

PENGEMBANGAN VIDEO TUTORIAL PEMBUATAN ANIMASI MENGGUNAKAN APLIKASI IBIS PAINT X DI SMAN 14 SURABAYA

Titin Mukarromah¹, Ika Anggun Camelia²

¹Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: titinmukarromah.21030@mhs.unesa.ac.id

²Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: ikacamelia@unesa.ac.id

Abstrak

Animasi merupakan teknik menggambar digital yang dapat dimanfaatkan sebagai media kolaborasi antarbidang seni, khususnya seni musik dan seni rupa. Dalam pembelajaran seni, animasi dapat dipadukan dengan unsur musical seperti tempo dan suasana. Berdasarkan hasil observasi pada siswa kelas XII-9 mata pelajaran Seni Rupa di SMAN 14 Surabaya, kolaborasi seni musik dan seni rupa diterapkan sebagai ujian praktik. Namun, siswa masih mengalami kesulitan dalam merealisasikan kolaborasi tersebut. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran berupa video tutorial pembuatan animasi menggunakan aplikasi Ibis Paint X sebagai solusi pembelajaran. Tujuan penelitian meliputi penyusunan langkah-langkah pembuatan media pembelajaran, mengetahui hasil uji coba penggunaan video tutorial dalam pembuatan animasi, serta menganalisis respons siswa terhadap media tersebut. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) menurut Sugiyono dengan model pengembangan 4D yang dikemukakan oleh Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel (1974). Hasil penelitian berupa tiga video tutorial, yaitu video pengenalan animasi dan aplikasi Ibis Paint X berdurasi tujuh menit, video tahapan pembuatan animasi berdurasi lima belas menit, serta video penjelasan ulang berdurasi dua menit. Media pembelajaran divalidasi oleh ahli media dan ahli materi dengan nilai 82,5 dan 90. Uji coba pada sepuluh siswa menghasilkan nilai rata-rata animasi sebesar 88 dan respons siswa.

Kata Kunci: Video tutorial, Animasi, Ibis Paint X, SMAN 14 Surabaya.

Abstract

Animation is a digital drawing technique that can be used as a medium for collaboration between art fields, especially music and visual arts. In art education, animation can be combined with musical elements such as tempo and mood. Based on observations of 12th grade students in the Fine Arts class at SMAN 14 Surabaya, the collaboration between music and fine arts was applied as a practical exam. However, students still experienced difficulties in realizing this collaboration. Therefore, this study aims to develop a learning medium in the form of a video tutorial on animation creation using the Ibis Paint X application as a learning solution. The objectives of this study include compiling the steps for creating learning media, determining the results of testing the use of video tutorials in animation creation, and analyzing student responses to the media. This study uses the Research and Development (R&D) method according to Sugiyono with the 4D development model proposed by Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, and Melvyn I. Semmel (1974). The results of the study are three video tutorials, namely a seven-minute video introducing animation and the Ibis Paint X application, a fifteen-minute video on the stages of animation creation, and a two-minute video explaining the process again. The learning media was validated by media experts and subject matter experts with scores of 82.5 and 90. A trial involving ten students resulted in an average animation score of 88 and student responses.

Keywords: : Video Tutorial, Animation, Ibis Paint X, SMAN 14 Surabaya

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi digital telah membawa dampak besar dalam dunia pendidikan, termasuk dalam pembelajaran seni rupa. Gadget yang awalnya berfungsi sebagai alat komunikasi kini berkembang menjadi media pembelajaran yang mendukung proses kreatif siswa. Melalui aplikasi dan perangkat lunak digital, siswa dapat menciptakan karya seni secara lebih praktis, fleksibel, dan inovatif tanpa bergantung sepenuhnya pada media konvensional. Selain memfasilitasi proses produksi seni rupa, gadget juga memperluas akses terhadap informasi dan berbagai referensi. Siswa dapat mengakses tutorial, contoh karya, serta mengikuti kelas seni secara daring, yang berkontribusi terhadap peningkatan wawasan dan keterampilan mereka. Menurut Kusmanto (2019), pemanfaatan gadget dalam proses belajar mengajar mampu meningkatkan keaktifan dan semangat belajar mahasiswa, mempermudah mereka mengakses berbagai sumber informasi, serta menawarkan kemudahan dan kebebasan dalam mengakses materi pembelajaran.

