

Sosialisasi Pelatihan Pemanfaatan Sastra Digital Anak Berbasis Animasi di SMK Negeri 3 Tangerang Selatan

Nilamsari¹, Novalda², Novi Shafira³, Siti Maesarah⁴, Stevi Syalawati^{5*}

^{1,2,3,4,5} Sastra Indonesia, Fakultas Sastra, Universitas Pamulang

*E-mail: stevisyalawati@gmail.com

ABSTRAK

Pengabdian kepada masyarakat dilakukan karena adanya kekhawatiran terkait minimnya minat baca pada generasi Z. Pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan minat anak-anak terhadap literasi dengan memperkenalkan sastra dan melestarikan sastra, khususnya Sastra Indonesia. Metode pelaksanaannya didasarkan pada pendekatan akademis, dengan menggunakan cerita rakyat dalam bentuk video animasi sebagai alatnya. Pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan pendekatan kepada masyarakat secara langsung di SMKN 3 Tangerang. Kegiatan ini merupakan bentuk sosialisasi terhadap pemanfaatan animasi sebagai media digital untuk melestarikan karya sastra, khususnya sastra anak. Kegiatan ini dapat membuat wawasan siswa-siswi SMKN 3 Tangerang terkait bidang Sastra Indonesia, khususnya sastra anak yang dapat dikemas dalam bentuk animasi sebagai upaya melestarikan karya sastra tersebut.

Kata Kunci: Sosialisasi, Sastra anak, Animasi, Pengabdian Kepada Masyarakat

ABSTRACT

Pengabdian kepada masyarakat dilakukan karena adanya kekhawatiran terkait minimnya minat baca pada generasi Z. Pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan minat anak-anak terhadap literasi dengan memperkenalkan sastra dan melestarikan sastra, khususnya Sastra Indonesia. Metode pelaksanaannya didasarkan pada pendekatan akademis, dengan menggunakan cerita rakyat dalam bentuk video animasi sebagai alatnya. Pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan pendekatan kepada masyarakat secara langsung di SMKN 3 Tangerang. Kegiatan ini merupakan bentuk sosialisasi terhadap pemanfaatan animasi sebagai media digital untuk melestarikan karya sastra, khususnya sastra anak. Kegiatan ini dapat membuat wawasan siswa-siswi SMKN 3 Tangerang terkait bidang Sastra Indonesia, khususnya sastra anak yang dapat dikemas dalam bentuk animasi sebagai upaya melestarikan karya sastra tersebut..

Keywords: Socialization, Children's Literature, Animation, Community Service

PENDAHULUAN

Pada tahun 1955, Indonesia mulai membuat film animasi (Prakosa, 2010:70). Film animasi Indonesia mulai berkembang sejak tahun 1955. Masyarakat saat ini sudah mengenal film animasi dan ketersediaannya di pasaran semakin meningkat. Banyak produser dan pemimpin budaya termotivasi untuk melestarikan budaya, khususnya budaya tradisional, yang semakin hari semakin terpinggirkan, karena perkembangan positif dalam animasi. Animasi dengan cerita Timun Mas, animasi Bawang Merah dan Bawang Putih, animasi Upin Ipin, animasi Adita dan Sopo Jarwo, serta animasi Ksatria Kris adalah beberapa contoh animasi yang menjadi inspirasi pelestarian budaya lokal.

Animasi menjadi sumber inspirasi untuk melestarikan atau merevitalisasi budaya masyarakat yang ada serta artefak budaya yang semakin terpinggirkan. Salah satu bentuk media yang berkontribusi terhadap pelestarian budaya lokal adalah animasi. Metode animasi dua dimensi dan tiga dimensi digunakan. Di era teknologi informasi saat ini, animasi yang memasukkan teknologi penyerta ke dalam proses produksinya dapat menampilkan efek visual sehingga semakin menarik untuk ditonton. Salah satu jenis media yang diminati masyarakat adalah animasi. Oleh karena itu, penggunaan animasi sebagai media pelestarian budaya jangka panjang sangatlah relevan.

