

# **IPTEKS BAGI MASYARAKAT ( IbM )**



**Program Ipteks Bagi Masyarakat ( IbM )  
Pelatihan Peningkatan Ketrampilan Animasi Stop Motion  
Terhadap Siswa-Siswi SMK 8 Kota Semarang**

Oleh:

Dr. Fikri Budiman, M.Kom.

---

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS DIAN NUSWANTORO  
SEMARANG  
2017**

## HALAMAN PENGESAHAN

---

Judul IbM: **Pelatihan Peningkatan Ketrampilan Animasi Stop Motion Terhadap Siswa-Siswi SMKN 8 Semarang**

1. Ketua Tim Pengusul

- a. Nama : Novi Hendriyanto, M.Kom
- b. NPP : 0686.11.2016.646
- c. Pangkat/Golongan : - / III B
- d. Jabatan Fungsional : Tenaga Pengajar
- e. Jabatan Struktural : -
- f. Fakultas / Jurusan : Ilmu Komputer / Teknik Informatika D3
- g. Bidang Keahlian : Jaringan Komputer, Animasi
- h. Alamat Kantor : Jl.Imam Bonjol I No.207 Semarang 50131
- i. No.Telpon : 024-3517361, 3520145
- j. Alamat Rumah : Jl. Watu Wila I Blok H 4 / 7, Permata Puri, Ngaliyan
- k. Telp / E-mail : 085899001127 / [nvhendriyanto@gmail.com](mailto:nvhendriyanto@gmail.com)

2. Anggota Tim

- a. Jumlah Anggota : 4 Orang
  - b. Nama Anggota 1/Keahlian : Deddy Award Widya L., M.Pd / Seni dan Desain
  - c. Nama Anggota 2Keahlian : **Dr. Fikri Budiman, M.Kom** / Informatika
  - d. Nama Anggota 3Keahlian : Edi Sugiarto, M.Kom / Informatika
  - e. Nama Anggota 4Keahlian : Achmad Wahid Kurniawan, M.Kom / Informatika
  - f. Lokasi Kegiatan : Jl. Pandanaran II No. 12 Semarang
3. Luaran yang dihasilkan : Ketrampilan Softskill
4. Jangka Waktu Pelaksanaan : 1 Bulan
5. Biaya Total : Rp. 2.000.000,-
- a. Mandiri : Rp. 2.000.000,-

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Ilmu Komputer



Dr. Abdul Syukur  
NPP. 0686.11.1992.017

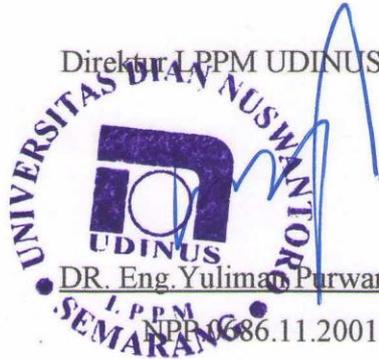
Semarang, 17 Januari 2018

Ketua Tim



Novi Hendriyanto, M.Kom  
NPP. 0686.11.2016.646

Direktur LPPM UDINUS Semarang



DR. Eng. Yulimar Purwanto, M.Eng

NPP. 0686.11.2001.266

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, atas segala nikmat dan karunia-Nya, sehingga kami dapat melaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang berwujud pelatihan untuk Peningkatan Ketrampilan Animasi Stop Motion Terhadap Siswa-Siswi SMK 8 Kota Semarang Semarang yang diselenggarakan pada tanggal 20 - 21 Desember 2017.

Dengan mengikuti kegiatan ini, para siswa dan siswi pada SMK 8 Kota Semarang diharapkan mempunyai pengetahuan dan ketrampilan dalam pembuatan animasi sehingga diharapkan mampu memahami teknis dasar dan pengalaman langsung memproduksi sebuah karya Stop Motion Animation.

Kami menyadari pada laporan ini masih banyak kekurangan, karena itu tidak lupa kami menyampaikan maaf sebesar-besarnya.

Semarang, Januari 2018

Dr. Fikri Budiman, M.Kom

## RINGKASAN

Perkembangan teknologi yang ada mendukung untuk menciptakan teknik-teknik yang baru dalam pembuatan suatu video. Penggabungan antara teknik *stop motion* dan *live shoot* merupakan hal baru dimana menggunakan animasi *frame by frame* yang kemudian digabungkan dengan *live shoot* sehingga gambar yang diambil tersebut dapat terlihat lebih nyata. Animasi ini akan menjadi lebih sempurna dengan adanya *editing video* dimana menggunakan *Adobe Premiere* sebagai softwarena.

Setiap perkembangan yang baru pasti memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing, oleh karena itu walaupun *stop motion* telah dibuat secara detail dan serealistik mungkin, tetapi apabila tidak digabungkan dengan *live shoot* maka kesempurnaan terasa kurang dan gambar kurang bisa terlihat nyata.

Penerapan proses pembuatan animasi pada IbM ini dilakukan secara individu dengan beberapa tahap yaitu pra produksi, produksi hingga pasca produksi. Proses pra produksi dan produksi yang meliputi pengembangan ide dan konsep, pembuatan *treatment*, *storyboard*, desain karakter serta animasi karakter 2D. Dan diberi sentuhan akhir yaitu proses *editing*.

Tanpa melalui tahapan yang harus dilakukan dalam pembuatan animasi maka sulit untuk terwujud suatu karya kreatif yang mampu meningkatkan pemahaman terhadap suatu proses produksi film animasi.

Adapun sekolah yang menjadi objek IPTEKS Bagi Masyarakat ( IbM ) dalam rangka pengabdian masyarakat ini adalah SMK Negeri 8 Semarang yang beralamat di Jalan Taman Menteri Supeno No.1, Mugassari, Semarang Selatan. Pengabdian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman terhadap suatu proses produksi film animasi bagi Siswa SMKN 8 Semarang yang diharapkan mampu memahami teknis dasar dan pengalaman langsung memproduksi sebuah karya Stop Motion Animation.

## DAFTAR ISI

<b>KATA PENGANTAR</b> .....	4
<b>RINGKASAN</b> .....	5
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	7
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	8
<b>BAB 1. PENDAHULUAN</b> .....	9
1.1. Analisis Situasi.....	9
1.2. Rumusan Masalah Spesifik .....	10
<b>BAB 2. TARGET DAN LUARAN</b> .....	10
<b>BAB 3. METODE PELAKSANAAN</b> .....	10
<b>BAB 4. KELAYAKAN PERGURUAN TINGGI</b> .....	11
<b>BAB 5. HASIL DAN LUARAN YANG DICAPAI</b> .....	12
5.1. Jadwal Kegiatan .....	12
5.2. Materi Pelatihan .....	14
5.3. Hasil Kegiatan.....	33
<b>BAB 6. KESIMPULAN DAN SARAN</b> .....	42
<b>Lampiran 1. Riwayat Hidup Ketua Pelaksana Kegiatan</b> .....	43
<b>Lampiran 2. Surat Tugas Pelatihan</b> .....	45
<b>Lampiran 3. Kesanggupan Menjadi Mitra</b> .....	46
<b>Lampiran 4. Daftar Kehadiran Peserta Pelatihan</b> .....	48
<b>Lampiran 5. Peta Lokasi Pengabdian</b> .....	52
<b>Lampiran 6. Sertifikat Pemateri Pelatihan</b> .....	53
<b>Lampiran 7. Dokumentasi Kegiatan Pelatihan</b> .....	54

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 1. Jadwal Pelatihan .....</b>	<b>12</b>
--	-----------

## DAFTAR LAMPIRAN

<b>Lampiran 1. Riwayat Hidup Ketua Pelaksana Kegiatan .....</b>	<b>43</b>
<b>Lampiran 2. Surat Tugas Pelatihan.....</b>	<b>45</b>
<b>Lampiran 3. Kesanggupan Menjadi Mitra .....</b>	<b>46</b>
<b>Lampiran 4. Daftar Kehadiran Peserta Pelatihan .....</b>	<b>48</b>
<b>Lampiran 5. Peta Lokasi Pengabdian .....</b>	<b>52</b>
<b>Lampiran 6. Sertifikat Pemateri Pelatihan.....</b>	<b>53</b>
<b>Lampiran 7. Dokumentasi Kegiatan Pelatihan .....</b>	<b>48</b>

## PROGRAM IPTEKS BAGI MASYARAKAT (IbM)

---

### Judul : Pelatihan Peningkatan Ketrampilan Animasi Stop Motion Terhadap Siswa-Siswi SMKN 8 Semarang

## BAB 1. PENDAHULUAN

### 1.1. Analisis Situasi

Industri perfilman di Indonesia masih dikuasai oleh film-film yang diproduksi secara *live shoot* seperti sinetron. *Stop motion* dan *live shoot* yang ditayangkan di televisi juga merupakan film impor. Film animasi hasil produksi Indonesia juga sedikit sekali yang diputar di televisi. Produksi lokal mayoritas ditayangkan dalam bentuk iklan komersial yang berdurasi beberapa detik. Hingga saat ini masih belum ada film animasi Indonesia yang berdurasi panjang.

Teknik-teknik untuk membuat animasi hingga saat ini terus menerus dikembangkan, mulai teknik manual hingga menjadi digital seperti sekarang ini. Animasi telah berkembang dan tumbuh menjadi industri hiburan yang besar. Animasi berdasarkan tekniknya terdapat animasi 2D atau animasi *hand-drawn*, *stop motion* yang biasa dikenal dengan animasi *clay*, dan animasi 3D yang pembuatannya mengandalkan komputer.

Pada masa sekarang, perfilman Indonesia telah berkembang pesat, ditandai oleh banyaknya film Indonesia yang ditampilkan di bioskop Indonesia. Tidak hanya dipenuhi film import saja, Indonesia mampu melahirkan animator film berkualitas internasional seperti *Kungfu Panda 2*, *The Adventures of Tintin*, *Cars*, dan sampai yang terakhir muncul film *Arthur Christmas*.

Film Indonesia, perlahan tapi pasti, mulai mengembalikan kejayaannya di tanah air. Dari permasalahan yang ada, maka film berkualitas sangat diperlukan saat ini. Oleh karena itu perlu dibuatkan sebuah media yang bisa menampilkan sebuah cerita yang bisa bergerak dan pemahaman terhadap suatu proses produksi film animasi, adapun sekolah yang menjadi objek IPTEKS Bagi Masyarakat (IbM) dalam rangka pengabdian masyarakat ini adalah SMK Negeri 8 Semarang yang beralamat di Jalan Taman Menteri Supeno No.1, Mugasari, Semarang Selatan. Berdasarkan lokasi SMKN 8 Semarang terletak di kota Semarang sehingga pengabdian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman terhadap suatu proses produksi film animasi bagi

Siswa SMKN 8 Semarang yang diharapkan mampu memahami teknis dasar dan pengalaman langsung memproduksi sebuah karya Stop Motion Animation.

## **Permasalahan Mitra**

### **1.2. Rumusan Masalah Spesifik**

SMKN 8 Semarang memiliki kurikulum yang membahas mengenai konsep dasar serta teknik pembuatan animasi namun secara teknis masih memiliki kelemahan dalam pembuatan animasi stop motion sehingga dalam pengabdian ini tim pelaksana ingin memberikan materi berkaitan dengan pemahaman proses produksi film animasi, konsep animasi stop motion, serta teknik-teknik pembuatan animasi tersebut.

## **BAB 2. TARGET DAN LUARAN**

A. Target dan Luaran dari hasil pengabdian berupa:

- a. Meningkatnya pemahaman siswa SMKN 8 Semarang mengenai suatu proses produksi film animasi.
- b. Meningkatnya keterampilan siswa SMKN 8 Semarang dalam pembuatan animasi *stop motion*.
- c. Terciptanya animasi-animasi *stop motion* karya siswa-siswi SMKN 8 Semarang.

