



J-PEMAS STMIK Amik Riau

journal homepage : <http://jurnal.sar.ac.id>



Workshop Aplikasi Multimedia Kreatif dalam Pembuatan Video Animasi 3D pada SMK Bina Insan Siak Hulu

Rahmaddeni, T.Sy Eiva Fatdha, Susanti, Koko Harianto
STMIK Amik Riau, STMIK Amik Riau, STMIK Amik Riau, STMIK Amik Riau
rahmaddeni@stmik-amik-riau.ac.id, Syarifahaiva@stmik-amik-riau.ac.id,
susanti@stmik-amik-riau.ac.id, kokoharianto@stmik-amik-riau.ac.id

Abstrak

Salah satu perkembangan multimedia yang kreatif terlihat dalam sebuah animasi 3D. Multimedia yang kreatif dimanfaatkan juga dalam dunia pendidikan. Pada dunia pendidikan multimedia digunakan sebagai media pengajaran, baik dalam kelas maupun secara sendiri-sendiri atau otodidak oleh siswa dalam mengembangkan minatnya. Objek yang menjadi tempat pelaksanaan workshop multimedia kreatif dalam pembuatan video animasi 3D yakni pada SMK Bina Insan Siak Hulu pada jurusan administrasi perkantoran. Alasan pemilihan jurusan ini dari beberapa jurusan yang ada disekolah tersebut karena dalam kurikulum bidang administrasi perkantoran, kompetensi yang dimilikinya salah satunya kemampuan dalam menyajikan presentasi yang menarik. Presentasi yang diberikan dengan dukungan multimedia yang kreatif dapat membantu memberikan pengalaman yang bermakna bagi siswa sendiri karena penggunaan media yang dapat mempermudah siswa. Hasil yang diperoleh dari kegiatan ini berdampak positif kepada siswa sendiri karena memiliki skill yang lebih dari skill yang ada pada jurusan tersebut dan berdampak juga nantinya pada mutu lulusan sekolah SMK Bina Insan Siak Hulu.

Kata Kunci : multimedia kreatif, video animasi 3D, workshop

Abstract

One of the creative multimedia developments seen in a 3D animation. Creative multimedia is utilized also in the world of education. In the multimedia, education is used as a medium of teaching, both in class and individually or self-taught by students in developing their interests. The object that becomes the venue for creative multimedia workshops in making 3D animated videos is at SMK Bina Insan Siak Hulu in the office administration department. The reason for choosing this department from several majors at the school is because, in the office administration curriculum, one of the competencies it has is the ability to present interesting presentations. Presentations given with creative multimedia support can help provide meaningful experiences for students themselves because of the use of media that can facilitate students. The results obtained from this activity have a positive impact on students themselves because they have more skills than the existing skills in the department and will also have an impact on the quality of graduates of SMK Bina Insan Siak Hulu schools.

Keywords: creative multimedia, 3D animation, workshop

1. Pendahuluan

Multimedia adalah penggunaan komputer untuk menyajikan dan menggabungkan teks, suara, gambar, animasi, audio dan video dengan alat bantu (tool) dan koneksi (link) sehingga pengguna dapat melakukan

navigasi, berinteraksi, berkarya dan berkomunikasi. Multimedia adalah kombinasi berbagai saluran komunikasi menjadi sebuah pengalaman komunikatif yang terkoordinasi dimana interpretasi saluran lintas bahasa terintegrasi tidak ada (Elsom Cook, 2001). Sejalan dengan perkembangannya multimedia berkembang menjadi multimedia yang lebih kreatif.

Multimedia kreatif merupakan alat atau sarana pembelajaran yang berisi materi, metode, batasan-batasan, dan cara mengevaluasi yang dirancang secara sistematis dan menarik untuk mencapai kompetensi/sub kompetensi mata pelajaran yang diharapkan sesuai dengan tingkat kompleksitasnya (Riyana, 2007).

Salah satu perkembangan multimedia yang kreatif terlihat dalam sebuah animasi 3D. Animasi 3D merupakan pengimplementasian bentuk nyata sebuah gambar yang dinyatakan dalam sumbu X Y dan Z. Animasi 3D secara umum merujuk pada kemampuan dari sebuah video card (Agus Aan Jiwa Permana, Putu Hendra Saputra, 2017). Aplikasi animasi 3D yang digunakan yaitu aplikasi 3D Max atau 3D Studio Max yang merupakan salah satu software atau perangkat lunak yang sering digunakan oleh para perancang produk untuk membuat animasi atau pemodelan dalam bentuk 3 dimensi. Aplikasi ini memudahkan user untuk mengeksplor kemampuan dan daya imajinasi kita untuk menciptakan atau menghasilkan suatu hasil karya berbentuk 3D baik itu berupa objek benda sampai objek berbentuk karakter yang unik (Akip Suhendar, 2016). Multimedia yang kreatif dimanfaatkan juga dalam dunia pendidikan. Di dunia pendidikan, multimedia digunakan sebagai media pengajaran, baik dalam kelas maupun secara mandiri atau otodidak oleh siswa dalam mengembangkan minatnya.