Teknologi semakin canggih dan berkembang di era modern. Salah satu hal yang memberikan dampak signifikan terhadap kehidupan modern adalah teknologi. Teknologi berpotensi menyederhanakan segala hal di dunia ini. Banyak aspek kehidupan kita yang terkena dampak signifikan oleh kemajuan teknologi. Mulai dari komunikasi, informasi, cara bekerja, dampak sosial dan budaya, sektor ekonomi, hingga cara belajar mengalami dampak dari kemajuan teknologi.

Teknologi telah merubah paradigma pendidikan. Elearning, kursus online, dan sumber daya digital telah memungkinkan pembelajaran jarak jauh dan meningkatkan akses terhadap pendidikan. Teknologi juga memperkenalkan metode pembelajaran yang lebih interaktif. Salah satu jenis pembelajaran interaktif yang menarik untuk digunakan, yaitu dapat berbentuk animasi.

Munir (2015:317) mengartikan animasi sebagai rangkaian gambar yang disusun dalam bingkai, dimana setiap bingkai terdiri dari satu gambar. Susunan gambar akan tampak bergerak jika ditampilkan secara bergantian pada waktu tertentu. Secara ringkas, animasi dapat diartikan sebagai gambar bergerak.

Animasi digunakan untuk membuat sesuatu hal berupa ide, pemikiran, kreativitas, atau bahkan materi pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan efektif, khususnya untuk anak-anak. Animasi juga dapat digunakan sebagai media digital untuk memperkenalkan sastra anak.

Mayer dan Moreno (dalam Imam Baehaqi 2017) mengemukakan bahwa simulasi gambar bergerak yang menunjukkan perpindahan atau pergerakan suatu objek adalah salah satu jenis presentasi gambar yang paling menawan. Baik hasil pembelajaran maupun kemandirian dan efisiensi proses pengajaran sangat ditingkatkan dengan penggunaan animasi dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran animasi menurut Furoidah (2009) adalah media yang memuat kumpulan gambar yang telah diolah untuk menghasilkan gerakan dan disertai dengan audio agar terkesan hidup dan mengandung pesan pendidikan. Nilai-nilai menjaga lingkungan dan penghuninya juga ditonjolkan dalam konten video animasi.

Menurut Sudjiman (dalam Ade Santoso 2016), dongeng fantasi yang diturunkan secara lisan (mulut ke telinga) hingga diterima secara luas di masyarakat disebut cerita rakyat. Di tingkat sekolah dasar, pengajaran sastra melalui video animasi cerita rakyat dapat dimulai dengan cerita pendek dan sederhana dan berlanjut ke cerita yang lebih panjang dan kompleks.

Sastra anak menurut Saxby (1991) adalah gambaran atau metafora kehidupan yang disajikan kepada anak dan mencakup unsur emosi, perasaan, pikiran, persepsi indrawi, dan pengalaman moral. Itu juga ditulis dalam bahasa yang dapat dimengerti anak-anak. Sastra anak, singkatnya, adalah sastra yang ditulis khusus untuk pembaca muda. Sastra anak selain sebagai media hiburan juga berfungsi sebagai sarana pendidikan, sehingga penting untuk dipelajari.

Dengan mempelajari sastra anak dapat membentuk kepribadian anak, serta sebagai pembelajaran mental dan moral. Sastra anak juga dapat meningkatkan kreativitas dan imajinasi anak.

Dalam konteks ini, perlu diakui bahwa pemanfaatan animasi sebagai bentuk sastra digital anak memegang peran penting dalam menyampaikan dan memperkuat edukasi, serta nilai-nilai pada sastra anak. Mempelajari sastra anak dapat meningkatkan imajinasi, kreativitas, serta dapat membentuk kepribadian anak.

Oleh karena itu, keberadaan kegiatan Pekan Kreativitas Mahasiswa (PKM) ingin membantu meningkatkan pemanfaatan sastra digital anak berbasis animasi di SMK Negeri 3 Tangerang Selatan. Mempertimbangkan bahwa mereka dapat menggunakan animasi sebagai media yang menarik untuk memperkenalkan dan melestarikan sastra anak. Sejalan dengan itu, perlu diadakan inisiatif yang inovatif dan menarik menggunakan animasi untuk membantu menambah minat sastra anak saat ini, dan merangsang potensi kreatif mereka melalui pendekatan yang sesuai dengan lingkungan digital yang telah mereka kenali.

