rias Pengantin Yogyakarta Paes Ageng, terdapat riasan didahi yang sering disebut *Cengkorongan Paes*. Makna dari *paes* adalah untuk mempercantik diri dan membuang jauh bentuk perbuatan buruk agar seseorang menjadi lebih sholehah dan dewasa (Riefki, 2012: 16). Rias Pengantin Yogyakarta Paes Ageng memiliki keunggulan tersendiri dan kualitas riasan yang indah, dan riasan yang indah membutuhkan berbagai faktor pendukung termasuk jenis dan bahan kosmetik, peralatan, teknik dan busana. Dalam kegiatan merias pengantin dibutuhkan keterampilan, Dunette (1976) berpendapat bahwa keterampilan adalah pengetahuan yang didapatkan dan dikembangkan melalui latihan atau training dan pengalaman dengan melakukan berbagai tugas. Maka dari itu, perias harus mengasah keterampilan dalam merias pengantin Yogyakarta Paes Ageng agar dapat menghasilkan riasan yang indah dan sesuai dengan keinginan klien.

Berdasarkan pengamatan, wawancara, dan studi dokumen, data yang diperoleh adalah bahwa pembuatan animasi dalam pembelajaran keterampilan merias pengantin Yogyakarta Paes Ageng sangat efektif dan efisien serta dapat menarik perhatian mahasiswa tata rias dalam kegiatan pembelajaran.

KESIMPULAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi lambat laun makin terasa manfaatnya. Kemajuan ilmu teknologi juga mendorong pembaruan dalam sistem pendidikan, baik sistemnya maupun media serta teknik pembelajaran yang bersinggungan langsung dengan peserta didik. Pendidik dituntut untuk selalu memberi inovasi dalam kegiatan pembelajaran, hal tersebut bertujuan agar para peserta didik tidak merasa bosan dan monoton dalam proses pembelajaran dan hal tersebut juga yang membuat pembelajaran lebih mudah diterima oleh peserta didik. Salah satu inovasi dalam pembelajaran yaitu penggunaan media pembelajaran animasi yang ingin diterapkan oleh peneliti dalam pembelajaran keterampilan merias pengantin Yogyakarta Paes Ageng.

Berdasarkan pembahasan yang telah dilakukan, pembuatan media pembelajaran animasi dalam keterampilan merias pengantin Yogyakarta Paes Ageng sangat dibutuhkan untuk menambah media pembelajaran yang baru di program studi Tata Rias Universitas Negeri Jakarta. Peneliti menyarankan agar selalu ada pengembangan dan pembuatan media pembelajaran baru yang kreatif, inovatif, dan tidak terbatas oleh waktu dan tempat penggunaannya sehingga dapat meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.



DAFTAR PUSTAKA

- Munir. 2015. *Multimedia: Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Alfabeta. Bandung.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta. Bandung.
- Suryani, Nunuk. Achmad Setiawan dan Aditin Putra. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. PT Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Syafira E P. 2018. Analisis Faktor Pemilihan Gaya Rias Pengantin Paes Ageng Modifikasi Dalam Masyarakat Urban (Studi Kasus Kemayoran, Jakarta Pusat). *Skripsi*. Universitas Negeri Jakarta. Jakarta.
- Warsita, Bambang. 2008. *Teknologi Pembelajaran: Landasan & Aplikasinya*. Rineka Cipta. Jakarta.