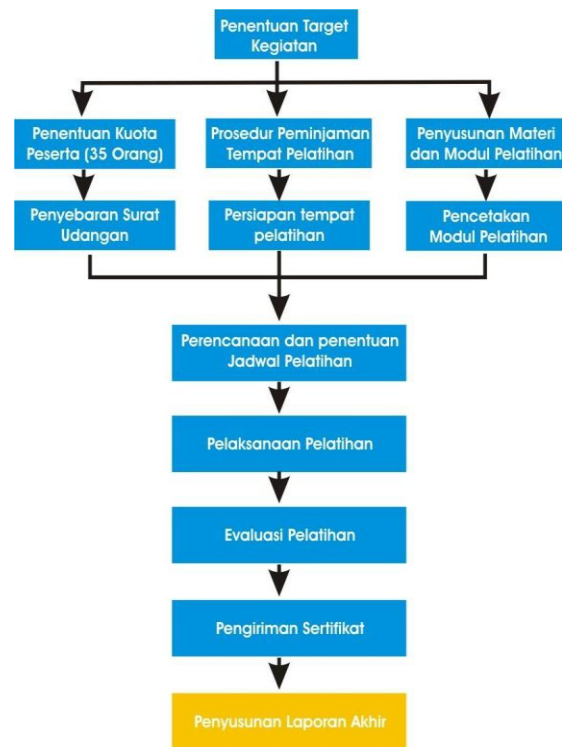
Objek yang menjadi tempat pelaksanaan workshop multimedia kreatif dalam pembuatan video animasi 3D yakni pada SMK Bina Insan Siak Hulu pada jurusan administrasi perkantoran. Alasan pemilihan jurusan ini dari beberapa jurusan yang ada disekolah tersebut karena dalam kurikulum bidang administrasi perkantoran, kompetensi yang dimilikinya salah satunya kemampuan dalam menyajikan presentasi yang menarik. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan kepada jurusan tersebut ditemukan pokok permasalahan yang sesuai dengan topik yang akan dilakukan pelatihan. Selama yang dipelajari dalam menyajikan presentasi masih sangat sederhana, masih memanfaatkan Microsoft Powerpoint yang standar. Presentasi yang dipelajari belum memberikan efek yang menarik karena tidak didukung dengan multimedia yang kreatif berupa video 3D kedalam penyajian sebuah presentasi. Presentasi yang diberikan dengan dukungan multimedia yang kreatif dapat membantu memberikan pengalaman yang bermakna bagi siswa sendiri karena penggunaan media yang dapat mempermudah siswa.

Berdasarkan permasalahan yang ditemui dan sejalan dengan perkembangan teknologi menjadikan hal tersebut sebagai pokok pikiran penulis untuk menuangkan kedalam sebuah pengabdian dalam bentuk workshop. Pemikiran tersebut juga didasarkan pada tujuan dari kegiatan ini yakni melatih siswa siswi

untuk dapat membuat sebuah presentasi yang menarik dan memiliki nilai seni dengan memanfaatkan peranan multimedia kreatif khususnya dalam pembuatan video animasi. Disamping itu tujuan akhir yang diharapkan oleh penulis dan tentunya objek pengabdian yakni menghasilkan lulusan yang nantinya memiliki nilai lebih sehingga dapat berkompetisi di dunia kerja setelah menamatkan studinya.

2. Metode Pelaksanaan

Adapun kerangka kerja dari workshop multimedia kreatif dalam pembuatan animasi 3D pada sebuah presentasi yang dilakukan pada jurusan Administrasi Perkantoran SMK Bina Insan Siak Hulu yakni



Gambar 1. Metode pelaksanaan workshop

Pada metode pelaksanaan abdimas yang dilakukan dibagi atas beberapa tahapan yang akan diuraikan sebagai berikut :

1. Penentuan target kegiatan

Pada tahapan ini objek yang menjadi target abdimas yakni SMK Bina Insan Siak Hulu yang berlokasi di Jalan Pasir Putih Kecamatan Siak Hulu Kabupaten Kampar Provinsi Riau. Adapun langkah yang dilakukan setelah menentukan target kegiatan yakni :

a. Menentukan jumlah kuota peserta

Peserta workshop ini diikuti oleh siswa yang berasal dari jurusan administrasi

perkantoran yang berjumlah maksimal 35 orang.



