

Pelatihan Dasar Modeling Pembuatan 3D Asset Untuk Guru dan Siswa Jurusan Multimedia

Ilham Albana¹, Zanuvar Rifai²

^{1,2}Program Studi Sistem Informasi
Fakultas Ilmu Komputer
Universitas Amikom Purwokerto

Email : ilhamalbana@amikompurwokerto.ac.id¹, zanuvar.rifai@amikompurwokerto.ac.id²

ABSTRAK

Kemajuan industri animasi nasional tergantung pada kualitas dan kuantitas dari sumber daya manusia (SDM) dengan kemampuan animasinya. Dengan kekayaan budaya yang tak terhitung dan jumlah penduduk usia kerja yang sangat besar, Indonesia memiliki potensi untuk mengembangkan industri animasi di dalam dan luar negeri. Bukan hal baru jika banyak yang tahu bahwa industri animasi Indonesia bukanlah bidang kreatif yang paling diprioritaskan dan difokuskan oleh orang. Banyak yang mengaitkan ini dengan sumber daya yang terbatas dan industri kreatif masih dinilai buruk. Indonesia sendiri memiliki banyak studio animasi 3D lainnya. Salah satu terbesar adalah Infinite Studio Batam. Banyak dari industri ini masih kekurangan tenaga siap kerja yang berkualitas. Maka dari itu tim dosen Universitas Amikom Purwokerto berusaha memberikan pelatihan bagaimana membuat model 3 dimensi. Hal ini akan sangat membantu SMK jurusan multimedia untuk meningkatkan kemampuannya di bidang animasi 3D terutama para peserta bisa membuat aset-aset 3D yang bisa dimanfaatkan untuk video animasi maupun game.

Kata Kunci: 3D animation, Modelling 3D, Basic modeling, hardsurface

ABSTRACT

The progress of a country's animation industry depends on the quality and quantity from human resources (HR) with their animation competence. Indonesia, with a myriad of cultural treasures and a population of productive age which is very large, has a high chance to develop the animation industry, good domestically and abroad. It's not something new if it's a lot people know that the animation industry in Indonesia is not a creative field the most preferred and ogled by the wider community. Many think that this is due to limited human resources and the level of appreciation creative industry which can be said is still low. In Indonesia alone There are many other 3D animation studios,

one of the biggest is Infinity studio Batam. Many of these industries are still short of Vocational High Schools skilled. Therefore, the team of lecturers at Amikom University Purwokerto tried to provide training on how to create 3D models. This will greatly help the multimedia Vocational High School majors in improving their abilities in the field of 3D animation, especially the participants can create 3D assets that can be used for animated videos and games.

Keywords: 3D animation, Modelling 3D, Basic modeling, hardsurface

PENDAHULUAN

Kemajuan industri animasi nasional bergantung pada kualitas dan kuantitas dari sumber daya manusia (SDM) yang memiliki ketrampilan animasi. Dengan keberagaman kekayaan budaya dan jumlah penduduk usia kerja yang sangat besar, Indonesia memiliki peluang besar untuk mengembangkan industri animasi, di dalam negeri maupun internasional. "Saat ini industri (animasi) kita sulit mencari tenaga ahli, tapi para ahli animasi mengaku sulit mencari pekerjaan," kata Technical Advisors RUS Animation Studio-SMK Raden Umar Said Daniel Harjanto pada talkshow 'Membangun SDM Animasi Indonesia' di Festival Popcon Asia 2016 (Latief, 2016).

Ini bukan hal baru ketika banyak yang mengetahui di industri animasi bukanlah bidang kreatif prioritas utama Indonesia Melalui komunitas yang lebih luas. Banyak yang percaya ini karena terbatasnya talenta dan reputasi industri kreatif masih rendah. Namun pandangan ini tampaknya bertolak belakang dengan fakta bahwa masih ada banyak animator terampil Indonesia yang bersatu untuk menciptakan sebuah karya yang hanya bisa dikompetisikan di Indonesia saja, tapi juga di internasional.

Sampai dengan saat ini animasi 3D memiliki manfaat yang erat dengan berbagai layanan media 3D seperti smartphone, web, pemasaran dan outsourcing. Misalkan model animasi 3D anda menampilkan berbagai efek menghibur, seperti gerakan bibir atau gestur tubuh. Menggunakan animasi 3D tidak hanya menarik pemirsa ke produk atau layanan tertentu. Anda juga dapat menggunakan animasi ini untuk menunjukkan visi dan standar perusahaan anda secara keseluruhan.

Layanan animasi 3D adalah praktik yang bagus tidak hanya untuk layanan dan produk, tetapi juga secara keseluruhan.