## **BAB 3. METODE PELAKSANAAN**

Pelaksanaan kegiatan pengabdian ini menggunakan beberapa langkah yaitu sebagai berikut :

1. Koordinasi dengan pihak SMK Negeri 8 Semarang yang terdiri dari Kepala sekolah dan wakil kepala bidang kurikulum untuk menentukan jumlah siswa dan teknis pelaksanaan pelatihan.
2. Penentuan waktu dan tempat pelaksanaan serta petunjuk teknis yang perlu dilakukan.
3. Penyusunan materi pelatihan.
4. Pengembangan sistem media pembelajaran.
5. Penyebaran undangan pelatihan ke pihak SMK Negeri 8 Semarang.

6. Persiapan teknis pelaksanaan bersifat fisik antara lain : kesiapan komputer, perangkat dokumentasi, backdrop, konsumsi, materi hard-print, dan daftar hadir.
7. Persiapan teknis pelaksanaan secara non-fisik antara lain : materi presentasi pelatihan soft-copy, dan ketersediaan internet.
8. Pembentukan tim untuk konsultasi yang berfungsi menangani permasalahan-permasalahan yang dimungkinkan muncul pada saat kegiatan pelatihan dilaksanakan.
9. Pengumpulan dokumentasi yang bersifat administratif sebagai penyusunan laporan pertanggungjawaban.

#### **BAB 4. KELAYAKAN PERGURUAN TINGGI**

Pengabdian masyarakat ini berjudul “Pelatihan Peningkatan Keterampilan Animasi Stop Motion Terhadap Siswa-Siswa SMKN 8 Semarang”. Kegiatan ini dilakukan oleh sebuah tim yang beranggotakan lima orang dosen di lingkungan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Dian Nuswantoro, Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Dian Nuswantoro selama ini telah mendukung terlaksananya Tri Dharma Perguruan Tinggi kepada masyarakat. Banyak kegiatan LPPM Universitas Dian Nuswantoro satu tahun terakhir antara lain, pelatihan penulisan proposal penelitian dan pengabdian kepada masyarakat baik yang dilakukan secara internal maupun eksternal dengan menghadirkan pakar di bidang penelitian dan pengabdian dari luar institusi, mengadakan hibah penelitian dan pengabdian masyarakat internal yang di danai oleh universitas yang berlangsung setiap tahun, dan telah banyak dosen-dosen di berbagai fakultas dan program studi yang telah mendapatkan pendanaan dari KemenristekDikti baik Program Hibah Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat seperti Penelitian Dosen Pemula, Penelitian Hibah Bersaing, Penelitian Kerjasama Antar Perguruan Tinggi ( Pekerti ), Penelitian Disertasi Doktor, Penelitian Strategis Nasional, dan Ipteks Bagi Masyarakat (IbM) selain itu juga mempunyai beberapa desa binaan dan seringkali pula menjadi mitra dari pemerintahan baik kota maupun provinsi dalam kegiatan pembuatan naskah akademik, perencanaan dan redesign Master Plan IT dan kerjasama-kerjasama lainnya.

Pelaksanaan proses Pelatihan peningkatan keterampilan animasi *stop motion* terhadap siswa-siswi SMKN 8 Semarang ini dilakukan oleh nara sumber (dosen) dari

Fakultas Ilmu Komputer Program Studi Animasi dan Program Studi Teknik Informatika. Nara sumber yang akan memberikan materi yang telah ditetapkan dalam program ini adalah para dosen yang kompeten dalam memberikan materi berkaitan dengan animasi *stop motion*.

## **BAB 5. HASIL DAN LUARAN YANG DICAPAI**

### **5.1. Jadwal Kegiatan**

Jadwal kegiatan ini dibagi menjadi dua tahapan. Tahap pertama adalah persiapan pelaksanaan kegiatan yang berisi persiapan hingga menjelang pelaksanaan kegiatan. Kemudian tahap kedua pelaksanaan kegiatan itu sendiri. Berikut ini adalah tabel yang menggambarkan jadwal tersebut.

**Tabel 1. Jadwal Pelatihan**

#### **Kegiatan hari 1 : Tgl 20 Desember 2017**

<b>No.</b>	<b>Waktu</b>	<b>Kegiatan</b>	<b>Narasumber</b>
1	07.30 – 08.00	Persiapan dan absensi daftar ulang	Panitia SMKN 8 Semarang
2	08.00 – 08.30	Sambutan: a. Ketua Pelaksana Kegiatan Pengabdian Masyarakat b. Perwakilan sekolah	Dr. Fikri Budiman, M.Kom  Kepala Sekolah SMKN 8 Semarang
3	08.30 – 10.00	<b>Materi I</b> : Pengenalan Animasi Stop Motion a. Jenis animasi <i>stop motion</i> b. Perancangan animasi <i>stop motion</i>	<b>Novi Hendriyanto, M.Kom</b>
4	10.00 – 11.30	Materi II : Praktik pengoperasian kamera DSLR tentang Komposisi meliputi rule of third	Achmad Wahid Kurniawan, M.Kom
5	11.30 – 12.00	Ice Breaker	
6	12.00 – 12.30	Ishoma	

7	12.30 – 15.00	Materi III : Praktik pengoperasian kamera DSLR tentang : a. Pencahayaan b. Kamera Shoot meliputi sudut pengambilan gambar dan ukuran gambar	Deddy Award Widya Laksana, M.Pd
---	---------------	---	---------------------------------

**Kegiatan hari 2 : Tgl 21 Desember 2017**

No.	Waktu	Kegiatan	Narasumber
1	07.30 – 08.00	Persiapan dan absensi daftar ulang	Panitia SMKN 8 Semarang
2	08.00 – 10.00	Materi IV : Praktik pengoperasian kamera DSLR tentang Shoot modeling	Deddy Award Widya Laksana, M.Pd
3	10.00 – 11.30	<b>Materi V</b> : Praktik Editing dan Sound a. Memasukan gambar dengan Adobe Premeire b. Mengatur kecepatan / speed duration c. Memasukkan sound	<b>Novi Hendriyanto, M.Kom</b>
4	11.30 – 12.00	Ice Breaker	
5	12.00 – 12.30	Ishoma	
6	12.30 – 15.00	<b>Materi V</b> : Praktik Editing dan Sound Lanjutan	<b>Novi Hendriyanto, M.Kom</b>

## 5.2. Materi Pelatihan

### Materi I : Pengenalan Animasi Stop Motion

Pemateri : Novi Hendriyanto, M.Kom

#### a. Jenis Animasi Stop Motion

Animasi Stop motion adalah suatu teknik animasi untuk membuat objek yang dimanipulasi secara fisik agar terlihat bergerak sendiri. Setiap pergerakan dari objek tersebut difoto (frame individual), sehingga menciptakan ilusi gerakan ketika serangkaian frame dimainkan berurutan secara berkesinambungan.

Stop Motion dibedakan menjadi beberapa kategori berdasarkan teknik pembuatannya, yaitu :

##### 1) *Animasi Cut Out*

Jenis animasi stop motion ini adalah teknik animasi yang digunakan untuk membentuk sebuah animasi, yang cara pembuatannya membuat potongan gambar yang sesuai bentuk yang diinginkan. Animasi ini dibuat dengan menggunakan alat peraga dan karakter yang datar. Latar belakang yang digunakan biasanya terbuat dari kertas, kain, atau foto, tergantung keperluan juga. Saat ini jenis seperti ini sering diproduksi dengan komputer, yang biasa dilakukan adalah dengan gambar discanning.



##### 2) *Animasi Clay*

Jenis animasi stop motion ini menggunakan clay atau tanah liat atau bahan-bahan elastis yang bisa dibentuk, sebagai objek yang gerakan. Clay atau tanah liat biasanya di transform menjadi bentuk-bentuk yang diinginkan. Biasanya stop motion memang banyak menggunakan jenis ini. Animasi yang menggunakan tanah liat ini seperti Gumby and Pokey, Chicken Run, dan Corpse Bride.



### 3) *Animasi Puppet*

Jenis animasi stop motion ini biasanya melibatkan tokoh boneka atau wayang atau figur lainnya yang merupakan penyederhanaan dari bentuk alam yang ada. Figur atau boneka tersebut biasanya terbuat dari bahan-bahan yang memang mempunyai sifat yang lentur (plastik) dan mudah untuk digerakan saat melakukan pemotretan bingkai per bingkai. Bahan yang biasanya digunakan adalah kayu yang muda diukir, kain, kertas, tanah liat, dan lain sebagainya, yang dapat menciptakan karakter yang tidak kaku.



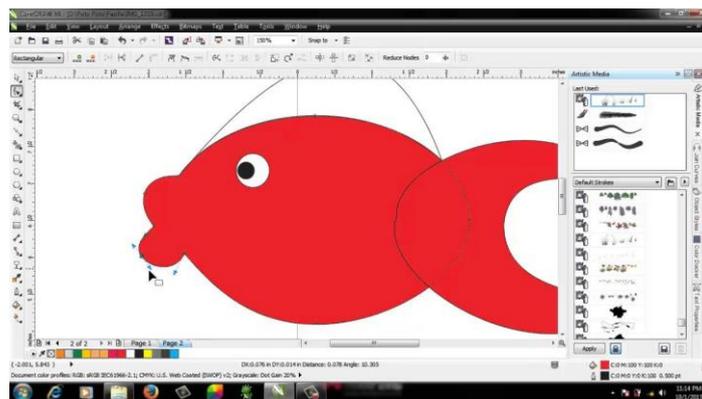
### 4) *Animasi Pixilation*

Jenis animasi stop motion ini menggunakan aktor hidup, dimana aktor hidup ini berperilaku selayaknya boneka. Pemotretannya seperti pada stop motion biasanya, sang aktor tersebut berpose berulang-ulang untuk satu atau lebih frame yang diambil dan bergerak sedikit demi sedikit ke frame berikutnya layaknya boneka yang digerakan.



### 5) *Animasi Grafis*

Variasi dari animasi stop motion ini adalah variasi yang lebih konseptual daripada animasi cel tradisional bidang datar dan animasi stop motion dengan jenis cut out. Tapi secara teknis jenis animasi stop motion tersebut menggunakan foto atau gambar sebagai objek animasi.



### 6) *Animasi Objek*

Jenis animasi stop motion ini menggunakan benda-benda seperti boneka, kaleng, atau balok, dimana benda-benda tersebut yang digunakan tidak seperti tanah liat yang mudah dibentuk dan lunak.

## **b. Jenis Animasi Stop Motion Stop Motion**

### 1) Pra Produksi

- **Naskah** : Untuk membuat animasi diperlukan ide dan sebuah cerita. Ide merupakan hal yang mendasar untuk mengembangkan sebuah film animasi. Cerita yang bagus harus mempunyai struktur yang jelas, yaitu harus memiliki awalan, nilai tengah dan akhir cerita yang sering disebut babak.

- Pembuatan Karakter : Sebuah cerita dimainkan oleh karakter. Bentuk tidaklah menjadi masalah, yang paling penting karakter harus baku. Pembuatan karakter harus sesuai dengan sifat dan peran karakter dari sebuah film. Semua karakter yang muncul dalam film animasi dibuat dalam Character Model Sheet.
- Storyboard : Storyboard digunakan sebagai alat bantu pada tahapan perancangan film kartun. Storyboard adalah semacam versi komik goresan tangan dari sebuah film dan berperan sebagai cetak biru untuk aksi dan dialog yang akan muncul dalam film.

## 2) Produksi

- Modeling : Modeling adalah proses menciptakan permukaan maupun bidang 2D / 3D secara virtual pada objek dan rancangan karakter.
- Shooting : pengambilan gambar atau shooting adalah proses terekamnya objek-objek oleh Camera video, baik analog maupun digital. Pengambilan gambar dilakukan untuk mendapatkan footage. Shooting dimulai saat tombol shutter ditekan, berakhir saat tombol dilepaskan.

