ISBN 978-623-7482-72-7

PELATIHAN DAN PENDAMPINGAN ANIME STUDIO PRO MATERI KARAKTER BERTULANG BAGI GURU DAN SISWA KELAS XII DI SMKN 1 SUKASADA

Elly Herliyani[1], Jajang S.[2], I Gusti Made Budiarta[3], I Gusti Nyoman Widnyana[4]
[1]Program Studi D-III FBS UNDIKSHA; [2] UNDIKSHA; [3] Pendidikan Seni Rupa FBS UNDIKSHA; [4] UNDIKSHA
Email: elly.herliyani@undiksha.ac.id

ABSTRACT

Anime Studio Pro's training and mentoring provides bony character material for front look with bone functions, namely: Bone Tools, Bind Layer, Bind Points, Make Smart Bone Dial, Switch Layer, Actions, and Bone Constraints. From these functions, it can be seen that the level of complexity to form a two-dimensional character requires ongoing materials and training from the community service in 2020, and the activities were continued in 2021 for 5 (five) online meetings with zoom and WhatsApp groups. The purpose of the community service activity is to improve the skills of making bony characters using Anime Studio Pro for class XII teachers and students at SMKN 1 Sukasada. Some of the training participants have made animation works and the enthusiasm of the participants must be appreciated. The Instructor did not make video tutorials maximally, thus tried to explain directly during online training and mentoring with zoom.

***Keywords**: anime studio pro, gomon character, two-dimensional anime, bone functions*

ABSTRAK

Pelatihan dan pendampingan Anime Studio Pro memberikan materi karakter bertulang untuk tampak depan dengan fungsi tulang, yaitu: *Bone Tools*, *Bind Layer*, *Bind Points*, *Make Smart Bone Dial*, *Switch Layer*, *Actions*, dan *Bone Constraints*. Fungsi-fungsi tersebut dapat diketahui bahwa tingkat kerumitan untuk membentuk karakter dua dimensi, memerlukan materi dan latihan yang berkelanjutkan dari pengabdian di tahun 2020 lalu, dan dilanjutkan kegiatannya di tahun 2021 selama 5 (lima) kali pertemuan secara daring dengan zoom dan *WhatsApp* grup. Tujuan kegiatan pengabdian adalah untuk meningkatkan keterampilan membuat karakter bertulang menggunakan Anime Studio Pro bagi Guru dan Siswa kelas XII di SMKN 1 Sukasada. Beberapa peserta pelatihan sudah membuat karya animasi dan antusias peserta wajib diapresiasi. Instruktur belum maksimal untuk membuat video tutorial, dan berusaha menerangkan langsung pada saat acara pelatihan dan pendampingan secara daring dengan zoom.

***Kata kunci:** anime studio pro, karakter gomon, animasi dua dimensi, fungsi tulang*

PENDAHULUAN

Pandemi Covid-19 di tahun 2020 lalu menyebabkan perekonomian hampir di seluruh Negara mengalami penurunan produksi hampir di segala sektor. Hal yang masih diminati oleh masyarakat dengan tetap di rumah yaitu menonton TV maupun internet justru meningkat. Pesanan animasi untuk iklan, konten internet, sampai serial yang ditayangkan di Youtube terus bertambah membuat kenaikan pendapatan di bidang animasi. Pandemi Covid-19 juga dibuatkan kartun pencegahan virus dengan animasi dua dimensi. Direktur Riset dan Pengembangan BEKRAF, Dr. Ir. Wawan Rusiaawan, M.M. berpendapat bahwa "Dengan berputarnya roda ekosistem industri animasi, setiap unit melibatkan interaksi timbal balik dari konsepsi ide, produksi, distribusi, eksibisi, apresiasi, dan pendidikan yang saling berkait dan berkesinambungan, sehingga peran industri, pendidikan, pemerintah, komunitas, dan media bisa berjalan baik untuk memajukan ekosistem animasi ini" (Sumber: https://animakini.id/kabar/animakini-tingkatkan-industri-dan-ekonomi-kreatif-

bidang-animasi/, diunduh tanggal 7 Februari 2021)

Meskipun pandemi Covid-19 menghantam beberapa sektor pendapatan, tapi kreativitas para animator lokal dalam pembuatan karakter atau IP justru meningkat. Dari hasil survey Asosiasi Industri Animasi Indonesia (Ainaki) bersama Deputi Kajian Strategis Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, sampai kuartal III 2020, terjadi kenaikan pada industri penciptaan IP hingga 30 persen. Aneka IP itu tayang di berbagai media, seperti bioskop, TV *free to air* (siaran) dan TV berbayar, media daring, dan media baru lainnya. Jumlah ini meningkat pesat sejak tiga tahun lalu dari angka sekitar 10 persen. (Sumber: https://koran.tempo.co/read/topik/459768/produksi-animasi-lokal-meningkat-selama-pandemi-covid-19?, diunduh tanggal 7 Februari 2021).

Animasi juga termasuk media pembelajaran yang digunakan dalam tujuan tertentu, seperti video animasi untuk mengetahui pengetahuan konsep pola anak usia 5-6 tahun, dan dapat digunakan dalam proses belajar-mengajar materi tentang konsep pola anak usia dini (Riyana, 2020: 262).

Animasi juga bisa menjelaskan bahaya tertentu, seperti video edukasi animasi 2 dimensi mengenai bahaya merkuri. Video animasi bermanfaat untuk mengedukasi masyarakat penambang emas di Lombok Tengah agar lebih mewaspadai merkuri dan bahayanya, juga menghargai kesehatan diri, dan keselamatan kerja (Yusa, 2017: 176).

Pentingnya untuk melanjutkan materi dari dasar ke materi tulang, maka tim PkM Penerapan Iptek melanjutkan pengabdian di SMKN 1 Sukasada.