Kurikulum multimedia saat ini yang diajarkan lebih ke arah 2D dan video, tetapi situasi bisnis dan dunia industri juga membutuhkan tenaga profesional dan berkualitas di bidang animasi 3D. Profesionalisme adalah istilah yang mengacu pada sikap pikiran yang berupa komitmen profesional untuk senantiasa mencapai dan meningkatkan kualitas profesional (Anwar,2018). Hal ini disebabkan kurangnya SDM yang berpengetahuan tentang animasi 3D di SMK yang memiliki jurusan multimedia dan menyebabkan SDM yang siap kerja di industri animasi terutama di bidang animasi 3D tidak berkompeten. Masih banyak studio animasi 3D lainnya di Indonesia, namun salah satu yang terbesar adalah Infinite Studio Batam. Banyak dari sektor-sektor ini masih kekurangan tenaga SMK yang berkualitas. Dengan kemungkinan yang ada, teknologi 3D akan menjadi alternatif yang dapat digunakan untuk mengatasi situasi ekonomi yang terpuruk yang menjadi pendapatan utama masyarakat menurun dikarenakan musibah virus COVID 19 yang melanda seluruh dunia sepanjang tahun ini.

TARGET LUARAN YANG DICAPAI

Dari kegiatan pengabdian ini ada beberapa target yang dicapai mengenai kekurangan tenaga terampil dalam bidang 3D modeling, yaitu: Para peserta pelatihan mengetahui bagaimana cara membuat model 3D, Para peserta pelatihan mengetahui pemanfaatan 3D model sesuai dengan kebutuhan, Peserta mengetahui potensi lebih dari 3D modeling dan asset 3D model

METODE PELAKSANAAN

Metode yang digunakan dalam untuk melaksanakan kegiatan ini adalah memperoleh data melalui wawancara dengan kepada guru dan siswa SMK dengan jurusan multimedia. Penyampaian materi dilakukan melalui seminar dan workshop pelatihan pembuatan modeling 3D yang akan diikuti oleh 12 peserta. Para peserta pelatihan diberikan materi mengenai dasar pembuatan 3D model,

pengenalan tools pembuat asset 3D model, dan pengenalan pasar 3D model. Tahap selanjutnya adalah workshop dalam pembuatan 3D model yang dilakukan di LAB Multimedia Universitas Amikom Purwokerto.

Rangkaian kegiatan pengabdian masyarakat adalah:

1. Tahap Persiapan

- a. Persiapan kelengkapan administrasi; surat menyurat, surat izin, software, bahan, materi.
- b. Persiapan media dan fasilitas penunjang (i) Persiapan undangan peserta dan materi (Mempersiapkan surat izin kegiatan, Laptop dan Proyektor, Daftar hadir peserta.), (ii) Mempersiapkan panitia acara dengan mendistribusikan tugas. (iii) Metode: Studi Literatur, Diskusi (iv) Pemilihan Lokasi Workshop di LAB Multimedia Universitas Amikom Purwokerto.

2. Tahap Pelaksanaan

Penyampaian materi:

- a. Pembukaan
- b. Penyampaian materi pengantar (sesi pertama): Penjelasan Animasi 3D dan Pemanfaatan 3D model
- c. Penyampaian materi teknis (sesi kedua): Penjelasan tools animasi dan Teknik dasar 3D modeling (iii) Pengemasan hasil 3D modeling
- d. Metode : Diskusi, Ceramah, Workshop dan Tanya jawab

3. Tahap Evaluasi (i) Evaluasi hasil kegiatan. (ii) Metode; Diskusi, Tanya jawab.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Universitas AMIKOM Purwokerto mendukung dosen dalam melakukan kegiatan filantropi. Peserta menjalani pelatihan penuh selama satu hari di tanggal 5 Maret 2021 yang bertempat di Lab Universitas Amikom Purwokerto. Metode implementasi tahap pertama ialah tim pelaksana berkoordinasi dengan Universitas AMIKOM Purwokerto dan peserta workshop untuk melaksanakan kegiatan filantropi dengan menyampaikan materi yang sudah disusun sesuai dengan kebutuhan. Selanjutnya dibuat file manajemen untuk perizinan dan aktivitas

kegiatan. Tim kemudian menghubungi calon peserta dan membekali peserta dengan modul, beserta penjelasan mengenai workshop yang akan dilaksanakan sesuai dengan jadwal yang telah ditetapkan. Peserta dalam kegiatan workshop ini adalah para guru dan siswa yang ingin belajar teknik animasi, khususnya 3D modelling. Workshop dapat diikuti seluruh peserta sampai dengan acara selesai.



