

# Pelatihan Multimedia 3D Low Poly Model Artist pada SMK Fransiscus Semarang

Agus Winarno<sup>1</sup>, Novi Hendriyanto<sup>2</sup>, Candra Irawan<sup>3</sup>  
<sup>1,2,3</sup> Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dian Nuswantoro  
E-mail: <sup>1</sup>Agus.winarno@email.ac.id, <sup>2</sup>novi.hendriyanto@dsn.dinus.ac.id,  
<sup>3</sup>candra.irawan@dsn.dinus.ac.id

## Abstrak

Sekolah menengah kejuruan (SMK) yang mampu menyediakan lulusan sebagai sumber daya manusia yang siap kerja yang memiliki pengetahuan dan ketrampilan program keahlian multimedia, menerapkan metode pembelajaran SCL (Student Center Learning) sesuai standar SKKNI. Jurusan Multimedia saat ini memiliki fasilitas ruang laboratorium multimedia, Perangkat Komputer lengkap, dan ruang teori yang digunakan dalam pembelajaran adaptif maupun normative yang lulusannya memiliki peluang kerja pada beberapa bidang web desain, media interaktif, konten web, perfilman, shooting video dan editing video, kewirausahaan yang dibutuhkan di dunia usaha/industri. Program Kemitraan Masyarakat antara lain, materi Pelatihan, Jurnal Nasional serta Dokumentasi Video. Metode yang di gunakan dalam Program Kemitraan Masyarakat menggunakan 3 metode antara lain Pre test dilakukan Evaluasi Tahapan Proses yang berjalan, Pengkayaan dan Pendalaman Materi dan Uji kompetensi / Post Test.

Kata kunci : Student, kompetensi, desain, editing, web, grafis.

## Abstract

*Vocational high schools (SMK) which are able to provide graduates as human resources who are ready to work who have the knowledge and skills of multimedia expertise programs, apply the SCL (Student Center Learning) learning method according to SKKNI standards. The Multimedia Department currently has facilities for a multimedia laboratory room, complete computer equipment, and a theoretical room used in adaptive and normative learning whose graduates have job opportunities in several fields of web design, interactive media, web content, film, video shooting and video editing, entrepreneurship needed in the business/industrial world. The Community Partnership Program includes training materials, National Journals and Video Documentation. The method used in the Community Partnership Program uses 3 methods, including Pre-test, Evaluation of the Stages of the ongoing process, Enrichment and deepening of Materials and Competency Test / Post-Test.*

*Keywords: Student, competence, design, editing, graphics.*

## 1. PENDAHULUAN

Perusahaan maupun industry sangat membutuhkan sumber daya manusia yang memiliki pengetahuan dan ketrampilan sesuai dengan kompetensinya. SMK ST FRANSISKUS Semarang berlokasi di Jl. Wolter Monginsidi No.22, Pedurungan Tengah, Kec. Genuk, Kota Semarang, Jawa Tengah merupakan sekolah yang ada di kota semarang Jawa tengah yang berjarak kurang lebih 11 km dari Universitas Dian Nuswantoro yang merupakan satu satunya SMK yang mempunyai tiga jurusan meliputi multi media, desain produk kriya dan rotan serta tata busana. Pada program keahlian multimedia memiliki 2 ruang laboratorium multimedia yang memiliki fasilitas AC, Perangkat Komputer lengkap, dan ruang teori yang digunakan dalam pembelajaran normative dan adaptif. Lulusan SMK ST FRANSISKUS Semarang pada

program keahlian multimedia memiliki peluang kerja pada banyak sektor antara lain Industry perfilman, Industry shooting video dan editing video Industry web desain, konten web, Industry media interaktif, web online maupun syuting dan editing video serta mampu berwirausaha untuk menciptakan tenaga kerja yang terampil sesuai dengan Kompetensi Keahlian Teknik Multimedia penerapan desain animasi 3D dalam mengenal textu, lighting, rendering, ringing menggunakan software blender 3D yang menarik dan mudah dipahami, serta dibutuhkan di dunia usaha/industri. [1]. Metode pembelajaran yang dilakukan menggunakan metode Student Centered Learning (SCL) digunakan untuk pembelajaran yang berpusat ke siswa untuk mengali pengetahuan lebih dalam dengan ruang kebebasan dan kesempatan lebih banyak dan lebih efektif dalam proses pembelajaran [2].

