

Pelatihan Pembuatan Animasi 3D *Low Poly* Dalam Meningkatkan Kemampuan Sumber Daya Manusia AMPU Studio

Anugerah Bagus Wijaya¹, Ito Setiawan², Ilham Albana³, Luky Rafi Anuggilarso⁴,
Salsa Billa Zulmi Zettira⁵

^{1,4,5} Program Studi Informatika

^{2,3} Program Sistem Informasi
Ilmu Komputer

Universitas AMIKOM Purwokerto

Email : anugerah@amikompurwokerto.ac.id¹, itosetiawan@amikompurwokerto.ac.id²,
ilhamalbana@amikompurwokerto.ac.id³, lucky03@gmail.ac.id⁴, zulmi32@gmail.ac.id⁵

ABSTRAK

AmPu Studio merupakan salah satu unit bisnis dari Universitas Amikom Purwokerto yang berbasis teknologi informasi yang menyediakan layanan berbasis digital seperti *Graphic Design, Software Developer, Mobile Software, Konsultan IT & Analyst, Layanan Digital Media* dan *Game Design*. Berdasarkan wawancara terhadap pimpinan dan beberapa sumber daya manusia AmPu Studio maka diperoleh informasi bahwa kurangnya pemahaman tentang *Low poly modelling* sebagai cara yang lebih mudah dalam membuat karakter 3D. Permasalahan lainnya seperti tidak ada pelatih yang menjelaskan tentang *Low poly modelling*. Dari permasalahan tersebut maka perlu dibutuhkan pelatihan kepada sumber daya manusia AmPu studio untuk meningkatkan kemampuan dalam membuat karakter 3D agar lebih efektif dalam membuat animasi 3D. Metode Pelatihan yang digunakan adalah ceramah, demonstrasi, praktikum dan tanya jawab. Setelah dilakukan pelatihan, peserta pelatihan mendapatkan pengetahuan tentang teknik pembuatan animasi 3D *Low Poly*, mendapat pengetahuan tentang Pembuatan produksi animasi 3D *Low Poly*.

Kata Kunci: AmPu Studio, Animasi, 3 Dimensi

ABSTRACT

AmPu Studio is one of the business units of Amikom Purwokerto University based on information technology that provides digital-based services such as Graphic Design, Software Developers, Mobile Software, IT Consultants & Analysts, Digital Media Services and Game Design. Based on interviews with the leadership and several human resources of AmPu Studio, information was obtained that there was a lack of understanding of Low poly modeling as an easier way to create 3D characters. Another problem is that there is

no trainer who explains about Low poly modeling. From these problems, it is necessary to train AmPu studio human resources to improve the ability to create 3D characters to be more effective in making 3D animations. The training methods used are lectures, demonstrations, practicums and questions and answers. After the training, the trainees gain knowledge about 3D Low Poly animation making techniques, gain knowledge about 3D Low Poly animation production

Keywords: AmPu Studio, Animation, 3D

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi telah membawa perubahan besar dalam segala bidang khususnya bidang multimedia (Efendi, 2017)(Setyorini, 2017). Salah satu produk dari multimedia adalah film animasi (Sonjaya dan Zahra, 2017). Film animasi 3 dimensi kerap disiarkan di stasiun televisi, menjadikan animasi 3 dimensi tidak hanya digemari oleh anak akantetapi juga oleh orang dewasa (Suratinoyo et al, 2013). Film animasi sanggup menampung seluruh daya imajinasi manusia sehingga senantiasa leluasa berekspresi dalam hasil karyanya walaupun tidak sesuai dengan kehidupan sehari-hari serta mirip dengan kehidupan nyata dengan pergerakan dari objeknya (Prakoso, 2010).

Di bidang industri, animasi dikenal sebagai sebagai tempat kerja “padat karya”. Hal ini tentunya menjadi nilai lebih bagi perusahaan yang bergerak dibidang animasi seperti perusahaan *Disney* (Utami, 2011). Perusahaan yang bergerak dibidang animasi di Indonesia salah satunya adalah AmPu Studio. AmPu Studio merupakan salah satu unit bisnis dari Universitas Amikom Purwokerto yang berbasis teknologi informasi yang menyediakan layanan berbasis digital seperti Graphic Design, Software Developer, Mobile Software, Konsultan IT & Analyst, Layanan Digital Media dan Game Design (Saputra D.I.S, et al, 2020).