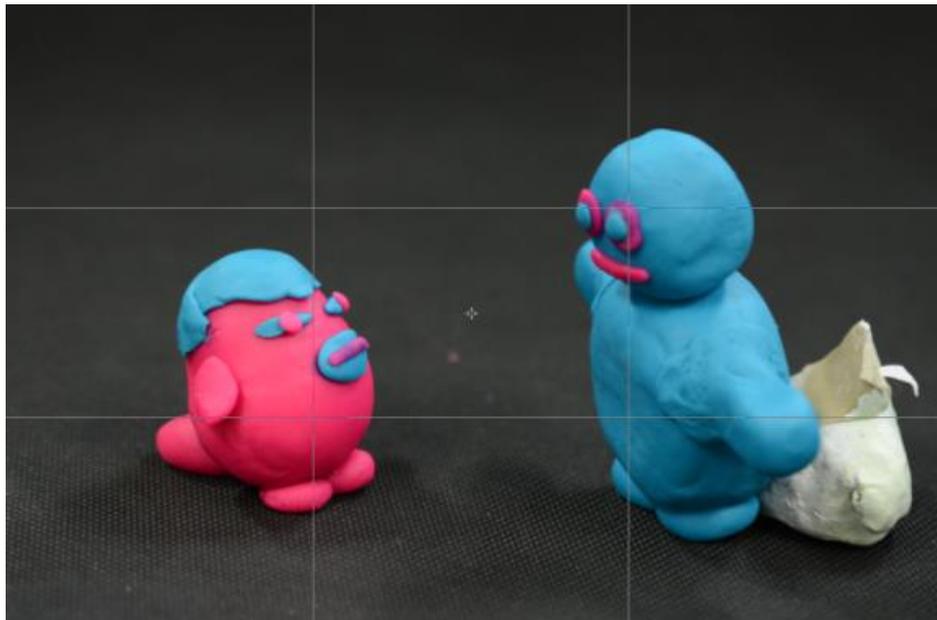
## 3) Pasca Produksi

- Compositing and Editing : compositing adalah proses merangkai atau merekonstruksi kembali scene yang terpisah menjadi satu kesatuan. Editing video adalah proses menyusun potongan-potongan klip video, menambahkan efek, transisi, teks, memotong video, menggabungkan, menambahkan musik atau narasi dan sebagainya agar menjadi satu kesatuan.
- Rendering : Rendering adalah proses translasi semua informasi latar, warna, gerakan karakter, dan lain-lain yang Tersimpan dalam file-file menjadi satu frame tunggal.  
Rendering akan mengkalkulasi seluruh elemen material, pencahayaan, efek dan lainnya sehingga akan menghasilkan output gambar atau animasi yang realistis.

**Materi II : Praktik pengoperasian kamera DSLR, Komposisi rule of third**

**Pemateri : Achmad Wahid Kurniawan, M.Kom**

Rule of thirds berkaitan dengan komposisi dan aturan penempatan subjek utama (Point of Interest) ke dalam frame. Jadi, dengan rule of thirds ini siswa akan belajar bagaimana cara yang baik dan benar menempatkan subjek, Sedangkan yang dimaksud dengan *Point of Interest (POI)* adalah subjek yang paling menarik perhatian dalam satu frame / foto.



### **Penempatan Subjek Utama (POI) Pada Rule of Thirds**

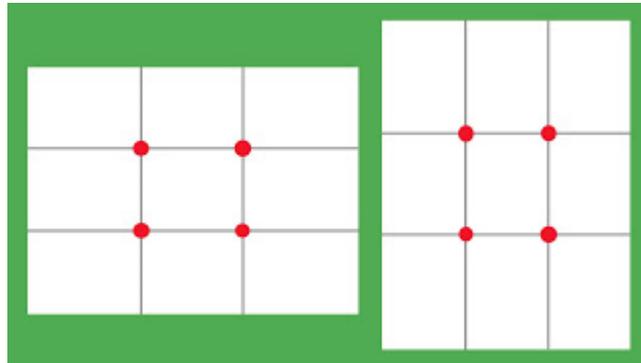
Pada rule of thirds, frame dibagi menjadi 9 bagian oleh 2 garis horizontal dan 2 garis vertikal. Maka akan terdapat 3 bidang bagian horizontal dan 3 bagian vertikal dan jumlah seluruhnya adalah 9 bagian..

Sebagai kata kunci subjek utama atau **POI (point of interest)** diletakkan di salah satu bagian rule of thirds dan bukan terpusat (berada di tengah) akan lebih menambah daya tarik visual dan memberikan kesan drama / cerita.

Rule of thirds didasarkan pada teori *Sir Joshua Reynolds* di tahun 1797 yang membahas tentang keseimbangan antara terang dan gelap dalam sebuah lukisan. Kemudian diadaptasi oleh *John Thomas Smith* pada tahun 1783 dan diberi nama rule of thirds (aturan pertiga). Smith mengacu proporsi gambar dalam satu bagian ketiga dan dua pertiganya, sehingga menciptakan proporsi yang lebih harmonisasi.

## Fungsi Rule of Thirds

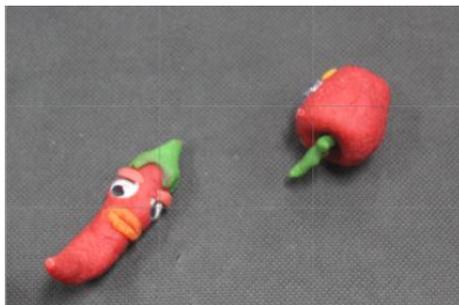
**Rule of Third** merupakan pengembangan dari simetri **Golden Ratio** yang telah lama dikenal dalam seni lukis. Dalam *Rule of Third* frame gambar dibagi menjadi 3 bagian vertikal dan bagian horisontal.



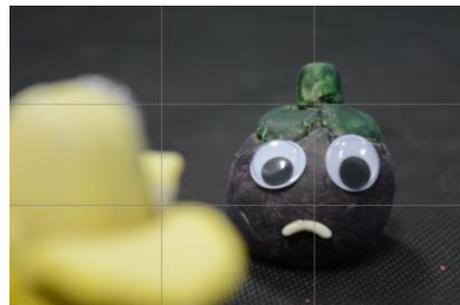
## Prinsip

1. Walaupun tidak harus tepat benar, penempatan obyek dalam frame sebaiknya disesuaikan dengan pembagian tersebut
2. Untuk menempatkan bagian paling menarik dari obyek pada salah satu dari 4 **titik perpotongan** (ditandai dengan bulatan warna merah)
3. Bagian yang paling menarik dari obyek dapat berupa apa saja, misalnya:

Mata

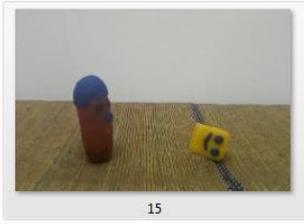


Wajah



## Hasil Kegiatan

Hasil luaran dari kegiatan pelatihan ini adalah berupa foto tentang komposisi Rule of thirds dan Point Of Interest dari siswa-siswi SMKN 8 Semarang, dimana dalam pembuatan project dikerjakan secara kelompok, dimana dalam satu kelas pelatihan ini ada 6 kelompok.



15



33



a (11)



a (26)



DSC\_9799



IMG\_6788

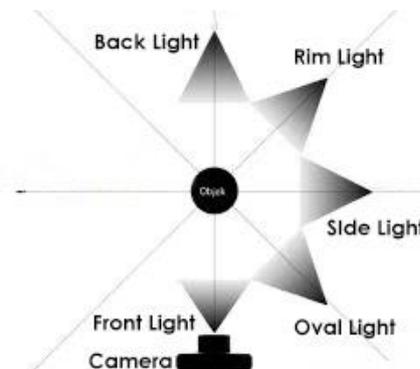
### **Materi III : Praktik pengoperasian kamera DSLR meliputi Pencahayaan, sudut pengambilan gambar dan ukuran gambar**

**Pemateri : Deddy Award Widya Laksana, M.Pd**

#### **A. Pencahayaan dalam Fotografi**



Fotografi adalah sebuah tehnik melukis dengan cahaya, atau dengan kata lain bermain-main dengan cahaya, memiliki cahaya yang semakin bagus maka potensi memiliki foto bagus akan semakin besar. Oleh karena itu cahaya adalah sebuah komponen yang paling penting bagi seorang fotografer.



Hal terpenting dalam melihat kualitas cahaya adalah kesimbangan antara highlight dan shadow, karena hal ini terjadi berdasarkan dari arah cahaya itu sendiri.

*Front Light*, adalah posisi cahaya berada di depan objek, sehingga pada bagian depan objek akan mendapat cahaya penuh.

*Oval Light*, adalah posisi cahaya berada pada 3/4 objek, sehingga akan terdapat sedikit bayangan pada bagian belakang objek.

*Side Light*, adalah posisi cahaya berada pada sisi samping dari objek, sehingga bayangan dan terang objek akan terbagi menjadi dua, bagian terang dan bayangan akan berada pada posisi yang berlawanan.

*Rim Light*, adalah posisi cahaya berada bagian belakang dengan posisi sudut 1/4 objek, sehingga pada bagian depan objek akan gelap dan akan timbul garis cahaya pada tepian objek.

*Back Light*, adalah posisi cahaya tepat pada bagian belakang objek sehingga sisi depan objek menjadi gelap dan tercipta garis-garis cahaya pada bagian belakang objek secara tegas.

### **Di dalam fotografi kita mengenal 3 jenis sumber cahaya, yaitu:**

#### *Available Light*

Cahaya yang telah tersedia secara alami di lingkungan sekitar. Fotografer tidak bisa mengatur besar-kecil serta arah penyorotan cahaya tersebut. Seperti matahari, lampu kota, lampu panggung, lampu ruangan. Istilah ini sering disebut juga Ambient light.

#### *Artificial Light*

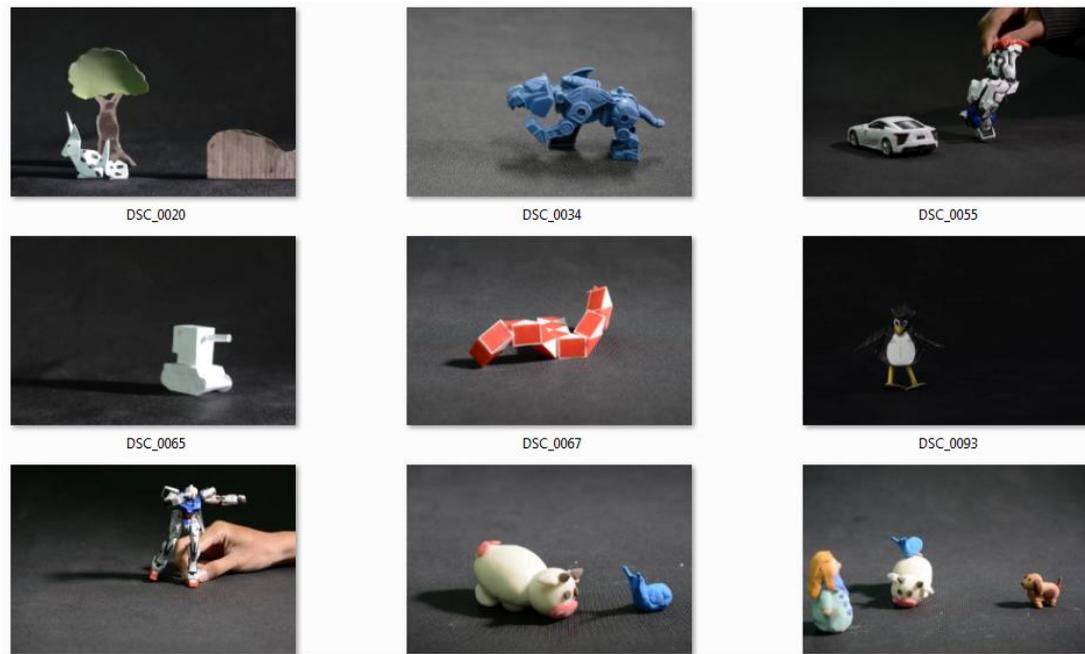
Cahaya yang sengaja dibuat ketika sedang membuat sebuah gambar foto. Fotografer bisa mengatur besar-kecil serta mengubah arah penyorotan dari cahaya tersebut. Seperti lampu studio, flash/ lampu kilat, senter.

#### *Mix Light*

menggabungkan dua jenis sumber cahaya tersebut kedalam sebuah foto, bisa menggabungkan beberapa available light misalnya sinar matahari dengan lampu ruangan), dan juga menggabungkan beberapa artificial light misalnya lampu studio dengan flash dan available light dengan artificial light (lampu kota dengan lampu kilat).