Pelatihan dan pendampingan ini sebelumnya sudah menanyakan kepada pihak sekolah, program yang sudah digunakan adalah Adobe Flash. Oleh sebab itu, permasalahan yang ada di sekolah pada tahun 2020 belum menggunakan program lain untuk membuat animasi 2 dimensi. Maka kami tim PkM Penerapan Iptek mengadakan pelatihan dan pendampingan Anime Studio Pro Bagi Guru dan Siswa Kelas XI di SMKN 1 Sukasada yang sudah dilaksanakan, dan dipresentasikan dalam acara Senadimas 2020 lalu melalui Youtube beralamat di https://www.youtube.com/watch?v=XSisQWD4fcQ. Pelatihan tersebut menghasilkan karya animasi tingkat pemula pengenalan *tools*, pengenalan palet dengan objek mobil, jalanan, dan pohon berdaun yang bergerak dengan animasi *key frame* dan tulang dasar untuk menggerakkan daun.

Namun untuk menggerakan karakter dua dimensi menggunakan tulang belum dijelaskan. Hal ini sangat penting agar peserta pelatihan mengetahui cara menggerakkan karakter, karena animasi memerlukan karakter sebagai contoh video iklan.

Sebagaimana dikemukakan oleh Suryani (2019: 154) bahwa video iklan layanan masyarakat dalam bentuk animasi 2D ini tidak hanya memberikan informasi tentang cara mencegah penyakit DBD, namun juga dikemas dalam suatu cerita fiksi yang diperankan oleh karakter animasi yang akan membuat penjelasan dalam video iklan layanan masyarakat ini menjadi lebih mudah dipahami.

Pelatihan dan pendampingan di tahun 2020 memerlukan keberlanjutan materi untuk menggerakkan hal yang agak rumit, seperti karakter dua dimensi dengan tampak depan yang diberikan fungsi tulang yang belum dijelaskan, yaitu: *Bone Tools*, *Bind Layer*, *Bind Points, Make Smart Bone Dial*, *Switch Layer*, *Actions*, dan *Bone Constraints.*

Berdasarkan hal tersebut, maka tim pelaksana mengetahui bahwa materi mengenai tulang perlu diadakan dalam kegiatan PkM Penerapan Iptek, yang bermaksud melanjutkan program Anime Studio Pro ke karakter bertulang. Hal ini bermaksud agar peserta di tahun 2020 lalu lebih terlatih, siap bersaing di masa depan, serta mempunyai talenta untuk menghadapi permintaan perusahaan terutama dalam bidang animasi. Adanya keberlanjutan materi program Anime Studio Pro dan tingginya persaingan keterampilan membuat animasi dua dimensi di

ekonomi kreatif dipandang perlu untuk memberikan pelatihan dan pendampingan Program Pengabdian kepada Masyarakat yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan membuat karakter bertulang menggunakan Anime Studio Pro bagi Guru dan Siswa kelas XII di SMKN 1 Sukasada.

METODE

Pandemi yang masih berlangsung dan semakin mengkhawatirkan, mewajibkan Warga Negara Indonesia menerapkan PPKM. Hal ini berdasarkan Instruksi Menteri Dalam Negeri Nomor 15 Tahun 2021 tentang Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat Darurat Corona Virus Disease 2019 di Wilayah Jawa dan Bali (PPKM Darurat Jawa-Bali), maka pelaksanaan pelatihan dilakukan dengan metode pelatihan daring, pelatihan terstruktur dengan metode demonstrasi-eksperimen, dan metode ekspresi-kreatif.

Karakter yang sudah dibuat dari sketsa pensil digambar digital menggunakan program Anime Studio Pro. Karakter yang diberikan nama Gomon terdiri dari 3 (tiga) tampak, yaitu tampak depan, tampak ¾ samping atau perspektif, dan tampak samping. Karakter yang dijadikan bahan pembelajaran adalah karakter tampak depan.

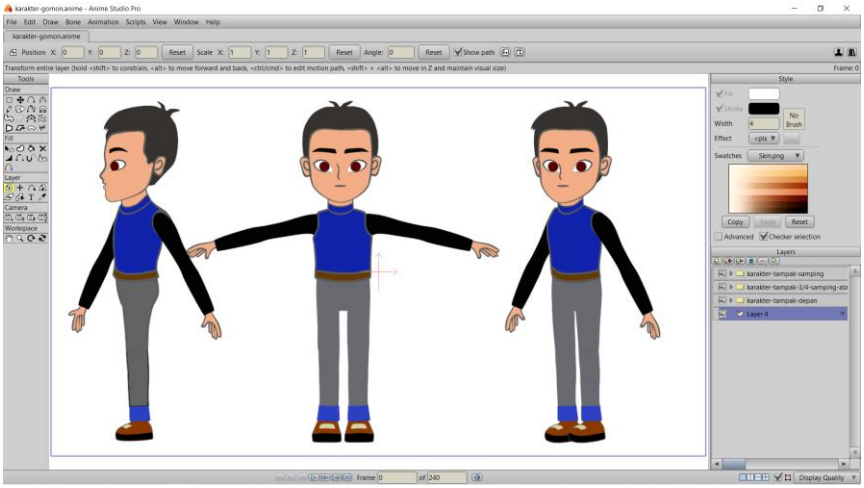
Tim Panitia yang bertugas dalam kegiatan pengabdian ini adalah: 1) Elly Herliyani, S.Sn., M.Pd. sebagai ketua dan instruktur; 2) Drs. Jajang S., M.Sn. sebagai anggota 1; 3) I Gusti Made Budiarta, S.Pd., M.Pd. sebagai anggota 2; 4) Drs. I Gusti Nyoman Widnyana, M.Erg. sebagai Anggota 3; 5) Fatih Maulana sebagai pendamping instruktur; 6) Nur Wahyudi sebagai pendamping instruktur; 7) Kadek Wina Jayanti sebagai pendamping instruktur; 8) Kadek Ari Puspa Yani sebagai pembawa acara; 9) Ainaya Fathul Zannah sebagai dokumentasi.