Gambar 1. Pelatihan 3D Modeling di LAB Universitas Amikom Purwokerto

Mentor pelatihan ini adalah Ilham Albana, S.Kom., M.MSI, dengan didampingi mahasiswa dalam memberikan materi beserta dengan pelatihan. Mentor adalah dosen di Universitas AMIKOM Purwokerto. Pelaksanaan workshop permodelan aset 3D untuk guru dan siswa jurusan multimedia dibagi menjadi 3 tahap, pada tahap pertama menyampaikan materi dasar menjelaskan tentang penggunaan aset 3D model yang diterapkan dalam digital marketing, dimana sebelumnya disekolah hanya diajarkan tentang dasarnya saja tentang

animasi 3D, disini para peserta diberi pemahaman lebih dalam, terutama tentang pemanfaatan model animasi 3D sesuai perkembangan industri. Kemudian pada tahap kedua adalah materi praktek cara pembuatan 3D model yang bisa dimanfaatkan untuk aset game maupun animasi video, proses dimulai dari permodelan hingga ke rendering dan para peserta bisa fokus dalam mengikuti tugas - tugas selama pelatihan dan menghasilkan beberapa asset 3D yang dibuat oleh para peserta itu sendiri.

Sebelum kegiatan workshop dilakukan, para peserta masih belum mengerti dengan maksimal bagaimana cara permodelan 3D dan cara untuk memanfaatkannya. Dikarenakan jam pelajaran yang terbatas dan hanya seminggu sekali dilakukan di sekolah membuat siswa mudah lupa dan kehilangan minatnya. Dengan pelatihan yang lebih fokus dan jam yang lebih lama, peserta workshop selalu dibimbing disetiap tahapannya sehingga akhirnya sekarang sudah mampu membuat asset – asset 3D dengan lebih baik dibanding sebelumnya. Dari workshop tersebut diharapkan kedepannya dapat membantu para peserta untuk bisa bersaing di industri animasi

KESIMPULAN DAN SARAN

Dengan hasil dari pelatihan tersebut peserta pelatihan sudah bisa membuat 3D hard surface sederhana yang bisa digunakan untuk aset game dan animasi, sesuai dengan tugas yang telah mentor berikan. Berdasarkan hasil tersebut kegiatan pengabdian masyarakat berupa workshop basic pembuatan asset 3D model untuk guru dan siswa jurusan multimedia telah dilaksanakan dengan lancar sesuai dengan rencana, sasaran dan tujuan yang diharapkan yaitu, agar dapat menghasilkan tenaga terampil dalam bidang 3D modeling sehingga menghasilkan banyak 3D Artis digenerasi selanjutnya dan para peserta tau bagaimana cara yang tepat memanfaatkannya. Adapun usulan berdasarkan kegiatan filantropi yang telah dilaksanakan didasarkan dari hasil evaluasi yaitu pelatihan teknis 3D modelling sangat diperlukan agar SDM yang mengikuti bisa lebih focus dalam mempelajarinya dan pengalamannya semakin bertambah sehingga membentuk

banyak orang yang berkompeten dibidang ini terutama untuk seorang guru di SMK Jurusan Multimedia yang sudah dipersiapkan siswanya untuk focus di bidang terseut.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriyani,S., &Christy, T. (2018). Pelatihan Pembuatan media pembelajaran Berbasis Animasi pada SMK Negeri 1 Air Joman-Kisaran. *Jurdimas*, 1(2),15-18.
- Anwar, M. (2018). *Menjadi guru profesional*. Prenamedia Group.
- Astuti, I. A. D., Dasmo, D., & Bhakti, Y. B. (2021). Peningkatan Kompetensi Guru dalam Pembuatan Video Animasi Pembelajaran Interaktif dengan Powtoon. *Jurnal SOLMA*, 10(1), 61–69.
- Latief, (2016). Indonesia Berpeluang Besar Kembangkan Industri Animasi from <https://edukasi.kompas.com/read/2016/08/15/12213111/indonesia.berpeluang.besar.kembangkan.industri.animasi>
- Ponza, P. J. R., Jampel, I. N., & Sudarma, I. K. (2018). Pengembangan Media Video Animasi pada Pembelajaran Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 6(1), 9–19.
- Retnawati, R., Pratama, F., Widiartin, T., Karyanto, N.W., & Adisusilo,A.K. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Video Animasi Guna Meningkatkan Penjualan di SMA Muhammadiyah 3 Surabaya. *JPP IPTEK*, 5(1).
- Syaiful, B. J., & Aswan, Z. (2006). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Utami, D. (2007). Animasi dalam Pembelajaran. www.uny.ac.id/akademik/default.php.