Gambar 2. Peserta workshop dari jurusan administrasi perkantoran

- b. Mempersiapkan tempat kegiatan
Dalam kegiatan ini tempat yang dipilih yakni laboratorium komputer yang ada di SMK Bina Insan Siak Hulu yang unitnya sesuai dengan jumlah peserta kegiatan.
 - c. Pencetakan modul kegiatan
Modul kegiatan disusun oleh tim abdimas dan didistribusikan kepada sejumlah peserta kegiatan.
2. Perencanaan dan penentuan jadwal
Kegiatan Workshop Aplikasi Multimedia Kreatif Dalam Pembuatan Video Animasi 3D Pada SMK Bina Insan Siak Hulu telah dilaksanakan pada tanggal 31 Juli – 3 Agustus 2019 yang dibagi atas dua agenda dalam setiap harinya.
 3. Pelaksanaan pelatihan
Dalam pelaksanaan abdimas ini, seluruh tim abdimas memberikan materi kepada siswa yang dibagi dalam beberapa sesi kegiatan dan pengimplementasian sebuah kasus untuk dikerjakan sesuai dengan modul yang telah dibagikan.



Gambar 3. Pelaksanaan kegiatan di ruangan laboratorium komputer

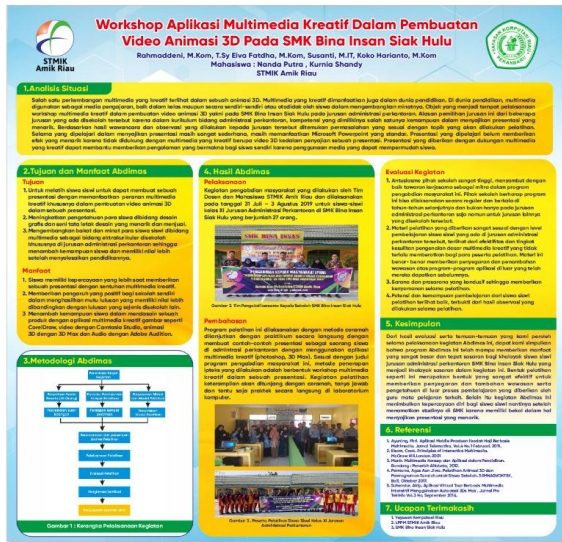
4. Evaluasi Pelatihan

Pada sisi evaluasi pelatihan, melakukan tanya jawab dan memeriksa hasil kasus yang telah diberikan setelah mengikuti pelatihan. Pada sesi tanya jawab dilakukan untuk mengetahui sejauh mana sesi materi diserap oleh peserta kegiatan. Hasilnya 90% peserta dapat menjawab pertanyaan oleh pemateri. Sedangkan pada evaluasi terhadap kasus yang dikerjakan, hasilnya 95% peserta dapat menyelesaikan kasus yang diimplementasikannya dengan baik dan menarik. Hasil dari evaluasi pelatihan tersebut tim abdimas memberikan hadiah doorprize kepada tiga peserta terbaik dalam membuat sebuah presentasi yang kreatif dan menarik. Hal ini diberikan untuk memacu semangat peserta dalam mengikuti pelatihan sejenis nantinya.



Gambar 4. Evaluasi workshop terhadap kasus yang diberikan

5. Pengiriman sertifikat
Seluruh peserta workshop diberikan sertifikat karena telah mengikuti seluruh agenda kegiatan dari awal hingga akhir.
6. Penyusunan laporan akhir
Tahapan ini merupakan tahap terakhir yang dilakukan oleh tim abdimas setelah menyelesaikan seluruh kegiatan workshop. Sebagai output telah menyelesaikan suatu kegiatan abdimas maka disusunlah kedalam sebuah laporan akhir sesuai dengan panduan abdimas yang dikeluarkan oleh LPPM STMIK Amik Riau. Bukan hanya laporan saja sebagai output dari kegiatan ini, tetapi juga dalam bentuk poster yang dicetak dan dipublikasikan.