Khalayak sasaran dalam kegiatan Program PkM Penerapan Iptek yang sudah mengikuti terdiri dari: 5 (lima) guru Jurusan Multimedia; 6 (enam) guru Jurusan Desain Komunikasi Visual; 1 (satu) siswa kelas XII Jurusan Multimedia; 7 (tujuh) siswa kelas XII Jurusan Desain Komunikasi Visual.

Tabel 1. Peserta Pelatihan dan Pendampingan Anime Studio Pro Materi Karakter Bertulang.

Kompetensi Keahlian: Peminatan Kejuruan Multimedia	
No	Nama
1.	Gandhi Ermasari, S.Pd., M.Pd.
2.	Ni Nyoman Haryani, S.Pd.
3.	Luh Sri Aryadi, S.Pd.
4.	Nyoman Suparta Wijaya, S.Pd.
5.	I Ketut Ariada, S.ST.
Kompetensi Keahlian: Peminatan Kejuruan Desain Komunikasi Visual	
No	Nama
1.	I Wayan Mudita, S.Pd.
2.	I Putu Suarbawa, S.Pd.
3.	Ida Ayu Kade Wijayanti, S.Pd.
4.	Putu Ary Darma Yasa, S.Pd.
5.	I Gede Kartiasa, S.Pd.
6.	I Komang Tandingada, S.Pd.
Jurusan: Multimedia	
No	Nama
1.	Gede Semadi
Jurusan: Desain Komunikasi Visual	
No	Nama
1.	Gede Agus Sudarsana
2.	Gusti Ayu Kadek Dian Rediasih
3.	I Made Sanjaya Adiputra
4.	I Putu Adhisthanaya
5.	Ketut Heni Supriantini
6.	Komang Yuni Suryani
7.	Luh Anggi Liani

Link kuesioner dengan google form beralamat https://forms.gle/StXWPBGVb1G8KTVj9 dibagikan sambil menunggu peserta mengumpulkan karya animasi karakter bertulang dengan format .mpg.



Gambar 1. Karakter Gomon yang Didesain oleh Elly Herliyani di tahun 2021.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Rapat daring dilakukan oleh panitia untuk menyampaikan judul, latar belakang, tujuan, serta tugas masing-masing panitia agar mengetahui alur pelatihan yang sudah dilaksanakan tanggal 27 Mei 2021 dan 1 Juni 2021.

Instruktur melatih pendamping instruktur maupun panitia pembawa acara dan panitia dokumentasi sebelum pelaksanaan pelatihan dimulai secara luring di kelas dengan jumlah hanya 6 (enam) orang yang sudah dilaksanakan tanggal 31 Mei 2021 dan 2 Juni 2021. Hal ini dikarenakan materi tulang agak rumit dan memerlukan pelatihan secara langsung agar jelas untuk diikuti oleh panitia.

Gambar 2. Kegiatan Luring Panitia.

Pelatihan dan pendampingan sudah dilaksanakan sebanyak 5 (lima) kali dengan tanggal sesuai surat undangan yaitu dimulai dari tanggal 3, 9, 11, 14, dan 17 Juni 2021 secara daring zoom selama 3 (tiga) jam dari jam 09.00 s.d 12.15 Wita untuk jadwal di pagi hari, dan jam 15.00 s.d 18.00 Wita untuk jadwal di sore hari. Peserta bisa mendapatkan bimbingan dengan daring medsos melalui *WhatsApp* grup dari jam 13.00 s.d 18.00 Wita ke instruktur maupun ke pendamping instruktur jika jadwal pengabdian dimulai pagi hari, begitu juga sebaliknya.

Pertemuan keempat pada saat pelaksanaan yang semestinya tanggal 14 Juni 2021 tidak dapat dilaksanakan di tanggal tersebut, karena para peserta guru mengantar siswa magang ke lokasi perusahaan masing-masing, dan ketika dirubah jadwalnya, instruktur tidak bisa karena ada kegiatan pengabdian sebagai anggota. Oleh sebab itu jadwal berubah ke tanggal 16 Juni 2021 sesuai kesepakatan bersama.

Kegiatan PkM Penerapan Iptek sudah dilaksanakan menggunakan zoom dan perekaman kegiatan langsung direkam, sehingga foto-foto dan video kegiatan mengambil dari sumber Elly Herliyani di tahun 2021.

Pertemuan pertama yang dimulai acara pembukaan pelatihan dan pendampingan Anime Studio Pro dilaksanakan pada hari Kamis, tanggal 3 Juni 2021 secara daring zoom jam 09.00 s.d 12.15 Wita. Acara pembukaan dihadiri oleh Kepala Sekolah Menengah

Kejuruan 1 Sukasada, para undangan, dan para peserta pelatihan, para panitia PkM Penerapan Iptek. Sebelum dimulai acara, para undangan melihat intro pembukaan acara agar mengetahui judul, pelaksanaan dan tim pengabdian.

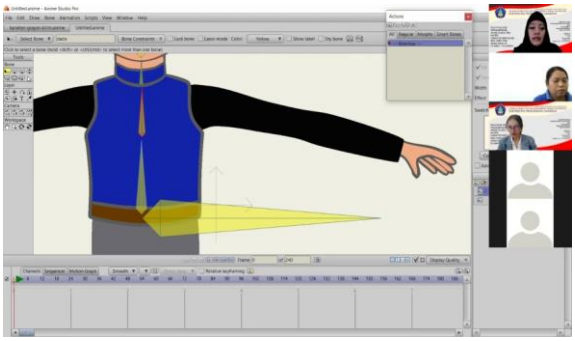
Gambar 3. Intro Acara Pembukaan PkM Penerapan Iptek.