METODE

Pengabdian kepada Masyarakat ini dilakukan karena kekhawatiran kami dan mitra terkait minimnya minat membaca pada generasi Z. Kami juga berkeinginan untuk meningkatkan minat anak-anak terhadap literasi dengan memperkenalkan sastra dan membantu mereka. Metode pelaksanaannya didasarkan pada pendekatan akademis, dengan menggunakan cerita rakyat yang dikemas dalam bentuk animasi sebagai alat. Pendekatan langsung kepada masyarakat merupakan strategi yang dilakukan ketika melaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat di sekolah SMK N 3 Tangerang.

Tahap pertama kegiatan PKM ini adalah dimulai dengan melakukan perencanaan yaitu: (1) Mengecek lokasi dan berkoordinasi dengan kepala sekolah SMK N 3 Tangerang; (2) Diskusi dengan dosen dan mahasiswa mengenai materi kegiatan yang

akan disampaikan; (3) Persiapan sarana dan prasarana, seperti banner, alat peraga, konsumsi, cendera mata dan lain sebagainya; (4) Melaksanakan Pengabdian Kepada Masyarakat dengan melakukan penyampaian materi sastra digital anak berbasis animasi; (5) Melakukan diskusi dengan anak-anak mengenai animasi dan sastra anak; (6) Apabila ada yang belum paham akan diberikan penjelasan sampai paham; (7) Apabila sudah paham akan diberikan pertanyaan dan pendapat mengenai animasi dan sastra anak; (8) Setelah selesai melaksanakan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat maka tahapan berikutnya adalah pembuatan laporan akhir; (9) Setelah laporan akhir selesai maka laporan Pengabdian Masyarakat ini akan di publish agar dapat bermanfaat bagi yang membaca.

Sasaran kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini adalah siswa/i di SMK N 3 Tangerang Perum, Jl. Puri Serpong 1 Jl. Puspitek, Setu, Kec. Setu, Kota Tangerang Selatan, Banten 15314. Kegiatan ini dilaksanakan di sekolah tersebut pada satu kelas, yaitu kelas animasi. Dengan instruktur dan narasumber adalah dosen-dosen dan dibantu Mahasiswa Program Studi Sastra Indonesia Universitas Pamulang. Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini adalah siswa/i di SMK N 3 Tangerang Perum, Jl. Puri Serpong 1 Jl. Puspitek, Setu, Kec. Setu, Kota Tangerang Selatan, Banten 15314 pada tanggal 24 Oktober 2024.



Gambar 1 kelas tempat pelaksanaan PKM

Beberapa material peralatan yang di butuhkan dalam melakukan pelatihan sastra digital anak berbasis animasi sebagai berikut: Laptop, Proyektor, Video animasi, Video sastra anak, Video cerita rakyat, Power point materi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Untuk meningkatkan kualitas karyanya, mahasiswa dapat terus melestarikan cerita rakyat sambil mengembangkan ide dan imajinasinya melalui sastra digital atau animasi. Demikian hasil dari selesainya kegiatan pengabdian masyarakat ini. Dengan adanya animasi, maka pengembangan sastra anak dan karya sastra lainnya menjadi lebih mudah untuk dipahami dari cerita yang dibawakan dan dapat dijadikan salah satu sarana

untuk belajar anak-anak. Berikut gambar antusias siswa/i dalam penyampaian materi sastra digital anak berbasis animasi.



Gambar 2 pengenalan kampus dan jurusan

Pada gambar di atas tampak bahwa mahasiswi sedang menjelaskan dan memperkenalkan Universitas Pamulang dan prodi yang diampu. Di sini menjelaskan fasilitas-fasilitas yang ada di Universitas pamulang dan program studi Sastra Indonesia Universitas Pamulang yang unggul dan apa saja yang dipelajari. Tentunya sangat berkaitan dengan animasi.



