

PELATIHAN PENGENALAN PEMODELAN 3 DIMENSI UNTUK GURU DAN SISWA SMA DAN SMK NEGERI DI KOTA PALEMBANG

Yoppy Sazaki
Fakultas Ilmu Komputer
Universitas Sriwijaya
Palembang Indonesia
yoppy sazaki@gmail.com

Novi Yusliani
Fakultas Ilmu Komputer
Universitas Sriwijaya
Palembang Indonesia
novi.yusliani@gmail.com

Alfarissi
Fakultas Ilmu Komputer
Universitas Sriwijaya
Palembang Indonesia
alfarissi.ilkom@gmail.com

Rifkie Primartha
Fakultas Ilmu Komputer
Universitas Sriwijaya
Palembang Indonesia
rifkie77@gmail.com

Danny Matthew
Fakultas Ilmu Komputer
Universitas Sriwijaya
Palembang Indonesia
danny.saputra@gmail.com

Rusdi Efendi
Fakultas Ilmu Komputer
Universitas Sriwijaya
Palembang Indonesia
rusdiefendi@yahoo.com

Julian Supardi
Fakultas Ilmu Komputer
Universitas Sriwijaya
Palembang Indonesia
julianazdin@gmail.com

Yunita
Fakultas Ilmu Komputer
Universitas Sriwijaya
Palembang Indonesia
yunita.v1t4@gmail.com

Abstrak- Keterampilan pembuatan pemodelan 3 dimensi sangat dibutuhkan pada masa sekarang, karena untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia terutama anak - anak muda yang menempuh jenjang pendidikan SMA dan SMK beserta gurunya, maka diperlukan pelatihan pengenalan pemodelan 3 D, yang telah diselenggarakan dengan peserta 20 orang dengan hasil pelatihan yang memuaskan.

1. Latar Belakang

Palembang adalah kota yang saat ini penggiat industri kreatifnya mulai berkembang. Beberapa studio games dan studio animasi mulai bermunculan, oleh karena itu sumber daya manusia yang memiliki 3D juga harus dibangun seiring berkembangnya industri kreatif tersebut. Sumber daya manusia tersebut di khususkan kepada generasi muda dari jenjang pendidikan SMA dan SMK karena masih mempunyai banyak waktu untuk berlatih dan berkembang. Selain itu, guru bisa menjadi SDM yang baik sebagai sarana pengajar yang dapat mengajar dan mengenalkan sektor industri kreatif khususnya permodelan 3D ke siswa-siswa di sekolahnya masing-masing.

2. Identifikasi dan Rumusan Masalah

Sektor industri kreatif di Indonesia sedang berkembang pesat di Indonesia khususnya pada bidang *games development*, animasi, dan Desain 3D. Namun, perkembangan industri kreatif tersebut tidak berimbang di setiap kota di Indonesia khususnya kota-kota di luar pulau Jawa. Saat ini kota-kota di pulau Jawa sudah sangat memanfaatkan industri kreatif ini. Namun untuk

kota-kota di luar pulau Jawa, SDM yang di perlukan untuk mengembangkan sektor industri ini sangat sedikit. Informasi untuk industri kreatif ini juga masih sangat sedikit.

3. Kerangka Pemecahan Masalah

- Perkenalkan dunia industri kreatif tersebut
- Perkenalkan skill yang dibutuhkan
- Pelatihan skill yang dibutuhkan
- Implementasikan ide menjadi karya dengan skill yang sudah dilatih

4. Tujuan Dan Manfaat

Tujuan :

Meningkatkan Sumber Daya Manusia dalam sektor industri kreatif ini khususnya anak-anak muda yang sedang menempuh jenjang pendidikan SMA, SMK dan guru yang menjadi sarana pengajar dan pengenalan industri kreatif tersebut.

Manfaat :

- Generasi muda di Palembang siap untuk mengikuti perkembangan industry kreatif ini.
- Menambah lahan pekerjaan baru menjadi profesi baru.

5. Khalayak Sasaran

Siswa dan guru sekolah SMA dan SMK Negeri di Palembang

6. Keterlibatan Mahasiswa

Mahasiswa dilibatkan dalam pelaksanaan pelatihan ini berjumlah 4 mahasiswa, mahasiswa yang dilibatkan adalah mahasiswa yang telah mengampu mata kuliah multimedia dan memiliki kemampuan serta ketertarikan

dalam membuat pemodelan 3 D khususnya pemodelan 3 D menggunakan aplikasi blender.