Ivan (2002:56) menyatakan bahwa animasi adalah rangkaian gambar diam yang ditampilkan secara berurutan, dimulai dari gambar pertama hingga gambar terakhir. Oleh karena hal itu, animasi dapat diartikan sebagai sekumpulan gambar yang dibentuk dan diurutkan, dengan tujuan untuk menciptakan sebuah ilusi gerakan. Proses ini melibatkan penggabungan gambar-gambar tidak bergerak dalam suatu urutan, yang ketika diputar dengan kecepatan tertentu, menghasilkan efek visual yang terlihat seperti Gerakan. Meskipun bersifat digital, proses pembuatannya tetap mengadaptasi teknik dan nuansa melukis tradisional, seperti penggunaan cat minyak, akrilik, maupun tinta. Perbedaannya terletak pada media dan alat yang digunakan, kanvas dan kuas digantikan oleh layar digital dan stylus, dan pewarnaan. Metode ini memberikan kemudahan dan fleksibilitas bagi seniman untuk bereksplorasi, tanpa menghilangkan esensi dari seni lukis itu sendiri.

Dalam perkembangan animasi digital, Ibis Paint X menjadi salah satu aplikasi yang banyak diminati karena fitur-fiturnya yang inovatif. Pemilihan aplikasi Ibis Paint X sebagai media dalam pembuatan animasi didasarkan pada

sejumlah pertimbangan yang relevan dengan kebutuhan pengguna, khususnya dalam konteks pendidikan dan kreativitas digital. Ibis Paint X memiliki keunggulan utama dalam hal aksesibilitas, di mana aplikasi ini dapat diunduh secara gratis melalui berbagai platform dan tidak membutuhkan perangkat dengan spesifikasi tinggi. Hal ini memungkinkan siapa pun, termasuk pelajar dan pemula, untuk mengakses dan menggunakan aplikasi tersebut tanpa hambatan biaya atau keterbatasan perangkat keras. Selain itu, Ibis Paint X menyediakan berbagai fitur yang lengkap dan mudah digunakan, seperti layer management, pengaturan brush yang variatif, serta kemampuan untuk merekam proses menggambar (screen recording), yang sangat mendukung dalam proses pembuatan animasi.

Sudah banyak video tutorial animasi saat ini yang dapat diakses di berbagai situs web atau platform seperti YouTube. Namun, sebagian besar video ini tidak dirancang untuk tingkat keterampilan siswa SMA atau untuk digunakan di kelas dalam mengajarkan dasar-dasar animasi. Secara umum, video-video ini terlalu samar, terlalu cepat, atau menggunakan bahasa yang sulit dipahami oleh pemula. Oleh karena itu, diperlukan video tutorial dengan metode pembelajaran langkah demi langkah menggunakan aplikasi Ibis Paint X, terutama untuk siswa SMA. Dalam penelitian ini, animasi yang dikembangkan termasuk dalam kategori animasi dua dimensi (2D) dengan gaya kartun sederhana. Jenis animasi ini dipilih karena mudah dibuat menggunakan aplikasi Ibis Paint X dan mampu menyampaikan pesan pembelajaran secara visual dan menarik. Gaya animasi 2D juga memungkinkan siswa lebih mudah memahami langkah-langkah pembuatan gambar digital, terutama bagi pemula yang baru mengenal dasar-dasar ilustrasi dan pergerakan objek.

Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan video tutorial pembelajaran animasi digital berbasis Ibis Paint X yang spesifik pada pembuatan animasi karakter sederhana, sehingga diharapkan dapat menjadi media pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan kebutuhan siswa SMAN 14 Surabaya. Melalui program ini, siswa tidak hanya akan mendapatkan pengalaman belajar yang menyenangkan, tetapi juga keterampilan seni yang dapat dimanfaatkan sebagai peluang ekonomi kreatif di masa depan.