Gambar 3 penyampaian materi animasi

Pada gambar tersebut tampak sedang memutar video animasi pada proyektor dan siswa/i memperhatikan dengan saksama video yang ditampilkan. Sebelum menyampaikan materi lebih dalam, siswa/i diminta menyimak video animasi yang diputar.



Gambar 4 siswa sedang berpendapat mengenai materi yang disampaikan

Pada gambar di atas tampak salah satu siswa sedang memberikan pendapat dan menjawab pertanyaan setelah materi disampaikan. Salah satu siswa tersebut sudah paham materi yang disampaikan, maka dari itu ia memberikan tanggapan dan pendapatnya dari materi sastra digital anak berbasis animasi.

Pihak sekolah dan siswa sangat mendukung dan menyambut baik kegiatan ini, terbukti dari kegiatan PKM yang dilakukan dan hasil yang ditunjukkan di atas. Dengan menyelesaikan kegiatan pengabdian masyarakat ini, mahasiswa akan mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang animasi dalam kaitannya dengan sastra Indonesia, sehingga nantinya mereka dapat menghasilkan karya sastra dengan menggunakan animasi. Tampak pada 5 gambar di bawah ini memperlihatkan team dosen, mahasiswa, dan siswa/i berfoto bersama sebagai tanda selesainya kegiatan PKM.



Gambar 5 foto bersama

KESIMPULAN

Pengabdian kepada Masyarakat ini dilakukan karena kekhawatiran kami dan mitra terkait minimnya minat membaca pada generasi Z. Kami juga berkeinginan untuk

meningkatkan minat anak-anak terhadap literasi dengan memperkenalkan sastra dan membantu mereka. Metode pelaksanaannya didasarkan pada pendekatan akademis, dengan menggunakan cerita rakyat yang dikemas dalam bentuk animasi sebagai alat. Kebaruan dalam penggunaan animasi terus berkembang seiring dengan kemajuan teknologi. Integrasi elemen interaktif dan desain yang realistis dapat meningkatkan efektivitas penggunaan animasi dalam pembelajaran. pentingnya kualitas konten animasi dan relevansinya dengan kurikulum.

DAFTAR PUSTAKA

- Ade Agil Santoso. (2016). Pembelajaran Sastra Anak Melalui Video Animasi Cerita Rakyat Pada Tingkat Pendidikan Dasar Sebagai Bentuk Pengenalan Budaya Nusantara Dan Pendidikan Karakter Siswa.
- Hutabarat NMP. (2019). Pengembangan Media Video Animasi Untuk Pembelajaran Memproduksi Teks Laporan Hasil Observasi. *Pendidik Bhs dan Sastra Indonesia*. 8 (1):104-115.
- I Gede Wiratmaja, dkk (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Animaker Untuk Peningkatan Literasi Digital Guru Slb Negeri 1 Buleleng.
- Melati, E., Fayola, A. D., Hita, I. P. A. D., Saputra, A. M. A., Zamzami, Z., & Ninasari, A. (2023). Pemanfaatan animasi sebagai media pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan motivasi belajar. *Journal on Education*, 6(1), 732-741.
- Rumansara TH, Widyaningsih SW, Yenusi KA. PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH BERBANTUAN SIMULASI PhET UNTUK MENINGKATKAN HASIL. 2024;8(1):1-10.
- Setiawan, A. H., & Hidayati, A. N. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Teknologi terhadap Minat Belajar Peserta Didik. *Al Banin: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 1(1), 15-24.
- Sukmawati, S. (2024, July). Implementasi Teknologi Multimedia dalam Mengembangkan Motivasi Belajar Literasi Anak di TK Negeri Pembina 1 Pekuncen. In *SINAU Seminar Nasional Anak Usia Dini* (Vol. 1, pp. 456-464).
- Wisnu Wardana Akbar, dkk (2021). Penggunaan Video Kartun Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Di Era Digital.
- Yasa, G. (2018). Animasi Sebagai Inspirasi Pelestarian Budaya Berkelanjutan. *SENADA (Seminar Nasional Desain Dan Arsitektur)*, 1, 110–116.