### **Hasil Kegiatan**

Hasil luaran dari kegiatan pelatihan ini adalah Menghasilkan karya berupa foto dengan menggunakan modeling sebagai bahan untuk *stop motion* dari siswa-siswi SMKN 8 Semarang, dalam pemotretan dengan mempertimbangkan pencahayaan dari berbagai sumber cahaya, dimana dalam pembuatan project dikerjakan secara kelompok, dimana dalam satu kelas pelatihan ini ada 6 kelompok.



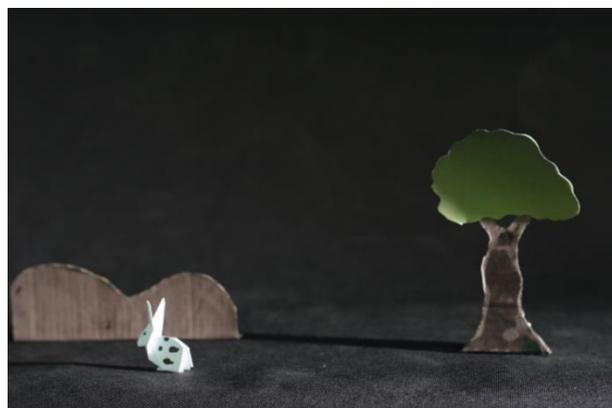
**B. Kamera Shoot meliputi sudut pengambilan gambar dan ukuran gambar**

**Pemateri : Deddy Award Widya Laksana, M.Pd**

*Type of shot* atau diterjemahkan dalam ilmu fotografi sebagai *teknik pengambilan gambar* yaitu suatu teknik untuk memilih luas area frame yang diberlakukan pada subjek sesuai dengan kaidah *type of shot* yang telah ditentukan secara umum. Teknik ini menjelaskan tentang aturan yang benar memilih luas area frame baik yang lebar maupun sempit dan batasan pemotongan subjek oleh frame sesuai dari jenis teknik pengambilan gambar gunakan.

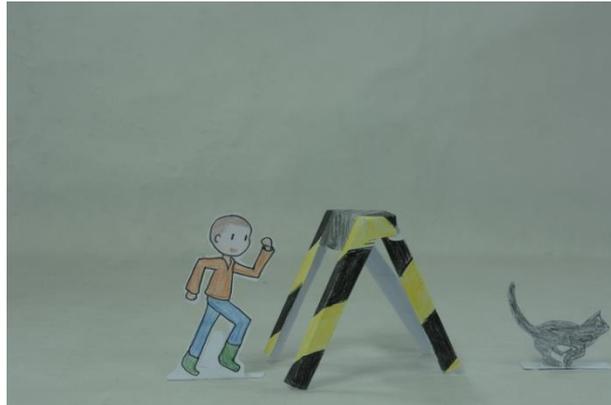
Adapun beberapa teknik pengambilan gambar (*type of shot*)

**1. Extreme Long Shot**



Dikenal juga sebagai *Extra Long Shot* atau *Very Long Shot* yaitu teknik pengambilan gambar mencakup area yang sangat luas dengan maksud untuk mengikutsertakan elemen disekitar subjek utama ke dalam frame. Area frame dari teknik ini bisa lebih luas lagi dari contoh gambar di atas, sehingga subjek di dalamnya akan terlihat lebih kecil lagi.

## 2. Long Shot



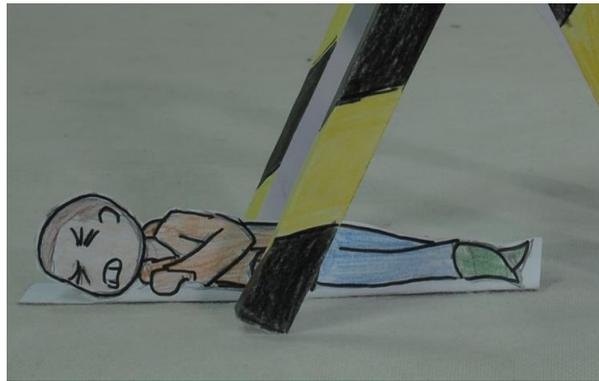
Pada teknik ini pengambilan gambar hanya menggunakan area yang cukup / pas untuk memperlihatkan seluruh subjek tanpa terpotong oleh frame. Teknik ini hanya mensorot dan memprioritaskan subjek utama dan bermaksud untuk menonjolkan subjek dengan ekspresi dan interaksinya tanpa ada bagian tubuh yang terpotong

## 3. Medium Long Shot



Teknik ini memiliki tujuan yang sama dengan teknik *Long Shot*. Ruang yang diambil tentunya lebih sempit dari teknik *Long Shot*.

#### 4. Medium Shot



Pada teknik ini area pengambilan gambar sedikit lebih sempit dari teknik *Medium Long Shot*. Teknik ini bertujuan untuk menonjolkan lebih detail lagi bahasa tubuh dari ekspresi subjek.

#### 5. Close Up



Teknik pengambilan gambar *Close Up* mengambil area yang jauh lebih sempit yaitu. Tujuannya untuk menceritakan secara detail ekspresi dan mimik dari wajah subjek.

#### 6. Big Close Up



Teknik pengambilan gambar ini akan mengambil area yang lebih sempit lagi dari teknik *Close Up* di atas. Pada dasarnya tujuan teknik ini sama dengan teknik *Close Up*, hanya saja menekankan untuk lebih mendetailkan ekspresi dan mimik wajah subjek

### C. Sudut Pengambilan Gambar (Angle) Dalam Fotografi

Pemateri : Deddy Award Widya Laksana, M.Pd

#### 1. Eye Level



Ini adalah sudut pengambilan gambar atau angle yang netral sehingga disebut juga *Normal Angle*. Pada angle ini tingginya kamera saat membidik harus sejajar dengan subjek / objek yang dibidik.

#### 2. The Bird's-Eye View



Foto yang diambil dengan posisi angle ini akan memperlihatkan sudut pengambilan gambar dari ketinggian. Maksudnya pemotretan dilakukan dari tempat yang sangat tinggi

### 3. High Angle



Angle ini memiliki karakter angle yang sama seperti *The Bird's-Eye View* di atas yaitu memotret objek dari ketinggian hanya saja angle ini tidak se-ekstrem *The Bird's-Eye View*.

### 4. Low Angle



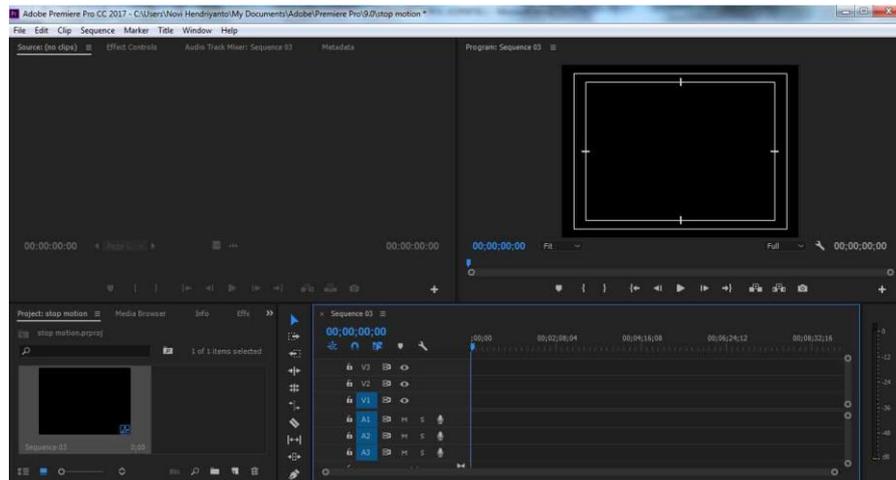
Angle ini merupakan kebalikan dari *High Angle* yaitu sudut pengambilan gambar yang rendah dan jika digunakan untuk memotret seseorang maka tingginya sorotan kamera harus lebih rendah dari kepala orang tersebut. Hasil foto menggunakan angle ini juga merupakan kebalikan dari hasil *High Angle*

**Materi V : Praktik Editing dan Sound**

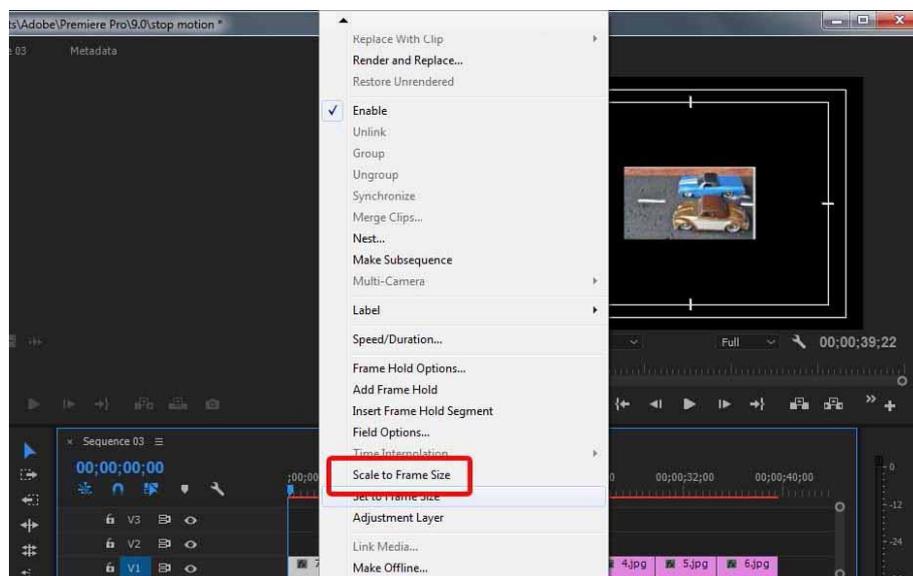
**Pemateri : Novi Hendriyanto, M.Kom**

**a. Memasukan gambar dengan Adobe Premeire**

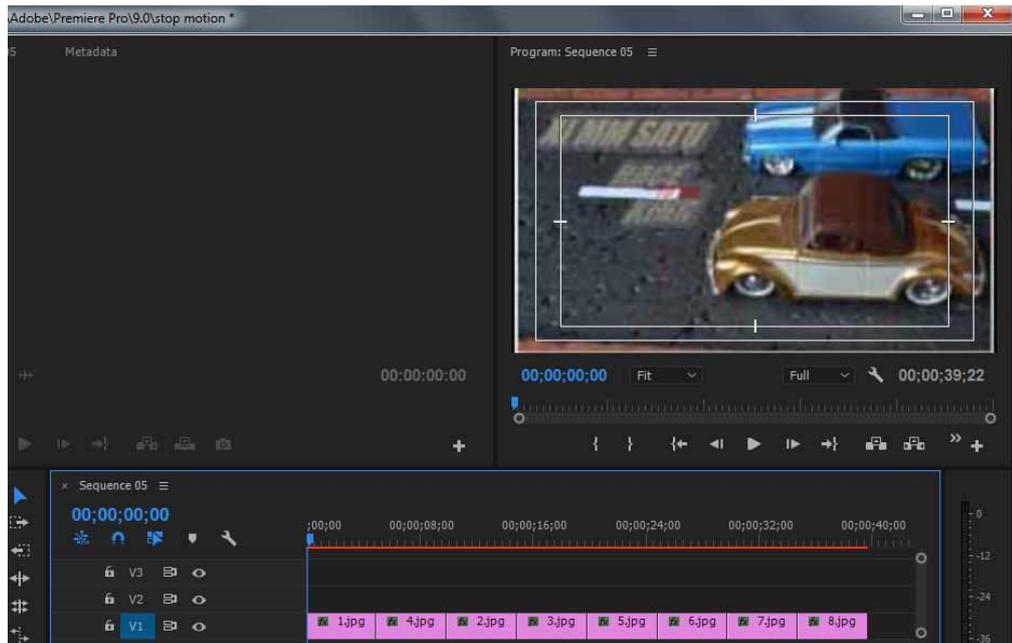
- Buka Adobe Premiere terlebih dahulu



- Masukkan gambar atau foto dengan cara klik pada menu bar *File > Impor* ( *Ctrl + I* ) dan pilih gambar atau foto dan dipastikan gambar atau foto tersebut belum ada suaranya, maka secara otomatis gambar atau foto tersebut akan menempatkan posisinya pada Project
- Masukkan foto-foto yang akan diedit menjadi slide ke dalam Timeline
- Karena foto ini terlalu kecil ukurannya, maka untuk meyesuaikan dengan layar, caranya klik kanan pada foto di Timeline → lalu pilih *Scale To Frame Size*. Lakukan pada setiap foto yang akan diedit.