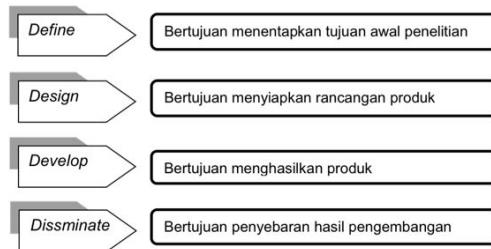
SMA Negeri 14 Surabaya, khususnya pada kelas XII dalam mata pelajaran Seni Rupa, mengadakan sebuah program kolaborasi antara seni musik dan cabang seni lainnya. Siswa diberikan kebebasan untuk memilih bentuk kolaborasi yang diinginkan, seperti antara seni musik dan seni rupa, seni musik dan seni tari, seni musik dan fotografi, serta bentuk kolaborasi lainnya. Namun, berdasarkan pengamatan dan wawancara dengan siswa kelas XII, kolaborasi antara seni musik dan seni rupa cenderung kurang diminati, bahkan nyaris tidak pernah dipilih oleh angkatan-angkatan sebelumnya. Salah satu alasan utamanya adalah proses pembuatannya yang dinilai rumit, serta memerlukan waktu dan tenaga yang cukup besar.

Dari hasil observasi tambahan selama menjadi guru magang di SMA Negeri 14 Surabaya, ditemukan bahwa siswa yang memiliki minat di bidang seni rupa umumnya hanya mengandalkan traditional art sebagai media kolaborasi dengan seni musik. Mereka harus menggambar dalam jumlah banyak di atas kertas sebagai bagian dari proses kreatif. Hal ini menimbulkan anggapan di kalangan siswa bahwa kolaborasi antara seni musik dan seni rupa adalah sesuatu yang merepotkan dan tidak efisien.

Sebagai upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut, peneliti menawarkan alternatif media yang lebih praktis dan relevan dengan perkembangan zaman, yaitu melalui digital art animation, menggunakan aplikasi Ibis Paint X. Aplikasi ini memungkinkan siswa membuat animasi sederhana secara digital tanpa harus menghabiskan banyak waktu dan tenaga seperti pada teknik gambar manual. Inovasi ini terbukti membantu sebagian besar siswa yang bergelut di bidang seni rupa untuk tetap mengekspresikan kreativitas mereka dalam proyek kolaborasi dengan seni musik secara lebih efisien dan menarik.

METODE PENELITIAN (PENCIPTAAN/PERANCANGAN)

Metode penelitian yang dilakukan di SMA Negeri 14 Surabaya dengan judul “Pengembangan Video Tutorial Pembuatan Animasi Menggunakan Aplikasi Ibis Paint X Di SMAN 14 Surabaya” adalah menggunakan metode Research and Development (RnD) dengan model 4D.



Gambar 1. Model 4D Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel

Model 4D, yang terdiri dari empat langkah, adalah model yang digunakan dalam penelitian ini, diantaranya adalah Define (Pendefinisian), Design (Perancangan), Develop (Pengembangan), Disseminate (Penyebarluasan). Namun, karena keterbatasan waktu dan luasnya ruang lingkup penelitian, penelitian ini hanya dilakukan hingga tahap Develop.

Penelitian ini menggunakan metode RnD dengan model 4D yang membuat penelitian ini terdapat beberapa subyek yang akan diminta sebagai uji coba produk, diantaranya:

Ahli Materi, yaitu guru seni rupa yang akan memberikan penilaian terhadap isi materi dalam media video tutorial.

Ahli Media, yaitu seorang ahli media yang memiliki kompetensi dalam bidang media pembelajaran atau seseorang yang berkompeten dalam produksi konten video edukatif.

Peserta didik kelas XII-9 di SMA Negeri 14 Surabaya sebagai pengguna yang dijadikan subjek uji coba terbatas dan uji coba lapangan untuk menilai kelayakan dan keefektifan media video tutorial.

Objek penelitian ini adalah media video tutorial pembuatan animasi menggunakan aplikasi Ibis Paint X.

Penulis harus memberikan gambaran desain penelitian baik dalam bentuk gambar/skema ataupun deskripsi. Jika desain yang digunakan merupakan hasil adaptasi, adopsi, ataupun modifikasi, penulis wajib menuliskan sumber dari desain tersebut.

Sasaran penelitian merupakan bagian wajib yang harus dituliskan dalam artikel ilmiah. Sasaran penelitian berisi terkait subjek penelitian, waktu, dan lokasi penelitian. Penelitian kualitatif informan dan subjek penelitian harus dituliskan secara jelas.