SMK ST FRANSISKUS Semarang saat ini sudah di didik untuk kreatif dan inovasi di bidang multimedia yang sudah di bekal pengetahuan mendesain web, desain grafis, memiliki kemampuan tentang animasi dasar 2D dan 3D, kemampuan syuting dan editing video serta memiliki fasilitas perlatan laboratorium multimedia antara lain kamera Sony HXR-MC2500 AVCHD Camcorder , kamera dslr Canon eos750D, Canon eos 1500D, Canon eos 1300D, Tripod dan peralatan lainnya. Program kemitraan Masyarakat bertujuan agar Ketrampilan dan pengetahuan yang dimiliki pendidik dan siswa sesuai dengan SKKNI, sehingga akan dapat menciptakan sumber daya manusia yang siap kerja dan mampu berwirausaha. Dimana proses pembelajaran memiliki perubahan paradigma pembelajaran secara on line dan off line agar lulusannya dapat terserap di dunia industri sehingga perlu melakukan perubahan materi bahan ajar yang disesuaikan dengan standart pemerintah SKKNI dengan mendidik siswa memiliki ketrampilan yang di akui dunia industri secara Nasional maupun Internasional berdasarkan kompetensi keahlian sesuai bidangnya dan dapat meningkatkan kompetensi siswa sesuai dengan SKKNI [3] . Saat ini banyak Studio animasi yang melayani pengerjaan pesanan pembuatan bumper acara TV, visualisasi, company profile perusahaan. Industry atau studio Model IP (intellectual property) berlomba lomba menciptakan produk karya cipta sendiri (original) untuk di pasarkan yang akan memberikan pola dalam pencapaian keuntungan industri jangka panjang. Lulusan SMK di didik untuk kreatif dan memiliki pengetahuan ketrampilan yang memiliki inovasi dan ide ide yang dibutuhkan dunia kerja/industry untuk dapat memahami gambar, karakter, warna yang akan diolah dengan teknologi saat ini sehingga dapat menghasilkan produk gambar atau animasi yang seolah olah bentuk hidup. [4] Pelatihan praktik Multimedia 3D ini digunakan untuk persiapan mengikuti uji sertifikasi oleh lembaga sertifikasi serta untuk mengukur siswa mengenai tingkat kemampuan menggunakan pengolah desain 3D [5].

## 2. METODE

Dalam melaksanakan Kegiatan menggunakan 3 metode :

Tabel 1. Metode pelaksanaan

No.	Kegiatan	Sasaran Kegiatan
1	Pre test dilakukan Evaluasi Tahapan Proses yang berjalan	Siswa SMK
2	Pengkayaan dan Pendalaman Materi	Siswa SMK
3	Uji kompetensi / Post Test	Siswa SMK

### 2.1 Evaluasi Tahapan Proses

Kegiatan tahap ini untuk mengevaluasi tahapan proses pembelajaran yang sedang berlangsung saat ini dan mengetahui kompetensi siswa baik dari pengetahuan, ketrampilan dan sikap terhadap 3D Low Poly Model Artist dengan melakukan Pre Test.

Di awal dilakukan Pra Asesment yang merupakan Asesmen Mandiri untuk menilai dirinya sendiri apakah peserta dapat mengerjakan unit unit yang ada di skema yang akan di

ujikan yang akan menentukan apakah peserta bisa lanjut ke assessment berikutnya atau harus mengikuti pelatihan / pengkayaan materi lagi. Dilakukan pre test terhadap peserta dengan di beri pertanyaan untuk melakukan Assessment mandiri sehingga akan di peroleh peserta yang dapat dilakukan asesmet tahap berikutnya atau peserta tidak dapat melanjutkan assessment berikutnya karena dirasa tidak kompeten sehingga untuk mendalami materi materi 3D Low Poly Model Artist lagi sampai dilakukan assessment mandiri lagi untuk dapat kompeten semua unit yang dilakukan assessment mandiri tersebut.

## *2.2 Pengkayaan dan pendalaman Materi*

Tahap in pengkayaan dan pendalaman materi dengan mitra tentang 3D *Low Poly* Model Artist berdasarkan SKKNI bertujuan untuk meningkatkan sikap, pengetahuan, serta ketrampilan siswa yang meliputi materi kompetensi keahlian dalam pencitraan tekstur permukaan, rancangan gerak digital (*rigging*), rancangan objek digital (*skinning*), pencitraan gambar digital (*rendering*) dan UV mesh, model digital organik 3 dimensidan hardsurface 3 dimensi [1].