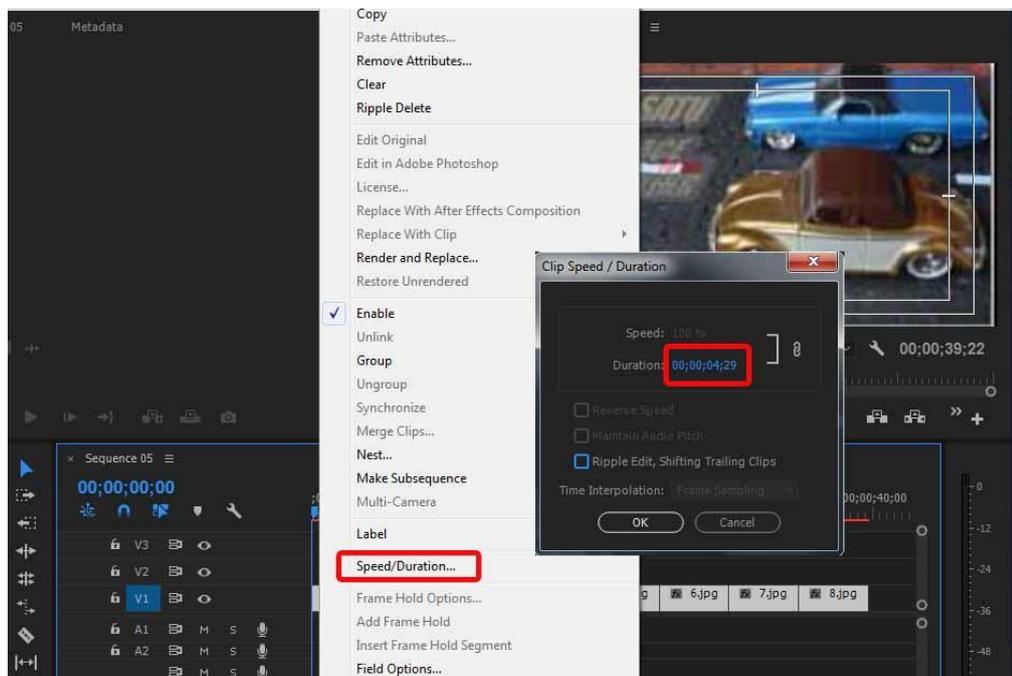


- Maka hasilnya akan seperti ini



**b. Mengatur kecepatan / speed duration**

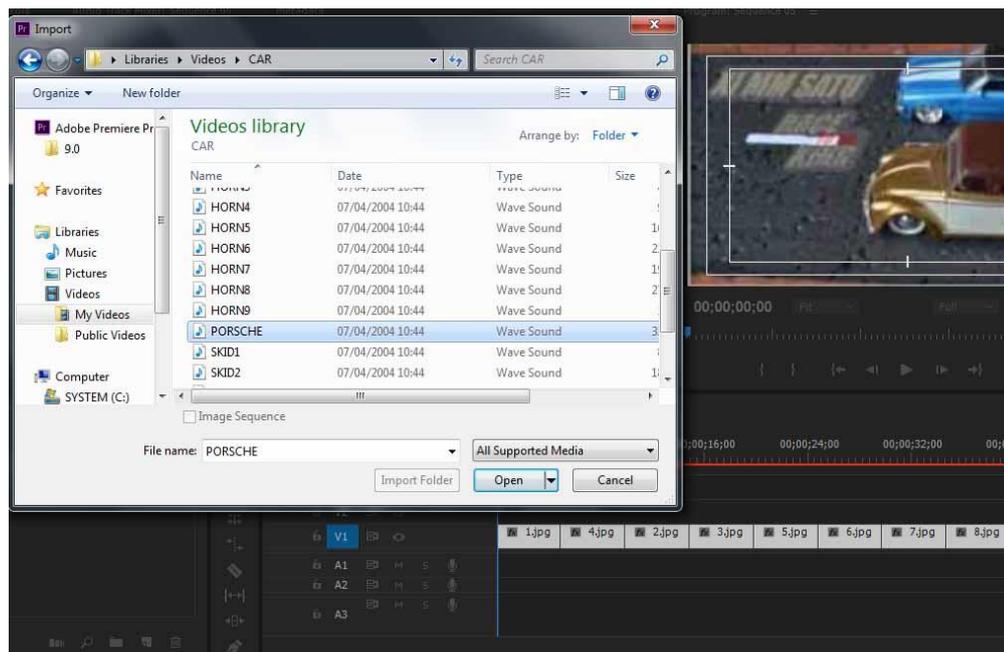
- Pertama, kita **klik kanan** pada foto-foto yang ada di **sequence** tadi ( yang akan diatur kecepatannya ), maka akan muncul beberapa pilihan menu silahkan pilih **“Speed/Duration”** dan pasti muncul popup kecil setelah menu tersebut di klik.



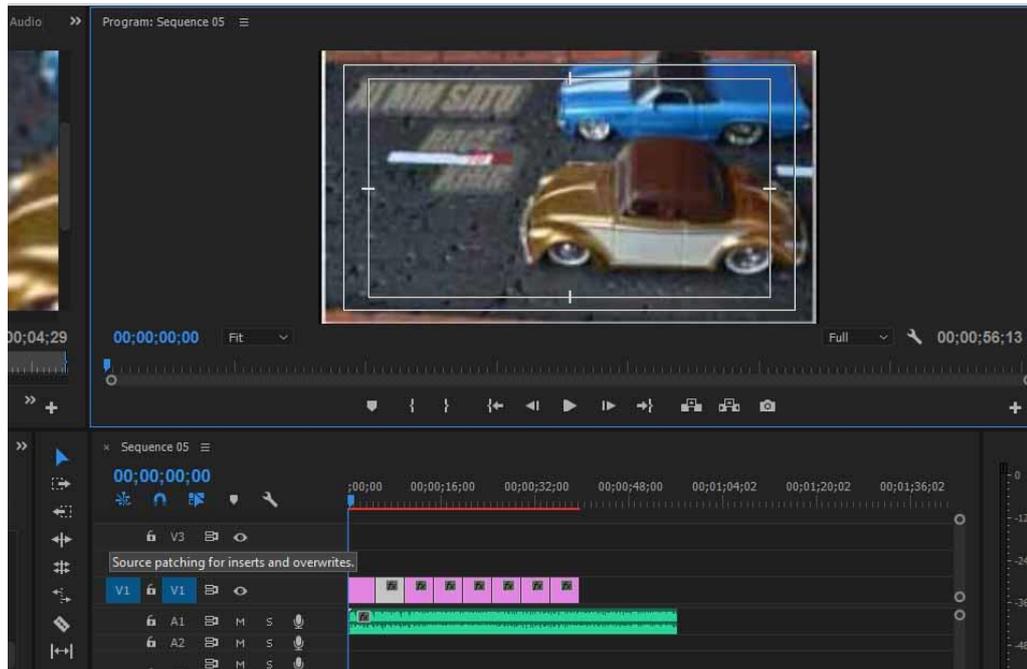
- Setelah muncul, kita mulai semuanya disini. Pada pilihan “**Speed**” kalian pilih berapa % **speed** yang akan diatur untuk foto-fotonya ? Defaultnya foto kalian adalah **100%** itu **normal**, ketika kalian kurang maka durasi foto akan lama tapi ketika ditambah maka durasinya menjadi cepat. Kalo kalian mau atur sesuai waktu, bisa juga klik kiri pada bagian “**Duration**” dan tarik ke kanan atau ke kiri untuk menambah durasi foto dan mengurangi durasi foto.
- “**Speed**” dan “**Duration**” akan otomatis menghasilkan hasil yang sesuai, ketika kalian merubah salah satunya maka yang satunya akan menyesuaikan juga.

### c. Memasukkan sound

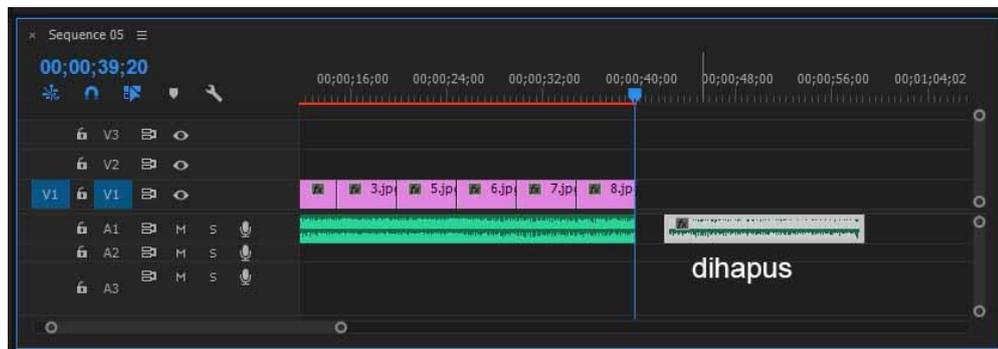
- Dengan cara yang sama masukkan sound dengan cara klik pada menu bar File > *Impor* ( Ctrl + I ) dan pilih sound yang diinginkan, secara otomatis sound tersebut akan menempatkan posisinya pada Project.



- Setelah sound tersebut menempatkan posisinya pada Project, kita tarik file sound tersebut ke Timeline dan diletakkan pada Audio 1 (dengan cara klik tahan tarik)
- Untuk mengetahui berapa panjang Timeline video dan sound tersebut, dengan cara tekan tombol Page Up (Timeline Awal) dan Page Down (Timeline Akhir) pada keyboard.

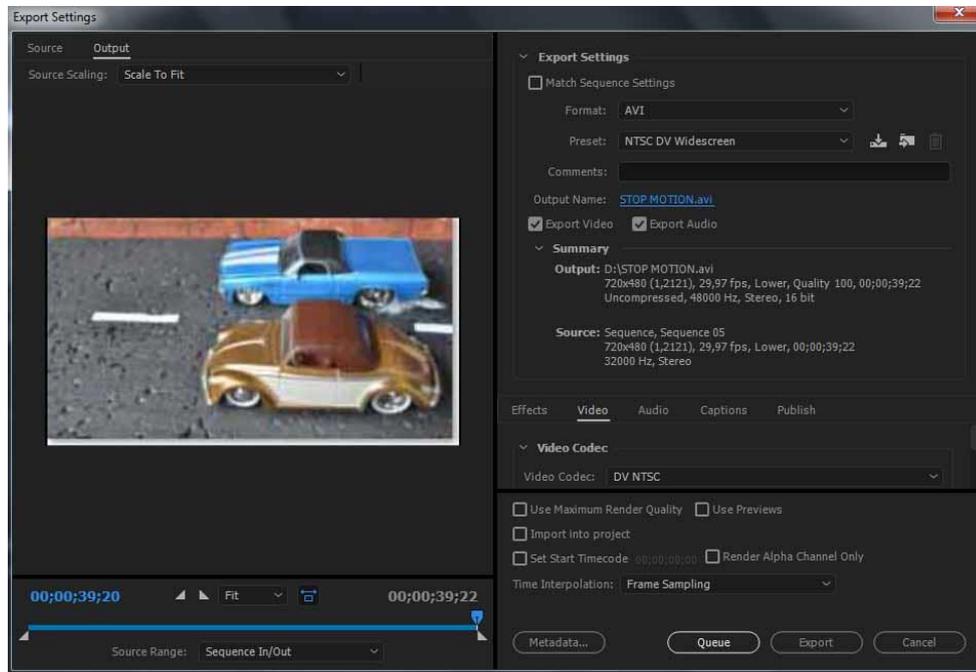


- Setelah kita lihat suara lebih panjang Timeline nya dibandingkan dengan video ( gabungan dari beberapa foto ), agar Timeline suara sesuai dengan video kita harus mengetahui batas akhir Timeline video dengan cara tekan tombol Page Down (Timeline Akhir) pada keyboard
- Potong suara tersebut dengan menggunakan, Razor Tool (C), lalu klik pada garis merah perbatasan akhir Timeline video, secara otomatis suara akan terbagi menjadi dua bagian.