Acara diawali dengan menyajikan Lagu Indonesia Raya, Mars Undiksha, dan berdo'a bersama. Acara dilanjutkan dengan pembacaan laporan oleh Elly Herliyani, S.Sn., M.Pd. sebagai ketua pelaksana PkM Penerapan Iptek. Kemudian dilanjutkan sambutan sekaligus pembukaan acara PkM Penerapan Iptek oleh Kepala Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Sukasada, Bapak Drs. I Made Darwis Wibawa, M.M.

Gambar 4. Sambutan sekaligus Pembukaan Acara oleh Kepala Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Sukasada, Bapak Drs. I Made Darwis Wibawa, M.M.

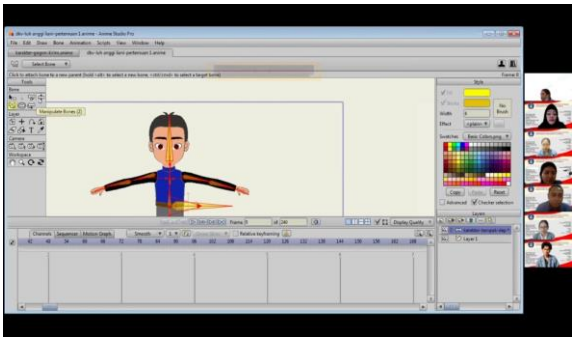
Acara pembukaan selesai dilaksanakan, maka panitia pembawa acara memberitahukan kepada para undangan yang tidak bisa mengikuti acara pelatihan dengan tidak mengurangi rasa hormat, dimohon untuk meninggalkan kelas daring zoom.

Acara pelatihan dan pendampingan karakter bertulang pada pertemuan pertama dimulai oleh instruktur menjelaskan materi nomor 1 yaitu *Bone Tools*. Peserta juga mengisi absen secara *online* dengan alamat https://forms.gle/PpCzVsM5hbVirPzbA.



Gambar 5. Instruktur Memberikan Materi *Bone Tools.*

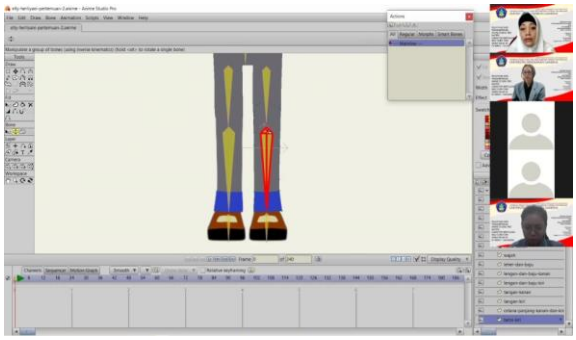
Pertemuan pertama panitia meminta agar ada peserta yang berkenan untuk *share screen* terutama yang mengalami kendala pengerjaan.



Gambar 6. *Share Screen* Salah Satu Peserta Terkendala Pengerjaan *Bone Tools*.

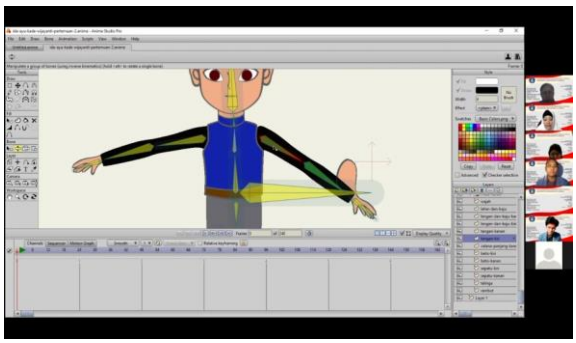
Acara dilanjutkan untuk sesi foto bersama dan dilanjutkan para panitia rapat untuk mengevaluasi kegiatan yang sudah berlangsung dari pagi hari. Pendampingan setelah jam 13.00 Wita secara daring Medsos dengan *WhatsApp* grup dilakukan sampai jam 18.00 Wita bagi peserta yang mengalami kesulitan dalam pembuatan tugas yang tadi pagi dijelaskan. Tetapi tidak ada yang mengirim data pelatihan.

Pertemuan kedua pelatihan dan pendampingan Anime Studio Pro dilaksanakan pada hari Rabu, tanggal 9 Juni 2021 secara daring zoom jam 15.00 s.d 18.00 Wita. Acara dimulai dengan memutar intro dari perkenalan tim PkM. Kemudian pembawa acara memberikan salam dan memimpin doa bersama.
Instruktur kemudian memberikan penjelasan materi nomor 2 dan 3, yaitu *Bind Layer* dan *Bind Points*. Peserta juga mengisi absen secara *online* beralamat https://forms.gle/wWCbASJUFLt9nztKA.



Gambar 7. Instruktur Memberikan Materi *Bind Layer* dan *Bind Points*.

Pertemuan kedua panitia meminta agar ada peserta yang berkenan untuk *share screen* terutama yang mengalami kendala pengerjaan.

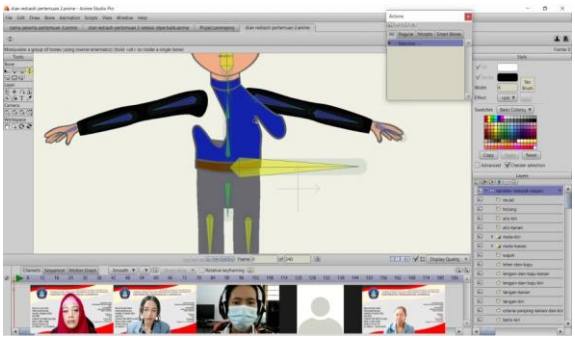


Gambar 8. *Share Screen* Salah Satu Peserta Terkendala Pengerjaan *Bind Layer* dan *Bind Points* Bagian Pertama.

