



**PELATIHAN PEMBUATAN ANIMASI TATASURYA UNTUK MAHASISWA PROGRAM STUDI PIAUD STAIN MANDAILING NATAL MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS 6**

**Andi Putra<sup>1</sup>, Zulkifli<sup>2</sup>, Rini Budiarni<sup>3</sup>, M. Riki Hamdani<sup>4</sup>, Wira Auriga<sup>5</sup>**

<sup>1,2,3,4,5</sup> Informatika, STT Payakumbuh,  
e-mail : [drandiputra@gmail.com](mailto:drandiputra@gmail.com),  
[zulkifli\\_pyk@yahoo.com](mailto:zulkifli_pyk@yahoo.com),  
[riniyadiarni@gmail.com](mailto:riniyadiarni@gmail.com), [mrhieqh@gmail.com](mailto:mrhieqh@gmail.com)  
[,eric.aurigha@gmail.com](mailto:eric.aurigha@gmail.com)

Penulis Korespondensi. Andi Putra,  
Informatika STT Payakumbuh,  
e-mail : [drandiputra@gmail.com](mailto:drandiputra@gmail.com)

**Kata kunci :**

Animasi, Tata Surya, Adobe  
Flash CS 6, PIAUD,  
Mandailing Natal

**A B S T R A K**

**Objektif.**

Pelatihan ini bertujuan untuk membuka wawasan mahasiswa PIAUD STAIN Mandailing natal tentang ilmu pengetahuan dan teknologi yang dapat dimanfaatkan untuk menunjang proses pembelajaran

**Material and Metode.** Pelatihan ini menggunakan laptop yang sudah dilengkapi aplikasi Adobe Flash CS6. Metode yang digunakan dalam kegiatan PkM ini, meliputi: metode ceramah oleh para pemateri, demonstrasi oleh para pemateri, latihan/praktik oleh para peserta pelatihan,

**Hasil.**

Berdasarkan pengamatan selama program/kegiatan berlangsung dapat dilihat para mahasiswa sangat senang serta dapat menambah wawasan dalam metode pembelajaran. Adanya program ini memiliki kegunaan seperti peserta dapat menambah wawasan tentang ilmu pengetahuan dan teknologi yang dapat dimanfaatkan untuk menunjang proses pembelajaran, peserta memahami tentang cara pembuatan animasi menggunakan Adobe Flash CS.6 serta meningkatkan kualitas mahasiswa PIAUD STAIN Mandailing natal

**Kesimpulan.** Pelatihan Pembuatan Animasi Tatasurya Menggunakan Adobe Flash CS 6 Untuk Mahasiswa Program Studi PIAUD STAIN Mandailing Natal dapat terselenggara dengan lancar. Kegiatan pelatihan ini dapat memberikan pengetahuan dan keterampilan kepada para mahasiswa terkait pembuatan aplikasi menggunakan aplikasi Adobe Flash CS 6 dalam pembuatan animasi tata surya.

**Keywords :**

3-6 Keyword

**A B S T R A C K**

**Objective.**

This training aims to open the insight of PIAUD STAIN Mandailing Natal students about science and technology which can be used to support the learning process

**Materials and Methods.**

This training uses a laptop equipped with the Adobe Flash CS6 application. The methods used in this PkM activity include: lecture methods by the presenters, demonstrations by the presenters, exercises/practice by the training participants,

---

**Results.**

Based on observations during the program/activity, it can be seen that the students are very happy and can add insight into learning methods. The existence of this program has uses such as participants being able to gain insight into science and technology which can be used to support the learning process, participants understanding how to create animations using Adobe Flash CS.6 and improving the quality of PIAUD STAIN Mandailing Natal students

**Conclusion.**

Training on Making Solar System Animations Using Adobe Flash CS 6 for Students of the PIAUD STAIN Mandailing Christmas Study Program was held smoothly. This training activity can provide students with knowledge and skills regarding creating applications using the Adobe Flash CS 6 application in creating solar system animations.

---

## A. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang pesat sekarang ini berpengaruh terhadap proses pembelajaran di sekolah dan berpengaruh juga pada materi pembelajaran serta cara penyampaian materi dalam proses kegiatan belajar mengajar. Pada tahap pendidikan anak usia dini, siswa akan lebih cenderung lebih tertarik dengan permainan yang mudah dimainkan dan didalamnya terdapat warna-warna cerah serta gambar animasi yang lebih menarik perhatian dan dalam tahapan ini siswa akan lebih mudah mengingat suatu bentuk atau tulisan yang memiliki ciri warna menarik dan bentuk yang komunikatif dan menyenangkan.