Alat pengumpulan data pada penelitian ini dibuat untuk mengumpulkan informasi yang

dibutuhkan pada setiap tahapan dalam pembuatan materi pembelajaran berbasis video tutorial. Informasi dikumpulkan untuk menilai kualitas media yang dihasilkan, kelayakan isi materi, dan reaksi pengguna (siswa) terhadap media tersebut. Jenis instrumen yang digunakan meliputi:

- a. Lembar Validasi Ahli Materi, digunakan untuk menilai kesesuaian dan ketepatan isi materi video tutorial terkait animasi, struktur penyampaian yang relevan, serta kesesuaian dengan kompetensi dasar yang berlaku. Validasi ini dilakukan oleh ahli yang memahami materi Pelajaran. (guru seni atau pakar di bidang animasi/digital art).
- b. Lembar Validasi Ahli Media, digunakan untuk menilai aspek teknis media seperti tampilan visual, kualitas audio, kejelasan ilustrasi, desain keseluruhan, dan efektivitas media sebagai sarana pembelajaran. Pembuat konten profesional atau spesialis yang memiliki keahlian dalam media pembelajaran digital dilibatkan dalam validasi ini untuk memberikan masukan dan saran.
- c. Angket Respon Siswa, Tujuan dari Kuesioner Respon Siswa adalah untuk memastikan bagaimana tanggapan siswa terhadap media yang dibuat. Angket ini mencakup aspek daya tarik media, kemudahan memahami isi video, serta pengaruh media terhadap motivasi belajar terutama dalam bidang seni rupa materi animasi.
- d. Lembar Observasi, digunakan oleh peneliti untuk mencatat perilaku siswa dan kondisi pelaksanaan saat uji coba media, termasuk antusiasme siswa, ketertarikan, dan kendala yang muncul selama penggunaan media.

KERANGKA TEORETIK

Model 4D (Four-D Model), yang diciptakan oleh Thiagarajan, Semmel, dan Semmel (1974), adalah model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini. Terdapat empat tahap dalam model ini, yaitu pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*). Langkah-langkah yang digunakan dalam penelitian ini:

1. *Define* (Pendefinisian)

Tahap ini bertujuan untuk menentukan dan mengidentifikasi kebutuhan dalam pengembangan media pembelajaran. Pada titik ini, kegiatan yang harus dilakukan antara lain:

Analisis awal-akhir (*front-end analysis*) yaitu mengidentifikasi masalah dan kebutuhan pembelajaran siswa terkait materi animasi.

Analisis peserta didik, yaitu mengumpulkan informasi mengenai karakteristik siswa kelas XII-9 SMAN 14 Surabaya, seperti kemampuan awal dalam membuat animasi, minat belajar terhadap materi seni rupa khususnya materi animasi, dan gaya belajar yang digunakan siswa.

Analisis tugas, yaitu mengidentifikasi kemampuan dasar dan petunjuk yang relevan bagi siswa dalam materi pembuatan animasi.

Analisis konsep, yaitu menelaah konsep-konsep penting terkait pembuatan animasi digital menggunakan aplikasi Ibis Paint X menggunakan perangkat handphone.

Perumusan pembuatan tujuan pembelajaran, khususnya membuat tujuan pembelajaran yang akan dicapai melalui video tutorial.

2. *Design* (Desain)

Tujuan dari langkah ini adalah untuk merancang materi video tutorial yang akan dibuat. Kegiatan dalam tahap ini meliputi:

- a. Menyusun kerangka yang berisi materi sesuai dengan kemampuan dasar siswa yang telah dianalisis.
- b. Menentukan alur penyampaian materi, pembuatan video tutorial, dan naskah tutorial pada video.
- c. Membuat sketsa tampilan awal dari video tutorial.
- d. Memilih software dan alat bantu yang sudah ditetapkan dalam pembuatan video tutorial animasi, yaitu aplikasi Ibis Paint X sebagai aplikasi utama dalam pembuatan animasi, CapCut dalam editing video, dan Tiktok sebagai media penyebarannya.
- e. Menentukan evaluasi untuk mengukur efektivitas media yang dikembangkan.

3. *Develop* (Pengembangan)

Tahap ini berfokus pada proses produksi media dan validasi oleh para ahli. Langkah-langkahnya adalah:

- a. Membuat video tutorial berdasarkan sketsa yang telah dibuat.
- b. Menyempurnakan video tutorial untuk bisa divalidasi oleh para ahli.
- c. Meminta validasi oleh ahli materi dan ahli media untuk menilai kelayakan isi dan tampilan video.