Salah satu peserta yang *share screen* ada yang mengalami kendala pengerjaan *Bind Layer* dan *Bind Points* di pertemuan kedua, sampai harus dikerjakan oleh instruktur untuk mencari solusi, yang nantinya dijelaskan pada pertemuan ketiga. Salah satu peserta juga ada yang mengirimkan data agar dicek oleh instruktur apa saja kendalanya.

Gambar 9. *Share Screen* Salah Satu Peserta Terkendala Pengerjaan *Bind Layer* dan *Bind Points* Bagian Kedua.

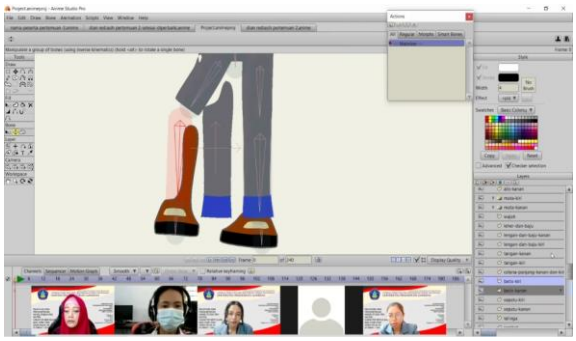
Pertemuan ketiga pelatihan dan pendampingan Anime Studio Pro dilaksanakan pada hari Jumat, tanggal 11 Juni 2021 secara daring zoom jam 15.00 s.d 18.00 Wita. Acara dimulai dengan memutar intro dari perkenalan tim PkM. Kemudian pembawa acara memberikan salam dan memimpin doa bersama.
Sebelum materi dijelaskan, instruktur memberikan solusi bagi peserta yang mengalami kendala pengerjaan di pertemuan kedua, yaitu memberikan solusi untuk memindahkan tulang menggunakan *Offset Bone* agar *Master Parent* bisa digeser ke posisi semula.



Gambar 10. Instruktur Memberikan Solusi dari Peserta yang Mengalami Kendala Serius Bagian Pertama.

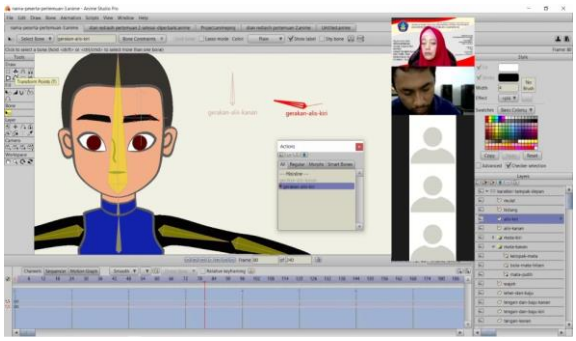
Berikutnya instruktur memberikan data yang sudah dibuat sesuai urutan penjelasan materi kepada peserta yang mengirim data yang

mengalami kendala. Karena jika instruktur mengerjakan data yang mengalami kendala serius tersebut, akan memerlukan waktu pengerjaan yang lama, serta harus dimulai dari awal materi *Bind Layer* dan *Bind Points*.



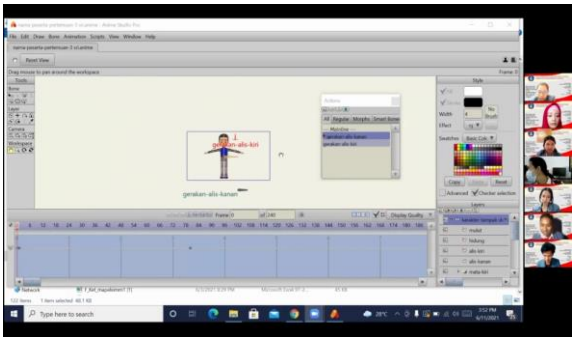
Gambar 11. Instruktur Memberikan Solusi dari Peserta yang Mengalami Kendala Serius Bagian Kedua.

Setelah instruktur selesai memberikan solusi, selanjutnya menjelaskan materi nomor 4, yaitu *Make Smart Bone Dial*. Peserta juga mengisi absen secara *online* beralamat https://forms.gle/RonxPwAq7NjQRhyN6.



Gambar 12. Instruktur Memberikan Materi *Make Smart Bone Dial*.

Pertemuan ketiga panitia meminta agar ada peserta yang berkenan untuk *share screen* terutama yang mengalami kendala pengerjaan.



Gambar 13. *Share Screen* Salah Satu Peserta Terkendala Pengerjaan *Make Smart Bone Dial*.

Pendampingan di luar jam daring pertemuan ketiga tidak ada yang mengalami kendala pembuatan karena di zoom sudah meminta agar ada peserta yang berkenan untuk *share screen*.

Pertemuan keempat pada saat pelaksanaan yang semestinya tanggal 14 Juni 2021 tidak dapat dilaksanakan di tanggal tersebut. Maka jadwal berubah sesuai kesepakatan bersama adalah tanggal 16 Juni 2021.

Pertemuan keempat pelatihan dan pendampingan Anime Studio Pro dilaksanakan pada hari Rabu, tanggal 16 Juni 2021 secara daring zoom jam 15.00 s.d 18.00 Wita. Acara dimulai dengan memutar intro dari perkenalan tim PkM. Kemudian pembawa acara memberikan salam dan memimpin doa bersama.