Teknologi dijadikan sebagai media pembelajaran yang dapat membantu proses belajar mengajar lebih menarik. Penerapan teknologi multimedia dalam bidang pendidikan salah satu nya berbentuk animasi. Animasi dapat membuat proses pembelajaran yang sulit disampaikan secara konvensional menjadi lebih mudah disampaikan dan dipahami. Materi alam semesta yang sulit diajarkan secara konvensional, sehingga diperlukan media yang dapat menggambarkannya. Alam semesta sangat luas untuk dipelajari sekaligus dan diperlukan tahapan pembelajaran. Dalam materi alam semesta hal yang paling umum untuk diketahui adalah tentang planet.

Animasi adalah gerakan ilusi yang terdiri dari gambar-gambar statis yang ditampilkan secara berurutan. Sehingga, terlihat seolah-olah gambar tersebut bergerak. Terdapat banyak jenis animasi, diantaranya ialah cut out animation. Cut out animation merupakan teknik animasi yang digunakan untuk membentuk sebuah animasi yang cara pembuatannya membuat potongan gambar-gambar yang sesuai dengan bentuk yang diinginkan. Animasi ini biasaya tersusun dari foto-foto yang diberikan efek animasi berupa

suara, transition dan lain-lain. Sehingga, animasi tersebut dapat menjadi video yang dapat bercerita.

Cut out animation biasanya digunakan untuk membuat video promosi produk, company profile, album kenangan, album pernikahan, album prewedding dan lain-lain. Untuk membuat video cut out animation diperlukan ide yang kreatif sehingga video animasi tersebut dapat memberikan kesan yang menarik bagi penonton. Ide kreatif tersebut dituangkan ke dalam story board kemudian menyiapkan objek-objek yang dibutuhkan, setiap pergerakan objek difoto sesuai dengan story board. Kemudian foto-foto tersebut diolah dengan software aplikasi stop motion misalnya Adobe Premiere. Tentunya dibutuhkan jiwa seni dan ketelitian untuk membuat animasi stop motion.

Pelatihan animasi stop motion bagi mahasiswa dimaksudkan untuk melatih menuangkan ide-ide kreatif ke dalam video animasi membantu dalam pembuatan media pembelajaran untuk materi semesta alam seperti pembuatan animasi tata surya contohnya planet dll. Hasil yang diperoleh dari aplikasi media pembelajaran tentang materi tata surya untuk siswa sekolah dasar berbasis Adobe Flash Professional CS6 dapat meningkatkan minat belajar siswa dan mempermudah proses belajar mengajar

## **B. MATERIAL DAN METODE**

Kegiatan Program Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) dengan judul “Pelatihan Pembuatan Animasi Tatasurya Menggunakan Adobe Flash CS 6 Untuk Mahasiswa Prodi PIAUD STAIN Mandailing Natal ” diselenggarakan secara tatap muka di Gedung Baru Lokal 1.4 tanggal 20 Mei 2023. Peserta dalam kegiatan pelatihan ini adalah mahasiswa prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini” Semester 6. Metode yang digunakan dalam kegiatan PkM ini, meliputi: metode ceramah oleh para pemateri, demonstrasi oleh para pemateri, latihan/prakik oleh para peserta pelatihan, pendampingan terhadap para peserta pelatihan, dan tanya jawab dengan memberikan materi dan latihan animasi.

Pahami dasar-dasar animasi frame-by-frame. Metode ini dianggap sebagai metode tradisional dari animasi, saat setiap frame (sebuah gambar penyusun animasi) memiliki gambar yang sama tetapi sedikit berubah.

Ketika frame dimainkan bersama, gambar tampak bergerak. Ini adalah teknik dasar yang sama yang digunakan oleh animator tradisional yang menggambar setiap frame dengan keahlian tangan, namun menghabiskan lebih banyak waktu daripada

metode tweening (lihat bagian berikutnya). Ada pengaturan standar, Flash akan menghasilkan animasi dengan 24 frame per detik (FPS). Hal ini berarti satu detik animasi akan memiliki 24 frame, tapi setiap frame tidak harus berbeda. Anda dapat menyesuaikan hal ini jika menginginkannya, dan banyak animasi Flash menggunakan 12 FPS, tapi 24 FPS akan menghasilkan tampilan animasi yang jauh lebih halus gerakannya.