7. Metode Kegiatan

Metode kegiatan berupa pemberian materi dengan diberi modul pelatihan serta melakukan pendampingan pada peserta dalam melakukan pelatihan

8. Rancangan Evaluasi

Evaluasi dilakukan dengan melakukan pre tes dan post test dengan soal pilihan berganda (*multiple choice*), pre tes selama 15 menit sebelum pelatihan untuk mengetahui seberapa jauh pengetahuan tentang pembuatan 3 D, setelah itu dilakukan post tes selama 15 menit yang dilaksanakan setelah pelatihan berlangsung, post tes dilakukan untuk mengetahui pemahaman peserta setelah dilakukannya pelatihan.

9. Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan pelatihan ini dilakukan pada hari Sabtu, tanggal 5 September 2015 bertempat di laboratorium Multimedia Universitas Sriwijaya Bukit Besar Palembang, dimulai pada jam 13.00 WIB dan berakhir pada jam 16.00 WIB.

10. Realisasi Pemecahan Masalah

Kegiatan pelatihan diawali dengan menginstal aplikasi blender ke laptop masing – masing peserta, kemudian pemberian materi, dimana materi pertama berisi penjelasan tentang manfaat pemodelan 3 D dalam meningkatkan kualitas pengajaran dan keterampilan guru dan siswa. Materi selanjutnya adalah pembuatan model 3 D yang diberikan tutor, peserta pelatihan dibekali dengan modul pelatihan yang telah dibagikan sebelumnya, serta mahasiswa melakukan pendampingan kepada peserta apabila ada kesulitan dalam membuatnya di media komputer.

11. Respon, Tanggapan, dan Umpan Balik

Peserta pelatihan merespon dan memberi tanggapan dengan sangat baik dan mengikuti pelatihan dengan sangat antusias, hal ini ditandai dengan jumlah peserta yang sesuai target yaitu 20 orang dengan rincian 1 guru dan 19 siswa.

12. Hasil Evaluasi dan Pembahasan

Evaluasi dilakukan pada peserta pelatihan dengan membuat pemodelan 3 D menggunakan aplikasi Blender, dan menampilkan hasil karyannya ke hadapan peserta

lainnya, peserta diberikan pretes dan postes (terlampir), dengan hasil nilai postesnya meningkat sampai dengan 100 % dibandingkan nilai pretes sebelumnya.

13. Kesimpulan

Walaupun tidak sesuai pelaksanaannya dengan rencana semula yang tertera pada usulan kegiatan, tapi uah dari kerja keras dari tim dan mahasiswa yang membantu, kegiatan pelatihan ini berjalan dengan sukses dan baik. Perkenalan pemodelan 3 D menggunakan aplikasi *blender* menjadi salah satu ketrampilan tambahan dan ilmu bermanfaat bagi peserta baik guru maupun siswa SMA dan SMK di Kota Palembang yang mengikuti pelatihan ini.

14. Saran

- Kegiatan pelatihan ini dapat dikembangkan menjadi pelatihan pemodelan 3 D tingkat lanjut seperti membuat animasi 3 D.
- Aplikasi *blender* bisa dijadikan salah satu materi ketrampilan di mata pelajaran TIK di sekolah SMA atau SMK karena aplikasi ini bersifat *free* (gratis) dan mudah untuk dipelajari.

15. DAFTAR PUSTAKA

- M. S. A. Yuniawan, “*Multimedia Alat Untuk Meningkatkan keunggulan Bersaing*”, Yogyakarta, Andi Offset, 2005.
- Z. G. Djalle, “*The Making of 3D Animation Movie Using 3DStudioMax*”, Bandung, Informatika, 2006.
- F. Putri, “*Animasi 3D Dengan Autodesk 3ds Max 2011 Tingkat Mahir*”, Semarang, Skripta, 2011.
- H.S. Salipadang, “Perancangan Iklan Animasi Berbasis 3D”, *Skripsi SI Teknik Elektro Universitas Sam Ratulangi*, Manado, 2011.
- Tentang *Blender*, Tersedia di : <http://www.blender.org>
- Blender Army Indonesia*, tersedia di : <http://www.blenderindonesia.org>
- Fresh *Blender News*, tersedia di : <http://www.blendernation.com>
- Tentang *Tutorial Desain Grafis*, tersedia di : <http://www.ilmugrafis.com>