- d. Revisi produk sesuai dengan masukan dari para validator.
- e. Uji coba lapangan kepada siswa kelas XII-9 SMAN
- f. 14 Surabaya untuk menilai kepahaman siswa tekait video tutorial membuat animasi menggunakan aplikasi Ibis Paint X untuk mengevaluasi keefektivitasan media dalam konteks pembelajaran nyata.

4. *Disseminate (Penyebarluasan)*

Tahap ini merupakan tahap akhir, yaitu menyebarluaskan media kepada pengguna yang lebih luas. Pada tahap *Disseminate* (Penyebarluasan), media video tutorial disebarluaskan tidak hanya dalam lingkungan sekolah, tetapi juga melalui *platform* TikTok guna memperluas akses dan daya jangkau pembelajaran secara digital. Platform TikTok dipilih karena popularitasnya di kalangan siswa dan kemampuannya menjangkau audiens yang lebih luas secara cepat dan interaktif. Penyebaran dilakukan setelah media divalidasi dan direvisi sesuai saran ahli.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian hasil dan pembahasan, penulis tidak perlu memisahkan atau memberikan sub-judul tersendiri untuk hasil dan pembahasan. Penulis harus memberikan penjelasan terkait apa dibalik hasil yang diperoleh, yaitu dengan cara melakukan asosiasi dan/atau komparasi. Asosiasi berarti penulis harus menghubungkan hasil yang diperoleh dengan teori. Komparasi yang dimaksud adalah penulis membandingkan hasil yang diperoleh dengan penelitian terdahulu yang relevan.

Bagian ini juga menyajikan hasil penelitian ataupun penciptaan, sangat disarankan dilengkapi dengan tabel, gambar, dan/atau bagan. Penulis bisa menyajikan hasil analisis ataupun hasil karya penciptaan dalam sub-bagian tersendiri. Pembahasan karya yang diciptakan dijelaskan/ diinterpretasikan secara logis, mengaitkan dengan sumber rujukan dan data yang relevan.

a. Karya Contoh Gambar

Sebuah uji coba dilakukan untuk mengetahui keektivitasan penggunaan video tutorial pembuatan animasi dalam pembelajaran menggunakan aplikasi Ibis Paint X. Pada tahap ini, peneliti menggunakan

kelompok kecil sebanyak 10 siswa dari kelas XII-9 sebagai sampel uji coba. Pertama-tama, para siswa diberikan video tutorial dan diarahkan untuk menggunakan aplikasi Ibis Paint X dalam membuat animasi. Animasi yang dibuat oleh para siswa kemudian dievaluasi menggunakan rubrik yang mencakup topik-topik seperti kesesuaian tema animasi, penguasaan aplikasi Ibis Paint X, teknik pembuatan animasi, kreativitas, serta visual dalam membuat animasi. Berdasarkan hasil penilaian, diperoleh bahwa sebagian besar siswa memperoleh hasil dengan kategori Baik.

Persentase keseluruhan nilai pembuatan animasi yang dilakukan siswa mencapai 88% dengan keterangan sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa video tutorial sebagai media pembelajaran untuk animasi menggunakan aplikasi Ibis Paint X dapat membantu siswa membuat animasi lebih baik. Oleh karena itu, video tutorial pembuatan animasi menggunakan aplikasi Ibis Paint X ini dapat digunakan sebagai alat bantu sebagai pembelajaran seni di SMAN 14 Surabaya, terutama untuk kolaborasi antara seni musik dan seni rupa.

Hasil karya siswa merupakan hasil setelah penerapan produk berupa video pembelajaran. Hasil karya animasi yang dibuat sesuai dengan sketsa yang dibuat sejak awal. Berikut adalah karya animasi yang dibuat oleh siswa:

1) Dewima Nayla A.R



Gambar 2. Hasil animasi yang dibuat Dewima Nayla
(Sumber: Dewima Nayla A.R. 2026)

Animasi yang dibuat oleh Nayla menggambarkan seorang gadis yang menikmati suasana musim panas. Animasi ini unik karena konsepnya yang menarik, latar belakang yang imajinatif, dan termasuk karya yang orisinal. Selain itu, kemahiran Nayla dalam menggunakan aplikasi Ibis Paint X sudah tergolong sangat bagus, sehingga animasi yang dihasilkan memiliki kualitas yang sangat baik.