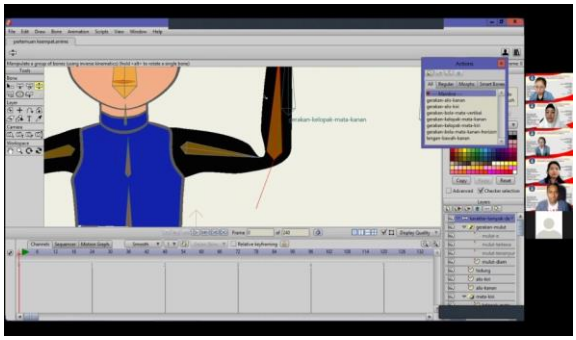
Instruktur kemudian memberikan penjelasan materi nomor 5 dan 6, yaitu *Switch Layer* dan *Actions*. Peserta juga mengisi absen secara *online* beralamat https://forms.gle/QDC8MbZuKnq5CULp9.

Gambar 14. Instruktur Memberikan Materi *Switch Layer*.

Pertemuan keempat panitia meminta agar ada peserta yang berkenan untuk *share screen* terutama yang mengalami kendala (jika ada) dalam pengerjaan materi *Switch Layer*.

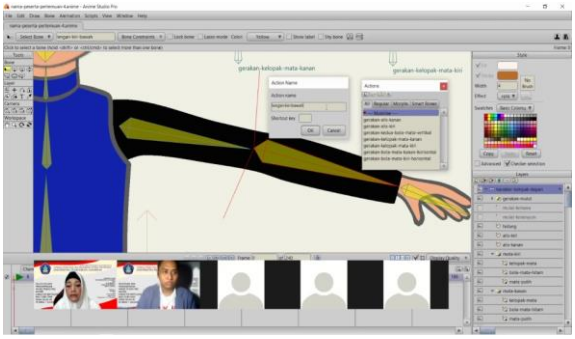
Gambar 15. *Share Screen* Salah Satu Peserta dengan Hasil Materi *Switch Layer*.

Berhubung instruktur agak lelah karena tanggal 15 Agustus 2021 mengadakan tugas pengabdian ke desa Ambengan dan desa Selat sebagai anggota dengan perjalanan 1 hari, maka instruktur minta tolong agar salah satu pendamping instruktur menerangkan materi *Actions* untuk merapikan bentuk karena pengaruh perintah *Angle Constraints*.



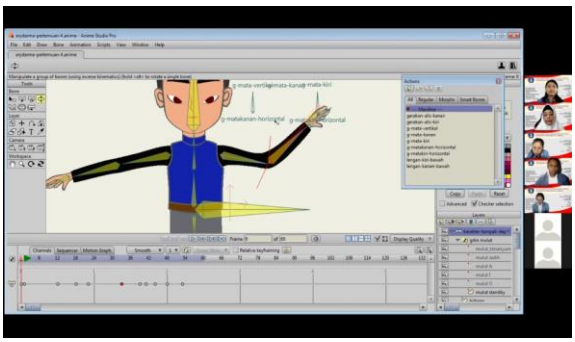
Gambar 16. Pendamping Instruktur Memberikan Materi *Actions*.

Setelah kedua pendamping instruktur memberikan penjelasan, maka instruktur kembali menerangkan materi *Actions* agar peserta lebih paham dikarenakan materi *Actions* agak rumit sama seperti materi *Make Smart Bone Dial* yang sudah diterangkan pada pertemuan ketiga lalu.



Gambar 17. Instruktur Menjelaskan Kembali Materi *Actions*.

Pertemuan keempat panitia meminta agar ada peserta yang berkenan untuk *share screen* terutama yang mengalami kendala (jika ada) dalam pengerjaan materi *Actions*.

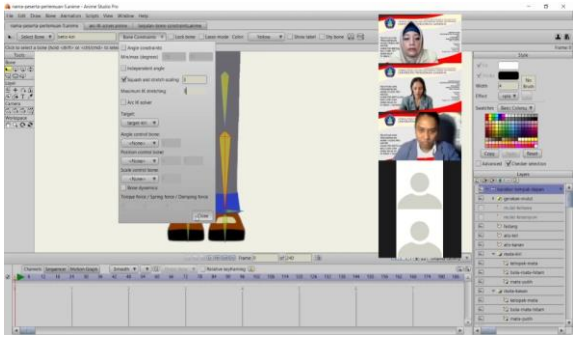


Gambar 18. *Share Screen* Salah Satu Peserta dengan Hasil Materi *Actions*.

Acara dilanjutkan untuk sesi foto bersama dan dilanjutkan para panitia rapat untuk mengevaluasi kegiatan yang sudah berlangsung dari sore hari.

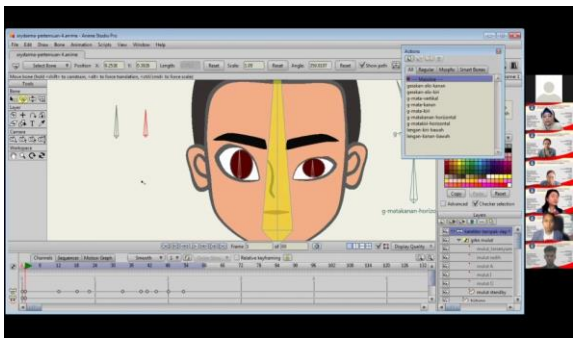
Pertemuan kelima pelatihan dan pendampingan Anime Studio Pro dilaksanakan pada hari Kamis, tanggal 17 Juni 2021 secara daring zoom jam 09.00 s.d 12.15 Wita. Acara dimulai dengan memutar intro dari perkenalan tim PkM. Kemudian pembawa acara memberikan salam dan memimpin doa bersama.

Instruktur kemudian memberikan penjelasan materi bernomor 6, yaitu *Bone Constraints*. Peserta juga mengisi absen secara *online* beralamat https://forms.gle/Rgz97n4ENSKxn9BX8.



Gambar 19. Instruktur Memberikan Materi *Bone Constraints*.

Pertemuan kelima panitia meminta agar ada peserta yang berkenan untuk *share screen* terutama yang mengalami kendala (jika ada) dalam pengerjaan materi *Bone Constraints*.