- Pilih Selection Tool (V) , Klik suara pada bagian sebelah kanan, dan hapus suara dibagian sebelah kanan tersebut dengan menekan tombol Delete di keyboard

- Simpan file video tersebut dalam bentuk format Avi dengan cara klik File > Export > Adobe Media Encoder, maka akan tampil jendela seperti dibawah ini, klik Ok



### 5.3. Hasil Kegiatan

Hasil luaran dari kegiatan pelatihan ini adalah berupa produk animasi *stop motion* dari siswa-siswi SMKN 8 Semarang, dimana dalam pembuatan project dikerjakan secara kelompok, dimana dalam satu kelas pelatihan ini ada 6 kelompok. Hasil dari project animasi *Stop Motion* ini berupa video yang sudah di burning dan dapat dilihat pada gambar berikut:

#### HASIL LUARAN KEGIATAN





Racing 01036



Racing 01037



Racing 01038



Racing 01039



Racing 01040



Racing 01041



Racing 01042



Racing 01043



Racing 01044



Racing 01045



Racing 01046



Racing 01047



Racing 01060



Racing 01061



Racing 01062



Racing 01063



Racing 01064



Racing 01065



Racing 01066



Racing 01067



Racing 01068



Racing 01069



Racing 01070



Racing 01071



Racing 01108



Racing 01109



Racing 01110



Racing 01111



Racing 01112



Racing 01113



Racing 01114



Racing 01115



Racing 01116



Racing 01117



Racing 01118



Racing 01119



Racing 01132



Racing 01133



Racing 01134



Racing 01135



Racing 01136



Racing 01137



Racing 01138



Racing 01139



Racing 01140



Racing 01141



Racing 01142



Racing 01143



Racing 01168



Racing 01169



Racing 01170



Racing 01171



Racing 01172



Racing 01173



Racing 01174



Racing 01175



Racing 01176



Racing 01177



Racing 01178



Racing 01179



Racing 01180



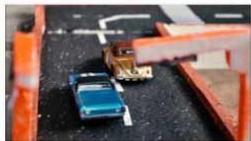
Racing 01181



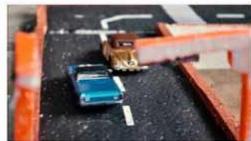
Racing 01182



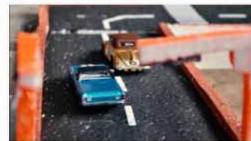
Racing 01183



Racing 01184



Racing 01185



Racing 01186



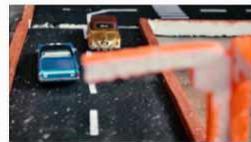
Racing 01187



Racing 01188



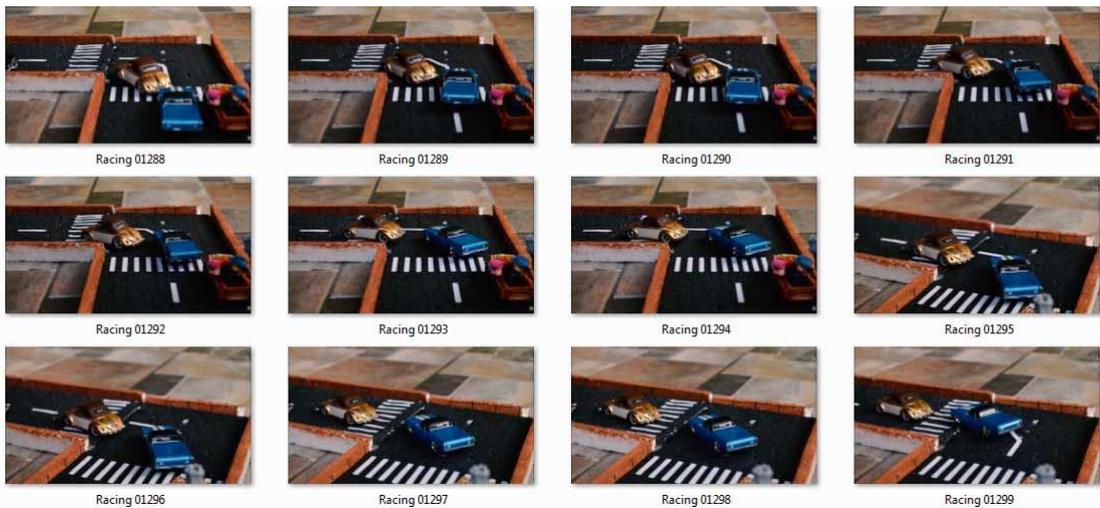
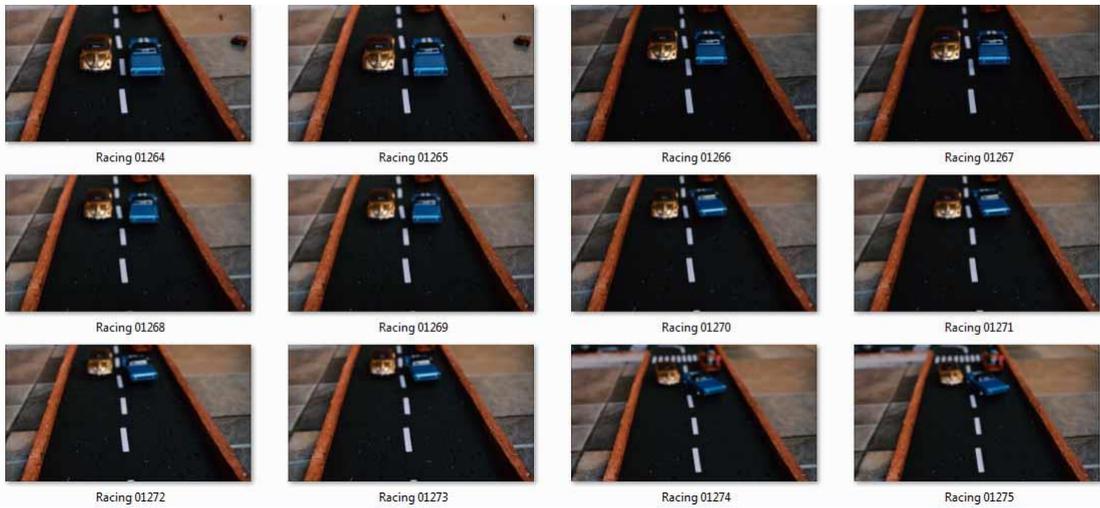
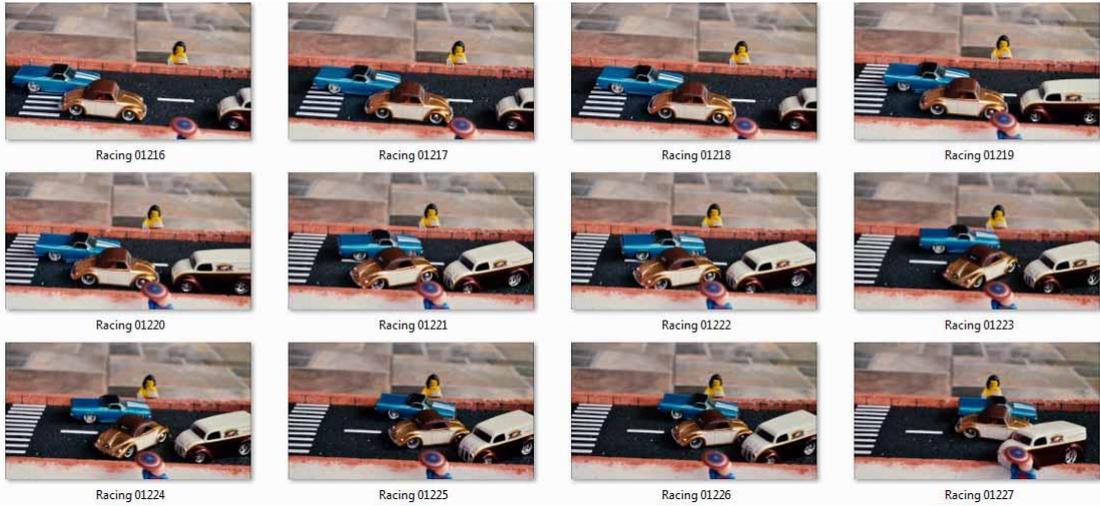
Racing 01189