2) Dhea Dwi Anggraeni



Gambar 3. Hasil Animasi Dhea

(Sumber: Dhea Dwi Anggraeni. 2026)

Dalam animasi ini, menceritakan seekor kucing yang sedang berjalan dan kemudian didekati oleh seekor kupu-kupu. Animasi ini terlihat sangat bagus dan sesuai dengan tema yang dibuat. Keahlian Dhea dalam menggunakan aplikasi Ibis Paint X juga meningkatkan kualitas animasi yang dibuat. . Adapun kekurangan pada animasi ini terletak pada aspek kreativitas yang masih perlu dikembangkan. Meskipun demikian, secara keseluruhan animasi yang dibuat sudah tergolong sangat baik.

3) Firda L.M



Gambar 4. Hasil animasi Firda

(Sumber: Firda L.M. 2026)

Tema animasi yang dibuat oleh Firda menampilkan karakter Kuromi yang sedang merayakan ulang tahun seseorang bernama Sean. Penggunaan aplikasi Ibis Paint X dalam pembuatan animasi ini sudah sangat baik dan sesuai dengan tema yang diangkat. Firda menunjukkan keahlian yang baik dalam proses pembuatan animasi, sehingga perpindahan antarframe terlihat jelas dan signifikan. Adapun kelemahan pada animasi ini terletak pada aspek keorisinalan karakter, garis gambar yang masih terlihat kasar, serta latar belakang yang belum dibuat secara maksimal.

4) Laila Salma



Gambar 5. Hasil animasi Salma

(Sumber: Laila Salma. 2026)

Animasi ini tergolong unik dan sangat kreatif, terutama dari segi pewarnaan, pemilihan tema, serta penguasaan penggunaan aplikasi Ibis Paint X. Namun demikian, animasi yang dihasilkan masih menunjukkan ketidakkonsistenan bentuk dari awal hingga akhir.

5) Sofia Syarafina Khairunnisa



Gambar 6. Hasil Animasi Sofia

(Sumber: Sofia Syarafina Khairunnisa. 2026)

Animasi ini menceritakan seorang karakter yang sedang membuat video dan membagikan aktivitas kesehariannya. Konsep yang diangkat tergolong unik dan berbeda dibandingkan karya lainnya. Detail animasi ditampilkan dengan baik, didukung oleh latar belakang yang menarik, garis yang rapi dan tegas, serta konsistensi gerakan dari awal sampai akhir. Penguasaan aplikasi Ibis Paint X yang memadai menjadikan animasi ini tergolong sangat layak. Namun demikian, animasi ini masih memiliki kekurangan pada aspek *secondary action* yang masih belum dimunculkan.

SIMPULAN DAN SARAN

Hasil dari penelitian ini berupa Video Tutorial Pembuatan Animasi Menggunakan Aplikasi Ibis Paint X. Dalam proses pembuatannya meliputi

tahap Define, Design, Develop, Disseminate. Pada tahap Define, peneliti melakukan analisis kebutuhan pembelajaran, analisis karakteristik siswa, serta analisis materi kolaborasi antara seni musik dan seni rupa yang kemudian dibentuklah video tutorial pembuatan animasi menggunakan aplikasi Ibis Paint X kemudian disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran serta menentukan materi yang sesuai untuk dikembangkan dalam bentuk video tutorial. Tahap Design meliputi perancangan konsep video tutorial pembuatan animasi, penyusunan naskah atau storyboard yang akan ditampilkan dalam video, serta perencanaan tampilan video dan alur penyajian materi agar mudah dipahami oleh peserta didik. Pada tahap ini juga dilakukan perancangan isi materi, penentuan urutan penyampaian materi, serta pemilihan gaya penyampaian yang sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Hasil pengembangan video terdiri dari 3 video tutorial yang telah di validasi oleh para ahli materi dan media. Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi dan ahli media, video tutorial pembuatan animasi memperoleh nilai sebesar 82,5 dari ahli media dan 90 dari ahli materi setelah dilakukan revisi, sehingga dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran. Hasil validasi tersebut menunjukkan adanya peningkatan kualitas video. setelah dilakukan perbaikan sesuai dengan saran dari para ahli. Ahli materi menilai bahwa isi materi dalam video telah sesuai dengan kompetensi pembelajaran, disajikan dengan baik, serta disampaikan secara jelas dan mudah dipahami oleh peserta didik. Sementara itu, ahli media menilai bahwa aspek tampilan visual, kualitas audio, dan penyajian video secara keseluruhan telah memenuhi kriteria sebagai media pembelajaran yang baik.