Lakukan instalasi program Adobe Flash . Ada berbagai program animasi Flash yang tersedia, namun yang paling bagus adalah Adobe Flash Professional CC. Anda dapat melakukan instalasi percobaan dengan gratis, atau Anda dapat menggunakan produk lain jika berlangganan Adobe Creative Cloud tidak menarik bagi Anda. Sisa artikel ini akan mengacu pada Flash Professional atau program penyunting lainnya sebagai "Flash". Buatlah aset Anda. Karena animasi frame-by-frame membutuhkan beberapa gambar dengan sedikit perbedaan, maka Anda harus membuat semua aset ini dengan tangan. Anda dapat membuat semuanya sebelum memulai, atau membuatnya setelah memulai. Anda dapat menggunakan program Flash untuk menggambar secara langsung di dalam proyek, atau Anda dapat menggambar aset di dalam program pembuat gambar kesukaan Anda.

Buatlah frame pertama. Ketika memulai program Flash, Anda akan mendapat layer kosong dan sebuah timeline kosong. Ketika menambahkan frame, maka timeline akan terisi secara otomatis. Anda dapat berinteraksi dengan layer mirip seperti yang Anda lakukan pada Photoshop. Langkah-langkahnya sebagai berikut :

- a. Sebelum menambahkan gambar, buatlah latar belakang dasar untuk film. Namailah Layer 1 dengan "Background" lalu kunci layer tersebut. Buatlah layer kedua dan namailah sesuai yang diinginkan. Layer ini akan menjadi layer tempat membuat animasi.
- b. Tambahkan gambar pada kanvas di frame pertama. Anda dapat mengimpor gambar dari komputer, atau menggunakan alat bantu gambar dari Flash untuk membuat gambar secara langsung di dalam program.
- c. Frame pertama yang akan menjadi "frame kunci" (keyframe). Frame kunci merupakan frame yang memiliki gambar, dan membentuk inti dari animasi ini. Ini akan menciptakan frame kunci baru setiap kali gambar berubah.
- d. Frame kunci ditandai dengan titik hitam di timeline.

e. Pengguna tidak membutuhkan gambar baru dalam setiap frame.

Secara umum, adanya frame kunci setiap empat atau lima frame akan menghasilkan animasi yang bagus

### C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan pengamatan selama program/kegiatan berlangsung dapat dilihat para mahasiswa sangat senang serta dapat menambah wawasan dalam metode pembelajaran. Adanya program ini memiliki kegunaan sebagai berikut:

1. Membuka wawasan mahasiswa PIAUD STAIN Mandailing natal tentang ilmu pengetahuan dan teknologi yang dapat dimanfaatkan untuk menunjang proses pembelajaran.
2. Mengetahui tentang cara pembuatan animasi menggunakan Adobe Flash CS.6
3. Meningkatkan kualitas mahasiswa PIAUD STAIN Mandailing natal
4. Menambah wawasan dan antusias mahasiswa terhadap proses pembelajaran..
5. Dokumentasi



**Gambar 1.** Proses Penyampaian materi oleh Instruktur Pelatihan





**Gambar 2.** Proses pengerjaan latihan materi oleh Peserta Pelatihan

#### **D. KESIMPULAN**

Pelatihan Pembuatan Animasi Tatasurya Menggunakan Adobe Flash CS 6 Untuk Mahasiswa Program Studi PIAUD STAIN Mandailing Natal dapat terselenggara dengan lancar. Kegiatan pelatihan ini dapat memberikan pengetahuan dan keterampilan kepada para mahasiswa terkait pembuatan aplikasi menggunakan aplikasi Adobe Flash CS 6 dalam pembuatan animasi tata surya.

#### **E. UCAPAN TERIMAKASIH**

Terimakasih disampaikan kepada pihak-pihak terkait dalam pelaksanaan pengabdian masyarakat pelatihan pembuatan animasi tatasurya menggunakan Adobe Flash CS 6 ini. Terimakasih kepada pihak STAIN Mandailing Natal. Semoga dengan adanya pelaksanaan kegiatan masyarakat ini mahasiswa program studi PIAUD ini dapat memanfaatkan ilmu yang telah kami berikan dalam pembuatan media pembelajaran.