Gambar 20. *Share Screen* Salah Satu Peserta dengan Hasil Materi *Bone Constraints*.

Pertemuan 1 s.d 5 selalu diadakan sesi foto bersama antara peserta dan panitia. Setelah itu panitia mengadakan rapat untuk mengevaluasi kegiatan pelatihan yang sudah berlangsung, serta mengadakan foto bersama sebagai bahan dokumentasi kegiatan.

Gambar 21. Panitia Berfoto Bersama.

Acara pengabdian telah selesai dan peserta mengisi kuesioner dengan pengumpulan waktu yang lama, karena sambil menambahkan pembuatan karya animasi karakter bertulang sebagai bahan evaluasi. Peserta pelatihan yang mengisi kuesioner hanya 10 (sepuluh orang) dengan hasil sebagai berikut.

Pertanyaan kuesioner untuk nomor 1 adalah: Saya tertarik mengikuti pelatihan dan pendampingan Anime Studio Pro Materi Karakter Bertulang, dengan peserta menjawab Sangat Setuju 50%, dan Setuju 50%.

Pertanyaan kuesioner untuk nomor 2 adalah: Saya lebih mudah memahami penjelasan dari instruktur maupun pendamping instruktur dalam pelatihan dan pendampingan Anime Studio Pro Materi Karakter Bertulang, dengan peserta menjawab Sangat Setuju 20%, dan Setuju 80%.

Pertanyaan kuesioner untuk nomor 3 adalah: Saya lebih terbantu untuk mengenal fungi *Bone Tools* dari pelatihan dan pendampingan Anime Studio Pro Materi Karakter Bertulang, dengan peserta menjawab Sangat Setuju 30%, dan Setuju 70%.

Pertanyaan kuesioner untuk nomor 4 adalah: Saya lebih paham menggunakan *Bind Layer* setelah mengikuti pelatihan dan pendampingan Anime Studio Pro Materi Karakter Bertulang, dengan peserta menjawab Sangat Setuju 30%, dan Setuju 70%.

Pertanyaan kuesioner untuk nomor 5 adalah: Saya lebih paham menggunakan *Bind Points* setelah mengikuti pelatihan dan pendampingan Anime Studio Pro Materi Karakter Bertulang, dengan peserta menjawab Sangat Setuju 10%, dan Setuju 90%.

Pertanyaan kuesioner untuk nomor 6 adalah: Saya lebih paham menggunakan *Make Smart Bone Dial* setelah mengikuti pelatihan dan pendampingan Anime Studio Pro Materi Karakter Bertulang, dengan peserta menjawab Sangat Setuju 10%, dan Setuju 90%.

Pertanyaan kuesioner untuk nomor 7 adalah: Saya lebih paham menggunakan *Switch Layer* setelah mengikuti pelatihan dan pendampingan Anime Studio Pro Materi

Karakter Bertulang, dengan peserta menjawab Sangat Setuju 10%, dan Setuju 90%.

Pertanyaan kuesioner untuk nomor 8 adalah: Saya lebih paham menggunakan *Actions* setelah mengikuti pelatihan dan pendampingan Anime Studio Pro Materi Karakter Bertulang, dengan peserta menjawab Sangat Setuju 10%, dan Setuju 90%.

Pertanyaan kuesioner untuk nomor 9 adalah: Saya lebih paham menggunakan *Bone Constraints* setelah mengikuti pelatihan dan pendampingan Anime Studio Pro Materi Karakter Bertulang, dengan peserta menjawab Sangat Setuju 10%, dan Setuju 90%.

Pertanyaan kuesioner untuk nomor 10 adalah: Saya bisa membuat animasi dua dimensi karakter bertulang dengan pelatihan dan pendampingan Anime Studio Pro Materi Karakter Bertulang, dengan peserta menjawab Sangat Setuju 10%, Setuju 80%, dan Ragu-ragu 10%.

Berikut hasil dari komentar para peserta.

Tabel 2. Komentar Peserta

No	Nama Peserta	Komentar
1.	Gandhi Ermasari, S.Pd., M.Pd.	Video tutorial sangat diperlukan untuk melakukan latihan kembali. Sehingga jika ada langkah yang terlupakan, bisa mempelajarinya kembali.
2.	Ni Nyoman Haryani, S.Pd.	Terimakasih atas ilmu tentang Animasi Studio Pro.
3.	Luh Sri Aryadi, S.Pd.	Pelatihan sudah bagus, masukkannya agar pada saat pelatihan. diberikan buku panduan atau media tutorial sehinggga lebih mudah untuk dipelajari kembali.
4.	Nyoman Suparta Wijaya, S.Pd.	Pelatihan animasi ini harus secara tatap muka baru lebih mudah dipelajari.
5.	I Ketut Ariada, S.ST.	waktu untuk pelatihannya diperpanjang, dan diadakan lagi pelatihan-pelatihan untuk meningkatkan pengetahuan peserta.
6.	I Wayan Mudita, S.Pd.	Tutorial anime studio pro diperlukan untuk membantu proses pembuatan karakter animasi.
7.	Ida Ayu Kade Wijayanti, S.Pd.	Pelatihan dan pendampingan Anime Sudio Pro materi Karakter Bertulang sangat bermanfaat dan menambah wawasan saya.
8.	Putu Ary Darma Yasa, S.Pd.	Semoga pelatihan yang serupa bisa terlaksana lagi berdasarkan kebutuhan guru atau peserta didik sehingga bisa langsung diterapkan di kehidupan sehari-hari atau dunia kerja.
9.	I Gede Kartiasa, S.Pd.	Pelatihan anime studio bisa dilaksanakan secara berkesinambungan.
10.	I Komang Tandingada, S.Pd.	Pelatihannya bagus, cuma kurang waktu dan tutorial untuk lebih cepat faham dan mengerti.