Gambar 5. Poster abdimas

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Hasil

Hasil dari pelaksanaan kegiatan abdimas ini dapat dilihat dari beberapa aspek yaitu

1. Respon positif dari peserta workshop
 Respons peserta workshop akan diukur melalui observasi selama pelatihan berlangsung dan dengan memberikan kuesioner secara online yang menyangkut kesan, saran, kritik dan usulan peserta pelatihan terhadap program abdimas ini.
2. Meningkatnya keterampilan peserta setelah mengikuti workshop ini
 Keterampilan peserta workshop akan diobservasi saat pelatihan melalui pemberian tugas tentang contoh presentasi yang baik dengan menggunakan multimedia kreatif.
3. Kepercayaan diri SMK Bina Insan terhadap mutu lulusannya khususnya jurusan administrasi perkantoran

3.2. Pembahasan

Selama pelaksanaan program workshop ini, mulai dari tahap persiapan sampai pada pelaksanaannya dapat diberikan penjelasan bahwasanya workshop ini memberikan manfaat yang sangat besar. Hal ini terlihat dalam temuan diantaranya

1. Antusiasme pihak sekolah sangat tinggi, menyambut dengan baik tawaran kerjasama sebagai mitra dalam program pengabdian masyarakat ini. Pihak sekolah berharap program ini bisa dilaksanakan secara reguler dan berkala di tahun-tahun selanjutnya dan bukan hanya pada jurusan administrasi

perkantoran saja namun untuk jurusan lainnya yang disekolah tersebut.

2. Materi pelatihan yang diberikan sangat sesuai dengan level pembelajaran siswa siswi yang ada di jurusan administrasi perkantoran tersebut, terlihat dari efektifitas dan tingkat kesulitan pengenalan dasar multimedia kreatif yang tidak terlalu memberatkan bagi para peserta pelatihan. Materi ini benar-benar memberikan penyegaran dan penambahan wawasan atas program-program aplikasi di luar yang telah mereka dapatkan sebelumnya.
3. Sarana dan prasarana yang kondusif sehingga memberikan kenyamanan selama workshop.
4. Potensi dan kemampuan pembelajaran dari siswa siswi pelatihan terlihat baik, terbukti dari hasil observasi yang dilakukan selama pelatihan.

4. Simpulan

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan workshop di SMK Bina Insan Siak Hulu dapat kami simpulkan bahwa program Abdimas ini telah mampu memberikan manfaat yang sangat besar dan tepat sasaran bagi khalayak siswa siswi jurusan administrasi perkantoran SMK Bina Insan Siak Hulu yang menjadi khalayak sasaran dalam kegiatan ini. Bentuk pelatihan seperti ini merupakan bentuk yang sangat efektif untuk memberikan penyegaran dan tambahan wawasan serta pengetahuan di luar proses pembelajaran yang diberikan oleh guru mata pelajaran terkait. Selain itu kegiatan Abdimas ini menimbulkan kepercayaan diri bagi siswa siswi nantinya setelah menamatkan studinya di SMK karena memiliki bekal dalam hal menyajikan presentasi yang menarik.

5. Saran

Dalam rangka meningkatkan kualitas dan kuantitas workshop dengan tema sejenis maka dapat disarankan :

1. Perlu peningkatan dan keberlanjutan dari pelatihan yang telah dilaksanakan.
2. Pihak sekolah diharapkan menyediakan penambahan infrastruktur untuk mendukung kegiatan pengabdian selanjutnya.

6. Ucapan Terima Kasih

Tim abdimas mengucapkan terima kasih kepada Yayasan Komputasi Riau yang telah memberi dukungan financial terhadap penelitian ini. Selain itu juga kepada LPPM STMIK Amik Riau yang telah memfasilitasi dengan nomor kontrak abdimas No ;

03/Kontrak/LPPM-STMIK Amik Riau/IV/2019 serta SMK Bina Insan Siak Hulu yang menjadi mitra terlaksananya kegiatan workshop ini.

7. Daftar Pustaka

- Agus Aan Jiwa Permana, Putu Hendra Saputra, G. R. D. (2017). Pelatihan animasi 3 dimensi (3d) dan pemrograman scratch untuk siswa sekolah. *Seminar Nasional Vokasi Dan Teknologi (SEMNASVOKTEK)*, 112–119.
- Akip Suhendar, A. F. (2016). Aplikasi Virtual tour Berbasis Multimedia. *Jurnal ProTekInfo*, 3(1), 30–35.
- Cheppy Riyana. (2007). Pedoman Pengembangan Media Video. Jakarta: P3AI UPI.
- Elsom-Cook. M. (2001). Principles of interactive multimedia. London: McGraw Hill.