Penerapan video tutorial pembuatan animasi dilakukan kepada peserta didik sebagai bagian dari kegiatan pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran kolaborasi antara seni musik dan seni rupa. Video tutorial digunakan sebagai media pembelajaran pendukung yang disebarluaskan melalui platform media sosial TikTok untuk membantu peserta didik memahami langkah-langkah pembuatan animasi secara mandiri. Penggunaan video tutorial memungkinkan peserta didik untuk belajar sesuai dengan kecepatan masing-masing karena video dapat diputar ulang kapan saja, baik di

dalam maupun di luar kegiatan pembelajaran di kelas. Setelah mengikuti pembelajaran menggunakan video tutorial, peserta didik diminta untuk membuat animasi sesuai dengan panduan yang telah diberikan. Hasil karya animasi kemudian dikumpulkan melalui tautan Google Drive yang dibagikan oleh peneliti. Selanjutnya, peneliti memberikan angket kepada peserta didik untuk mengukur tingkat keefektifan penggunaan video tutorial pembuatan animasi menggunakan aplikasi Ibis Paint X sebagai media pembelajaran.

Respon peserta didik terhadap video tutorial animasi menunjukkan hasil yang sangat positif. Siswa terlihat antusias selama proses pembelajaran berlangsung. Keberadaan video tutorial ini dirasakan sangat membantu karena siswa akhirnya dapat merealisasikan kolaborasi antara seni musik dan seni rupa tanpa harus merasa terbebani untuk memilih bentuk kolaborasi lain.

REFERENSI

- Ardiyansah. (2010, 04 14). *12 Prinsip Animasi*. Diambil kembali dari Binus University School of Design: <https://dkv.binus.ac.id/2010/04/14/12-animasi/>
- Alit Sudiarsana, I. N., Rediasa, I. N., & A. S. (2023). Penggunaan Aplikasi Ibis Paint X Pada Pembelajaran Kelas Fase F Seni Lukis Digital di Smk Negeri 1 Sukasada. *P-Issn: 2613-960x ; E-Issn: 2613-9596*, 197-209.
- Alivia, D. (2023, Juni 14). *Pengaruh Penggunaan Gadget sebagai Media Pembelajaran di Kalangan Mahasiswa Pendidikan Masyarakat*. Diambil kembali dari Kompasiana.com: kompasiana.com/diva11845/64899a2e4addee426e6f7992/pengaruh-penggunaan-gadget-sebagai-media-pembelajaran-di-kalangan-mahasiswa-pendidikan-masyarakat
- Digital, B. (2021, Desember 03). *KENALI JENIS-JENIS ANIMASI*. Diambil kembali dari BINUS Higher Education
- Farizi, Z. A., D. S., Hasan, M. H., & Russdin, M. E. (2019). Pengembangan Media Animasi untuk Mendukung Pembelajaran Berbasis TPACK dengan Powtoon pada Materi Torsi SMA Kelas XI. *p-ISSN 2086-2407, e-ISSN 2549- 886X*, 109-113.
- Gaby. (t.thn.). *12 Prinsip Animasi dan Sejarah Perkembangan Animasi di Dunia*. Diambil kembali dari Gramedia Blog:

- <https://www.gramedia.com/literasi/12-prinsip-animasi/>
- Haryanti, C. F. (2022). Pengembangan Media Video Animasi Stopmotion Dalam Mata Pelajaran Matematika Smp Materi Kekongruenan. *ISSN: 2656-4564*, 82-89.
- Huda, M. S., Utama, A. H., & A. S. (2025). Pemanfaatan Aplikasi Ibispaint Pada Mata Pelajaran Animasi 2 Dimensi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMKN 2 Banjarmasin. *e-ISSN: 3062-7443*, 119-126.
- Ivan. 2002. Macromedia Flash 4. Yogyakarta: Andi
- Thiagarajan, Semmel dan Semmel (1974) “Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran 4-D”.