#### **F. DAFTAR PUSTAKA**

- A. Prasetio, N. Nurhadi, and M. Mulyadi (2019), "Perancangan Aplikasi Augmented Reality Pengenalan Tata Surya Berbasis Android Pada Sd Negeri 139/Iv Kota Jambi," *J. Process.*, vol. 14, no. 2, p. 94, doi: 10.33998/processor.2019.14.2.645.
- Anardani, S., & Kurniawati, I. D. (2018). Pengembangan Animasi Interaktif Pembelajaran Galaksi Tata Surya Dengan Pemodelan Luther
- Astuti, I. A., Harwanto, A., & Hidayat, T. (2019). Pengembangan Media Interaktif Pengenalan Sistem Tata Surya Menggunakan Framework Mdlc. *Jurnal Eksplora Informatika*, 8 (2), 158 – 166. <https://doi.org/10.30864/Eksplora.V8i2.220>

- D. Setiyadi (2016), "Media Pembelajaran Untuk Anak Sekolah Dasar Tentang Pengenalan Tata Surya Menggunakan Metode Computer Assisted Instruction ( CAI )," *Inf. Manag. Educ. Prof.*, vol. 1, no. 1, pp. 42–53.
- E. Retnoningsih (2016), "Metode Pembelajaran Pengenalan Tata Surya Pada Sekolah Dasar Berbasis Computer Based Instruction ( CBI )," vol. 3, no. 1, pp. 194–204.
- Gunawan, A. H. OK, and Murtopo (2019), "Penerapan Animasi Interaktif Berbasis 2D sebagai Media Pengenalan Planet untuk Anak Usia Dini," *JISTech (Journal Islam. Sci. Technol.*, vol. 4, no. 1, pp. 1–20.
- Hardiyani, H., & Fajriyah, I. (2017). Animasi Interaktif Berbasis Multimedia Dalam Mempelajari.
- Hidayatun, N., Rosmiati, M., & Purnama, M. R. (2018). Animasi Interaktif Berbasis Android Untuk Mengenal Huruf Hiragana Katakana. 10(1), 22–28.
- Lubis, B. O., Taufiq, G., Salim, A., & Santoso, B. (2020). Penerapan Model Interatif Pada Animasi Edukatif Pengenalan Aksara Mandailing Sebagai Pelestarian Warisan Budaya Bangsa. *Satin–Sains Dan Teknologi Informasi*, 6(2).  
<https://doi.org/10.33372/Stn.V6i2.665>
- M. Fatchan (2018), "Perancangan Aplikasi Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Berbasis Adobe Flash Professional CS6," *Int. Rev. Immunol.*, vol. 66, no. 1, pp. 1–15, doi: 10.3109/08830185.2014.902452.
- P. Smp, N. Cilegon, A. Widyaristi, G. P. Kusuma, and R. Budiawan (2016), "Aplikasi Multimedia Pembelajaran Tata Surya Untuk Siswa Kelas VIII Pada Sekolah Menengah," vol. 2, no. 1, pp. 59–65, 9 | *Journal Computer Science and Information Technology(JCoInT) Permainan Tebak Warna. Jurnal Teknik Komputer Amik Bsi, Iii (1)*, 106-113.
- Retnoningsih, E. (2016). Metode Pembelajaran Pengenalan Tata Surya Pada Sekolah Dasar Berbasis Computer Based Instruction (Cbi). 3 (1), 194-204.
- S. Anardani and I. D. Kurniawati (2018), "Pengembangan animasi interaktif pembelajaran galaksi tata surya dengan pemodelan luther," vol. 3.
- S. Wulandari Kusnul and E. Yulia Rini (2019), "Aplikasi Interaktif Untuk Pembelajaran Matematika Dasar," vol. V, no. 1, pp. 135–138, doi: 10.31294/jtk.v4i2.
- S. Bakhri (2019), "Animasi Interaktif Pembelajaran Huruf dan Angka Menggunakan Model ADDIE," *INTENSIF J. Ilm. Penelit. dan Penerapan Teknol. Sist. Inf.*, vol. 3, no. 2, p. 130, doi: 10.29407/intensif.v3i2.12666.
- W. Hadikristanto (2018), "Pembelajaran Sistem Tata Surya Untuk Siswa Sekolah Dasar Berbasis Unity 3D," *Procedia Comput. Sci.*, vol. 2, no. 1, pp. 1–5, doi: 10.15439/2019F121.