Tabel 3. Karya Animasi Karakter Bertulang

No	Nama Peserta	Karya
1	Gandhi Ermasari, S.Pd., M.Pd.	
2	Luh Sri Aryadi, S.Pd.	
3	Ni Nyoman Haryani, S.Pd.	

SIMPULAN

Materi pelatihan dan pendampingan adalah kelanjutan dari materi PkM Penerapan Iptek yang sudah dilaksanakan di tahun 2020. Rencana ini sudah diketik dalam kesimpulan di artikel Proceeding Senadimas Undiksha 2020, halaman 1903 (sumber: Microsoft Word - 8a67-4e3f-c0af-a5e7.docx (undiksha.ac.id), yang bertuliskan, "Peserta pelatihan Anime Studio Pro memerlukan latihan yang berkelanjutan mengenai pemahaman tentang membentuk dan memberikan tulang ke objek karakter dua dimensi."

Peserta pelatihan dan pendampingan ini sudah diikuti oleh guru dan siswa jurusan Desain Komunikasi Visual dan Multimedia. Tetapi karena banyaknya kegiatan di sekolah pada saat kelulusan siswa dan penerimaan siswa, serta ada siswa yang magang, maka peserta dari guru dan siswa tidak maksimal untuk mengikuti pelatihan.

Meskipun demikian, antusias peserta wajib diapresiasi sampai pelatihan dan pendampingan selesai, juga bisa dilanjutkan dengan mempelajari secara mandiri materi tulang menggunakan Anime Studio Pro.

Instruktur belum maksimal untuk membuat video tutorial sehingga belum selesai diunggah ke elly herliyani designer - YouTube.

Instruktur berusaha langsung menerangkan pada saat acara pelatihan dan pendampingan di zoom, serta melanjutkan untuk mengerjakan video tutorial dengan pengunggahan yang telat disesuaikan batas terakhir pengunggahan 100% laporan akhir pengabdian ke sistem silidia Universitas Pendidikan Ganesha.

Instruktur tidak bisa untuk menyelesaikan keseluruhan video tutorial karena lebih mementingkan acara pelatihan dan

pengabdian agar berlangsung tepat waktu sesuai janji di tanggal pelaksanaan tersebut.

Pelaksanaan pelatihan dan pendampingan beberapa mengalami kendala jaringan internet, penjelasan tidak bisa dipahami secara maksimal, peserta yang tidak *share screen* dianggap sudah bisa, dan panitia tidak bisa melihat secara langsung hasil dari peserta yang tidak *share screen* tersebut.

Bagaimana pun bertemu secara langsung di ruangan lab komputer untuk mengadakan pelatihan dan pendampingan itu lebih baik, karena panitia bisa menangani langsung kendala di lapangan. Tetapi karena keadaan belum selesai dengan pandemi Covid-19, hal tersebut tidak bisa dilakukan.

Mudah-mudahan pandemi Covid-19 berangsur pulih kembali agar aktivitas masyarakat bisa berjalan dengan baik.

DAFTAR RUJUKAN

Fujiastuti, A., Wulandari, Y., & Suwartini, I. (2019). Pengembangan Media Flash Berbasis Komik dalam Pembelajaran Menyimak Cerita Rakyat. *Jurnal Teknologi Pendidikan*. *21*(3). 201-213. https://doi.org/10.21009/jtp.v21i3.12914

Hidayah, A. K., Sarwanto, L., & Handayani, S. (2019). Pembuatan Animasi Pendaftaran Siswa Baru pada SMAN 5 Kepahiang Berbasis Multimedia Linier. *Jurnal Media Infotama*. *15*(2). 93-98. https://doi.org/10.37676/jmi.v15i2.865

Hidayat, F. A. (2020). Efektivitas Penerapan Metode Diskusi-Simulasi Berbantuan Media Animasi terhadap Keterampilan Mengajar Mahasiswa Program Studi Pendidikan IPA Mata Kuliah Strategi Belajar Mengajar. *Jurnal Pendidikan*. *8*(1). 19-29. https://doi.org/10.36232/pendidikan.v8i1.361

Langga, F. H., Ahmad, H. A., & Mansoor, A. Z. (2020). Representasi Islami dalam animasi "Nussa" sebagai Media Pembelajaran untuk Anak. *16*(2). 125-133. https://doi.org/10.24821/rekam.v16i2.3612

Riyana, E., Solfiah, Y., Chairilsyah, D. (2020). Pengembangan Video Animasi terhadap Pengetahuan Konsep Pola Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*. *3*(2). 255-263. https://doi.org/10.31004/jrpp.v3i2.1230

Salamoon, D. K., (2019). Studi Semiotika Karakter Monokuma pada Anime Franchise Series "Danganronpa". *Jurnal Andharupa: Desain Komunikasi Visual dan Multimedia*. *5*(1). 24-36. https://doi.org/10.33633/andharupa.v5i01.2152

Suryani, R., Saputra, H., Sutrisman, A. (2019). Implementasi Animasi 2D pada Iklan Layanan Masyarakat sebagai Sosialisasi Penyakit DBD. *JurnL Rekam: Fotografi Televisi Animasi*. *15*(2). 153-166. https://doi.org/10.24821/rekam.v15i2.3330

Tarjo, E., Nanang, G. P. (2009). *Konsep dan Strategi Pembelajaran Seni Rupa*. Bandung: CV. Bintang Warliartika.

Yusa, I Made M., Rukmi, L. (2017). Video Edukasi Animasi 2 Dimensi Mengenai Bahaya Merkuri terhadap Masyarakat Kabupaten Lombok Tengah sebagai Dampak Penambangan Emas Ilegal. *Andharupa: Jurnal Desain Komunikasi Visual dan Multimedia*. *3*(2). 176-195. https://doi.org/10.33633/andharupa.v3i02.1487