Racing 01190



Racing 01191





Racing 01324



Racing 01325



Racing 01326



Racing 01327



Racing 01328



Racing 01329



Racing 01330



Racing 01331



Racing 01332



Racing 01333



Racing 01334



Racing 01335



Racing 01360



Racing 01361



Racing 01362



Racing 01363



Racing 01364



Racing 01365



Racing 01366



Racing 01367



Racing 01368



Racing 01369



Racing 01370



Racing 01371



Racing 01384



Racing 01385



Racing 01386



Racing 01387



Racing 01388



Racing 01389



Racing 01390



Racing 01391



Racing 01392



Racing 01393



Racing 01394



Racing 01395



Racing 01408



Racing 01409



Racing 01410



Racing 01411



Racing 01412



Racing 01413



Racing 01414



Racing 01415



Racing 01416



Racing 01417

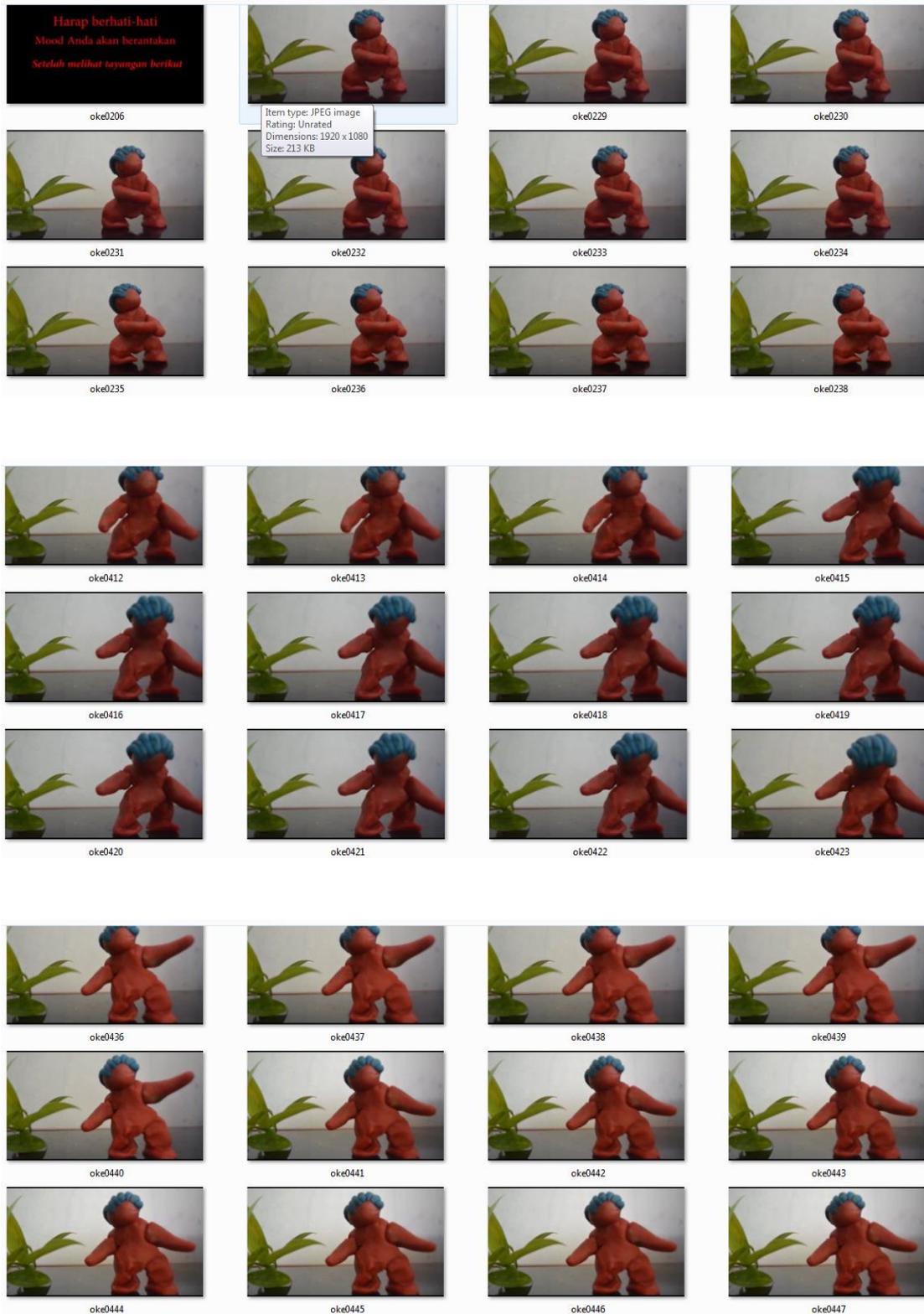


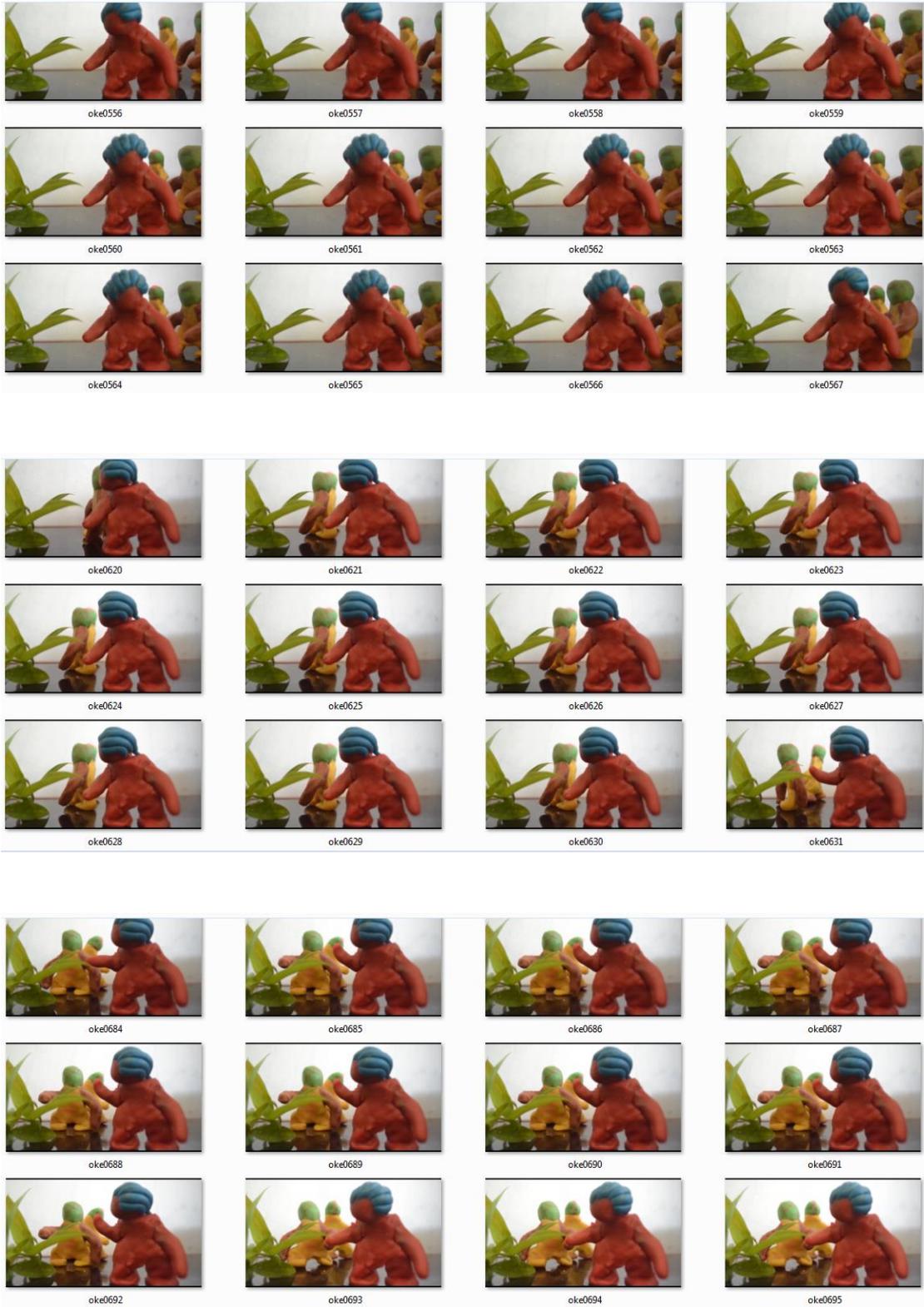
Racing 01418

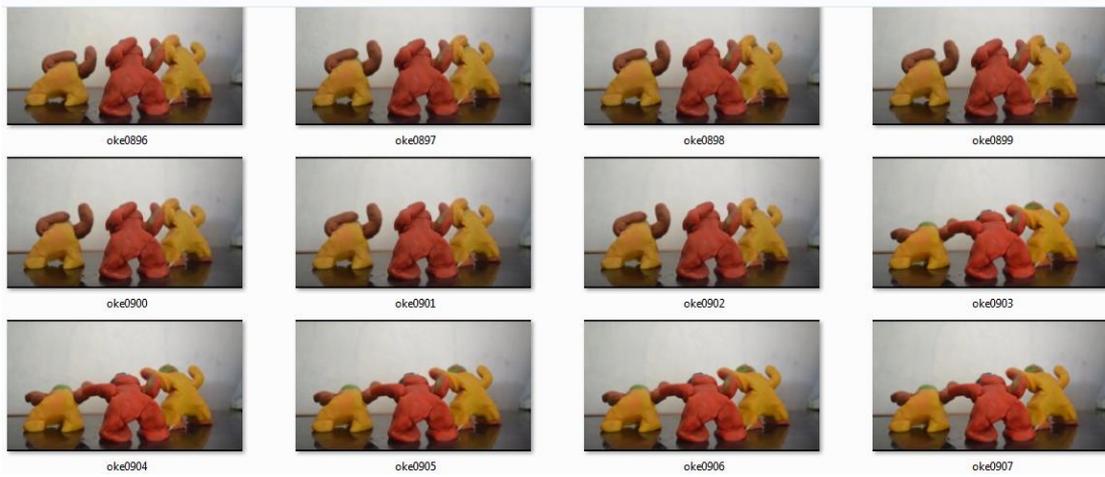
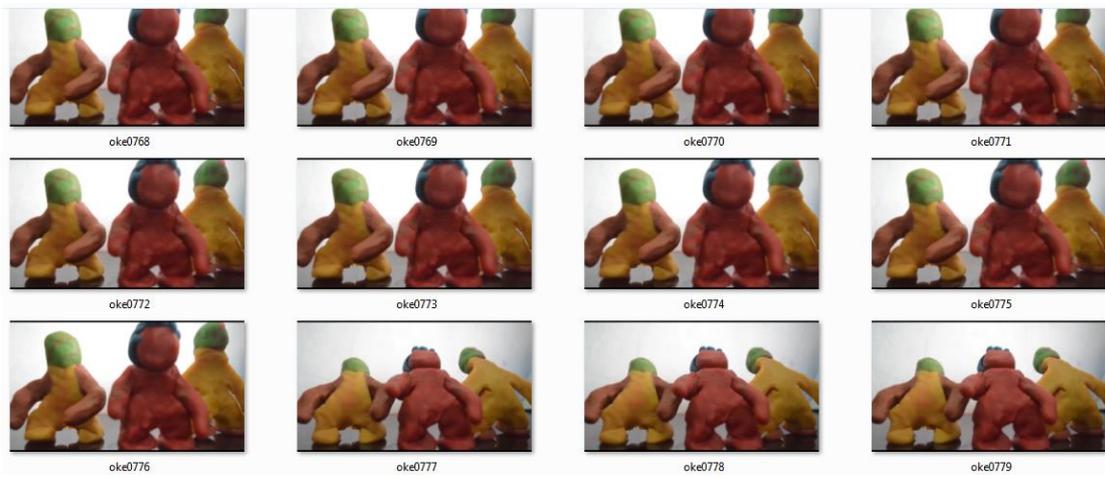
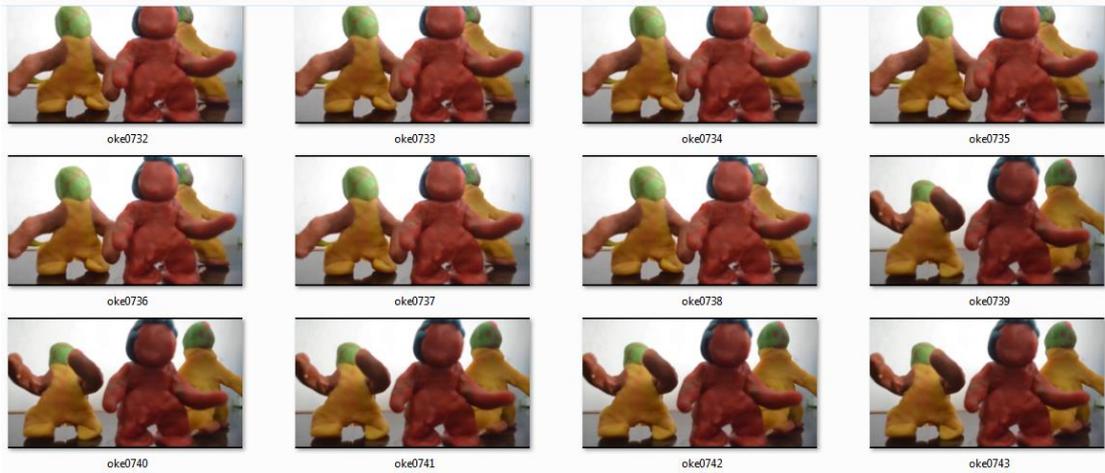


Racing 01419

## HASIL LUARAN KEGIATAN







## **BAB 6. KESIMPULAN DAN SARAN**

### **6.1 Kesimpulan**

Dari pelaksanaan kegiatan Pengabdian pada Masyarakat ini, dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Pihak SMKN 8 Semarang dan para peserta menyambut positif materi-materi yang diberikan terutama karena materi tersebut dapat diterapkan dan dapat digunakan sebagai pendukung dalam materi tentang animasi.
2. Secara umum kegiatan pengabdian dapat dikatakan berhasil, dikarenakan sebagian besar siswa-siswi SMKN 8 telah memiliki kemampuan dasar mengenai pembuatan animasi.
3. Dialog, pertanyaan, opini, maupun pendapat dari pihak panitia SMKN 8 Semarang dan peserta pelatihan dapat menjadikan pemacu bagi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Dian Nuswantoro untuk lebih berkembang.

### **6.2 Saran**

Harapan kami semoga pelatihan ini nantinya dapat diterima sebagai pembelajaran dalam pembuatan animasi *stop motion*, walaupun masih banyak kekurangan dan masih jauh dari tujuan yang diharapkan. Melalui pelatihan ini kami mengucapkan terima kasih kepada peserta pelatihan dan mohon maaf atas segala kekurangan dalam penyampaian selama kami memberikan pelatihan.