## *2.3 Uji Kompetensi Teknis*

Tahap ini dilakukan setelah proses pembelajaran telah selesai melalui Uji Kompetensi Teknis kepada peserta pelatihan dengan skema 3D *Low Poly* Model Artist dengan menngunakan lembaga sertifikasi profesi atau asosiasi yang akan menghasilkan peserta yang Kompeten (K) bagi peserta yang dirasa memiliki kompetensi pada 3D *Low Poly* Model Artist dan belum kompeten (BK) bagi peserta yang dirasa tidak memiliki kompetensi pada 3D *Low Poly* Model Artist tersebut.

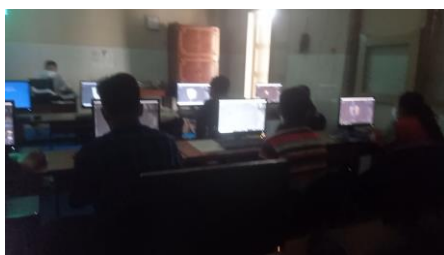
Pelaksanaan pelatihan multimedia 3D *Low Poly* Model Artist dilaksanakan selama 2 hari tanggal 26 februari 2022 sampai dengan 27 februari 2022, dengan dokumentasi kegiatan sebagai berikut:



Gambar 1. Foto Penjelasan Materi Pelatihan Multimedia 3D



Gambar 2. Foto Demonstrasi Materi Pelatihan Multimedia 3D



Gambar 3. Foto Peserta melakukan desain 3D

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil yang di capai dalam Pelaksanaan PKM adalah :

1. Peningkatan daya saing (peningkatan kualitas, kuantitas, serta nilai tambah barang, jasa, diversifikasi produk, atau sumber daya lainnya) Peningkatan penerapan iptek di masyarakat (mekanisasi, IT, dan manajemen) memperoleh pelatihan dan pengakuan kompetensi bagi Peserta.
2. Perbaikan tata nilai masyarakat (seni budaya, sosial, politik, keamanan, ketentraman, pendidikan, kesehatan) dengan Kompetensi yang di peroleh akan memberikan kemudahan dalam penacrian pekerjaan sesuai dengan Kompetensinya.
3. Hasil pelatihan dari 15 peserta yang mengikuti pelatihan 3D *Low Poly Model Artist* di rekomendasikan oleh LSP P3 Animedia 100 % Kompeten.

### 4. KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan PKM dapat meningkatkan pengetahuan keterampilan desain 3D *Low Poly Model Artist* sesuai standart kompetensi kerja nasional Indonesia (SKKNI) memberikan efektifitas pembelajaran ketrampilan desain 3D sehingga dapat membuka lapangan pekerjaan dalam desain , percetakan dan sebagainya. meembentuk mitra binaan, perkumpulan desainer animasi serta dapat memberikan portofolio ke siswa mengenai desain 3D dan persyaratan mengikuti uji sertifikasi di Lembaga Sertifikasi.

### DAFTAR PUSTAKA

- [1] T. Amanda, H. Deviana, and I. Mekongga, "Penerapan Animasi 3D Pada Media Pembelajaran Blender Dasar," *J. Lap. Akhir Tek. ...*, vol. 1, no. 3, pp. 11–19, 2022, [Online]. Available: <https://jurnal.polsri.ac.id/index.php/JLATK/article/view/4626%0Ahttps://jurnal.polsri.ac.id/index.php/JLATK/article/download/4626/1872>
- [2] H. S. Ramadhani, "Hetti Sari Ramadhani," *Pers. J. Psikol. Indones.*, vol. 6, no. 2, pp. 66–74, 2017.
- [3] L. Nurpulaela, A. Stefanie, R. S. Hadikusuma, and D. Pahroji, "Peningkatan Kompetensi Lulusan SMK Taruna Karya 1 Karawang dalam Bidang Jaringan Transmisi Fiber Optik guna Memenuhi Standar Kompetensi sesuai SKKNI," *J. Ilm. Wahana Pendidik.*, vol. 7, no. 2, pp. 107–15, 2022.
- [4] R. Di and S. Menengah, "Studi Literatur: Pembelajaran Menggunakan Augmented Reality STUDI LITERATUR: PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN MEDIA AUGMENTED REALITY DI SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN".
- [5] D. Tejo Kumoro, U. Hasanah, and V. Yoga Pudya Ardhana, "Pelatihan Desain Grafis Bagi Santri Pondok Pesantren Pabelan," *Bakti Sekawan J. Pengabd. Masy.*, vol. 1, no. 1, pp. 13–16, 2021, doi: 10.35746/bakwan.v1i1.147.