### **Daftar Pustaka**

- Burke, Carolyn L. dan Joby G. Copenhaver. 2004. *Animals as People in Children's Literature*. Amerika Serikat: Language Arts.
- <https://idseducation.com/articles/sejarah-singkat-animasi-stop-motion/>
- [https://id.wikipedia.org/wiki/Windows\\_Movie\\_Maker](https://id.wikipedia.org/wiki/Windows_Movie_Maker)

## Lampiran 1. Riwayat Hidup Ketua Pelaksana Kegiatan

### A. Identitas Diri

1	Nama Lengkap	Novi Hendriyanto, S.Kom, M.Kom
2	Jenis Kelamin	Laki-laki
3	Jabatan Fungsional	-
4	NPP	0686.11.2016.646
5	NIDN	0621116702
6	Tempat dan Tanggal Lahir	Semarang, 21 November 1967
7	Alamat Rumah	Bukit Permata Puri H IV / 7, Ngaliyan, Semarang
8	Nomor Telepon/Fax/HP	081575050815
9	Alamat Kantor	Jl. Nakula I No.5-11 Semarang
10	Nomor Telepon/Fax	024 3567010 / 024 3565441
11	Alamat E-mail	<a href="mailto:nvhendriyanto@gmail.com">nvhendriyanto@gmail.com</a>
12	Lulusan yang Telah Dihilkan	mahasiswa
		1. Sistem Operasi dan Jaringan Komputer Lanjut
		2. Administrasi dan Pengelolaan Jaringan
		3. Keamanan Sistem
		4. Metodologi Penelitian

### B. Riwayat Pendidikan

	S1	S2
Nama Perguruan Tinggi	Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer HIMSYA, Semarang	Universitas Dian Nuswantoro, Semarang
Bidang Ilmu	Ilmu Komputer	Ilmu Komputer
Tahun Masuk-Lulus	2005 - 2008	2008 – 2014
Judul Skripsi/Thesis	Sistem Informasi Perpustakaan Fakultas Teknik Universitas 17 Agustus 1945 Semarang	Penerapan Artificial Neural Network untuk Memprediksi Prakiraan Cuaca dengan Menggunakan Metode Backpropagation

### C. Pengalaman Penelitian dalam 5 Tahun Terakhir

No	Tahun	Judul Penelitian	Pendanaan	
			Sumber	Jumlah (juta Rp)
1	2016 / 2017	Pengenalan Pola Motif Batik Pesisir Dengan Backpropagation Berdasarkan Deteksi Tepi Canny	Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi	20.000.000

**D. Pengalaman Pengabdian Kepada Masyarakat dalam 5 Tahun Terakhir**

No	Tahun	Judul Pengabdian Kepada Masyarakat	Pendanaan	
			Sumber	Jumlah (juta Rp)
1				

**E. Pengalaman Penulisan Artikel Ilmiah dalam Jurnal dalam 5 Tahun Terakhir**

No	Judul Artikel Ilmiah	Volume/Nomor/Tahun	Nama Jurnal
1			

**F. Pengalaman Penyampaian Makalah Secara Oral pada Pertemuan/Seminar Ilmiah dalam 5 Tahun Terakhir**

No	Nama Pertemuan Ilmiah/Seminar	Judul Artikel Ilmiah	Waktu dan Tempat
	-	-	-

**G. Pengalaman Penulisan Buku dalam 5 Tahun Terakhir**

No	Judul Buku	Tahun	Jumlah Halaman	Penerbit
	-	-	-	-

**H. Pengalaman Perolehan HKI dalam 5-10 Tahun Terakhir**

No	Judul/Tema HKI	Tahun	Jenis	No P/ID
	-	-	-	-

**I. Pengalaman Merumuskan Kebijakan Publik Rekayasa Sosial lainnya dalam 5 Tahun Terakhir.**

No	Judul/Tema/Jenis Rekayasa Sosial lainnya yg telah diterapkan	Tahun	Tempat Penerapan	Respon Masyarakat
	-	-	-	-

**J. Penghargaan yang Pernah Diraih dalam 10 Tahun Terakhir (dari Pemerintah, Sosial, Institusi Lainnya)**

No	Jenis Penghargaan	Institusi Pemberi Penghargaan	Tahun
	-	-	-

## Lampiran 2. Surat Tugas Pelatihan

# FAKULTAS ILMU KOMPUTER UNIVERSITAS DIAN NUSWANTORO



### SURAT TUGAS

No : 707/B.18.01/UDN-02/XII/2017

Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Dian Nuswantoro memberikan tugas kepada :

NO.	N A M A	NPP
1.	Fikri Budiman, M.Kom	0686.11.1995.070
2.	Deddy Award Widya Laksana M.Pd	0686.11.2013.529
3.	Novi Hendriyanto M.Kom.	0686.88.2010.507
4.	Edi Sugiarto, M.Kom	0686.11.2008.358
5.	Achmad Wahid Kurniawan S.Si, M.Kom	0686.11.1995.067

Melaksanakan kegiatan " Program IPTEK bagi Masyarakat ( IbM)", pada:

Hari : Selasa - Rabu  
Tanggal : 19 - 20 Desember 2017  
Tempat : SMK N 8 Semarang  
Lain-lain : 1.Harap dilaksanakan dengan sebaik-baiknya dan penuh tanggung jawab.  
2.Memberikan laporan setelah melaksanakan tugas maksimal 1 minggu kepada yang memberi tugas.

Semarang, 20 Desember 2017

Dr. Abdul Syukur  
NPP: 0686.11.1992.017

Yang bersangkutan telah melaksanakan tugas dengan baik pada tanggal

*19 Desember 2017* 2017 *dan 20 Desember di Semarang (SMK8)*

Tanda tangan dan stempel



*Agung Setiawan, S.Kom*  
NIP. 1976022 200903 1001

Jl. Imam Bonjol No. 207 Gedung H Semarang 50131 Telp. (024) 3575916  
Homepage: www.dinus.ac.id e-mail : sekretariat@fasilkom.dinus.ac.id

### Lampiran 3. Kesanggupan Menjadi Mitra



**PEMERINTAH PROVINSI JAWA TENGAH  
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 8  
SEMARANG**

Jalan Pandanaran II Nomor 12 Kota Semarang Kode Pos 50243 Telepon 024-8312190  
Faksimile 024-8440321 Surat Elektronik [smkn8\\_semarang@yahoo.co.id](mailto:smkn8_semarang@yahoo.co.id)

---

**SURAT PERNYATAAN KESEDIAAN  
BEKERJASAMA ANTARA MITRA DENGAN TIM PELAKSANA  
PROGRAM IPTEKS BAGI MASYARAKAT (IbM)**

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Agung Setiawan, S.Kom  
NIP : 197602222009031001  
Pangkat / Golongan : Penata Muda Tk 1 / III B  
Jabatan : Wakil Kepala Sekolah Bidang Humas  
Institusi : SMK Negeri 8  
Alamat : Jl. Pandanaran II no. 12 Semarang

Selanjutnya disebut sebagai PIHAK PERTAMA

Nama : Novi Hendriyanto, M.Kom  
NIK : 0686.11.2016.646  
Pangkat / Golongan : III B  
Jurusan/Fakultas : Teknik Informatika / Ilmu Komputer  
Perguruan Tinggi : Universitas Dian Nuswantoro  
Alamat : Jl. Nakula I no. 5 – 11 Semarang

Selanjutnya disebut sebagai PIHAK KEDUA

Pihak pertama dan pihak kedua dengan ini menyatakan kesediaanya untuk bekerjasama dalam pelaksanaan kegiatan Ipteks Bagi Masyarakat (IbM) yang akan dilakukan oleh pihak pertama.

Dengan kerjasama ini, sesuai dengan kemampuan dan kewenangan masing-masing, pihak pertama akan menyediakan kesempatan bagi tim pelaksana untuk melaksanakan kegiatan Ipteks Bagi Masyarakat (IbM) tentang Animasi Stop Motion, dan pihak kedua akan menyediakan sarana dan prasarana untuk melaksanakan kegiatan sesuai dengan kepakarannya guna meningkatkan Keterampilan Animasi Stop Motion Terhadap Siswa-Siswi SMKN 8 Kota Semarang.

Surat pernyataan kesediaan bekerjasama ini dibuat tanpa dasar adanya unsur pemaksaan dan dengan penuh kesadaran dan tanggung jawab saling membantu dalam upaya peningkatan pengetahuan dan keterampilan masyarakat.

Semarang, 19 Desember 2017

Pihak Pertama



**Agung Setiawan, S.Kom**

NIP. 197602222009031001

Pihak Kedua

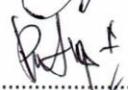
**Novi Hendriyanto, M.Kom**

NIK. 0686.11.2016.646

**Lampiran 4. Daftar Kehadiran Peserta Pelatihan**

**IPTEKS BAGI MASYARAKAT UNIVERSITAS DIAN NUSWANTORO  
ANIMASI STOP MOTION  
DALAM PEMBEKALAN SOFT SKILL DI BIDANG DESAIN GRAFIS  
TERHADAP SISWA-SISWI SMK 8 KOTA SEMARANG**

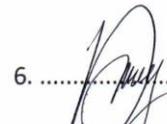
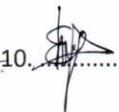
**DAFTAR HADIR TGL : 20 DESEMBER 2017**

NO	NAMA PESERTA	TANDA TANGAN
1	Nova Arya Pratama	1. 
2	Abid Dawamullatif	2. 
3	Rapi Naufal Adhram	3. 
4	ADH: Eya anony P-P	4. 
5	Aerdy Raka M.P	5. 
6	Noviana	6. 
7	Rizky Putri Amelia	7. 
8	Zefanya Y.M	8. 
9	Chiko Amanda-J	9. 
10	Pandu Raditya Esa	10. 
11	Nikitqa	11. 
12	Alfio Damayanti M.	12. 
13	Defanny zahwa C.	13. 
14	Bintang Aradya Nisa	14. 
15	Adisty Rizka Viendra	15. 



**IPTEKS BAGI MASYARAKAT UNIVERSITAS DIAN NUSWANTORO**  
**ANIMASI STOP MOTION**  
**DALAM PEMBEKALAN SOFT SKILL DI BIDANG DESAIN GRAFIS**  
**TERHADAP SISWA-SISWI SMK 8 KOTA SEMARANG**

DAFTAR HADIR TGL : 21 DESEMBER 2017

NO	NAMA PESERTA	TANDA TANGAN
1	Nova Anya Pratama	1. 
2	Abid- Dawamullabif	2. 
3	Rapi- Klauwal Adhin	3. 
4	Adhitya anang R.P	4. 
5	Rizky Putri Amelia	5. 
6	Dendy Raka M.P	6. 
7	Zefanya T.H	7. 
8	Benedicta Dinda	8. 
9	Ananda Soraya	9. 
10	Emily Diona C	10. 
11	Bintang Anandya Ruba	11. 
12	Chiko Ananda. J	12. 
13	Fairuz Annisa	13. 
14	Hilmi Azmi	14. 
15	Johannes Dewa Bagaskara E.	15. 

NO	NAMA PESERTA	TANDA TANGAN
16	PA - Savabla Larakra H	16. <i>Parth</i> .....
17	Defanny Zahwa c.	17. <i>Defny</i> .....
18	Indah Mayangsari	18. <i>Indah</i> .....
19	Adisty Rieka Vrendra	19. <i>Adisty</i> .....
20	Rahana Pratiwi H.k	20. <i>Rahana</i> .....
21	Andre Damawan	21. <i>Andre</i> .....
22	Rana Dwi Kurnadiah	22. <i>Rana</i> .....
23	Michael Oktaviano	23. <i>Michael</i> .....
24	Brilliant AP	24. <i>Brilliant</i> .....
25	Rizki Nur Rizka + IBZ	25. <i>Rizki</i> .....
26	Pandu Raditya Esa	26. <i>Pandu</i> .....
27	Krisna Feha Pratama	27. <i>Krisna</i> .....
28	Benedeta Binda	28. <i>Benedeta</i> .....
29	Pandu Raditya Esa	29. <i>Pandu</i> .....
30	Nanda Cristy A	30. <i>Nanda</i> .....
31		31. ....
32		32. ....

Mengetahui,



(Yudi Kristanto.....)

## Lampiran 5. Peta Lokasi Pengabdian

### SMKN 8 Semarang

Semarang, Kabupaten, Jawa Tengah



**Alamat:** Jalan Taman Menteri Supeno No.1, Mugassari, Semarang Selatan, Mugassari, Semarang Sel., Kota Semarang, Jawa Tengah 50249, Indonesia

**Rating:** 4.70

**Telp:** +62 24 8312190

[www.smkn8semarang.sch.id/](http://www.smkn8semarang.sch.id/)

#### **Jam Operasional:**

Monday: 7.00 AM – 4.00 PM

Tuesday: 7.00 AM – 4.00 PM

Wednesday: 7.00 AM – 4.00 PM

Thursday: 7.00 AM – 4.00 PM

Friday: 7.00 AM – 4.00 PM

Saturday: Closed

Sunday: Closed

Lampiran 6. Sertifikat Pemateri Pelatihan



## Lampiran 7. Dokumentasi Kegiatan Pelatihan