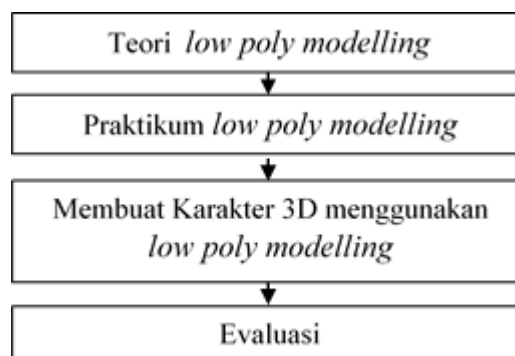
Salah satu divisi yang terdapat di AmPu Studio adalah divisi animasi yang bergerak dibidang Graphic Design, Digital Media dan Game Design. Animasi merupakan bagian dari upaya untuk menghidupkan ilusi atau memberi kesan pergerakan pada gambar diam atau benda mati (Kurnianto A, 2015)(Syahfitri, 2011). Salah satu Teknik yang digunakan untuk pembuatan karakter objek adalah *low poly modelling*. *Low-poly modelling* adalah tahapan dalam pembuatan model

atau karakter 3D dengan jumlah titik yang lebih sedikit dari *modelling* obyek yang sebenarnya. Prosesnya dimulai dengan melakukan *modelling* dengan menitikberatkan sisi artistik visual, di mana ke cenderungannya akan menghasilkan jumlah *polygon* yang cukup banyak (*high-poly*). Model ini memiliki kelebihan lebih cepat dalam membuat karakter 3D dibandingkan metode lainya (Martyastiada, 2019). Banyak yang belum menguasai *Low poly modelling* seperti para sumber daya manusia di AmPu Studio.

Berdasarkan wawancara terhadap pimpinan dan beberapa sumber daya manusia AmPu Studio maka diperoleh informasi bahwa kurangnya pemahaman tentang *Low poly modelling* sebagai cara yang lebih mudah dalam membuat karakter 3D. Permasalahan lainya seperti tidak ada pelatih yang menjelaskan tentang *Low poly modelling*. Dari permasalahan tersebut maka perlu dibutuhkan pelatihan kepada sumber daya manusia AmPu studio untuk meningkatkan kemampuan dalam membuat karakter 3D agar lebih efektif dalam membuat animasi 3D. Setelah mendapatkan pelatihan, diharapkan peserta dapat pengetahuan tentang teknik pembuatan animasi 3D *Low Poly*, pengetahuan tentang Pembuatan produksi animasi 3D *Low Poly*, meningkatkan jumlah dan kemampuan Sumber Daya Manusia spesialis Animator 3D.

METODE PELAKSANAAN

Tahapan pelatihan *low poly modelling* bagi sumber daya manusia AmPu Studio dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Tahapan Pelatihan

Dari gambar 1 tahapan pelatihan dapat dijelaskan sebagai berikut.

1. Teori *low poly modelling*

Metode yang digunakan adalah metode ceramah dengan memberikan informasi terkait teknik pembuatan animasi 3D *low poly*. Penyuluhan dilakukan dimana bertujuan memberikan pemahaman tentang animasi 3D *low poly* beserta *software* yang digunakan untuk membuat konten animasi 3D, proses produksi animasi 3D *low poly* dan peluang yang dapat di ambil dari bidang industry kreatif.

2. Praktikum *low poly modelling*

Metode Demonstrasi menyampaikan teori dan praktek yang merupakan kemampuan keterampilan dalam membuat animasi secara berkelompok.

3. Membuat Karakter 3D menggunakan *low poly modelling*

Peserta pelatihan mengimplementasi *low poly modelling* yang dapat saat pelatihan dan hasilnya di upload ke media Online seperti situs web berbagi video

4. Pada tahap evaluasi ini, proses pengukuran pelatihan dan penerapan pembuatan animasi 3D *low poly* yang dibuat adalah mendiskusikan proses pemecahan masalah dengan memberikan umpan balik kepada peserta tentang masalah yang dihadapi dalam proyek membuat ataupun mempublikasikan hasil konten animasi yang dibuat, Tim pengabdian mengamati peserta untuk memahami dan mendistribusikan kuesioner setelah pelatihan untuk mengukur keberhasilan pelatihan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian dengan memberikan pelatihan animasi 3D *low poly* pada hari sabtu 22 Mei 2021 yang di ikuti oleh 12 Orang yang terdi dari pelaku industri kreatif di Purwokerto, telah memperoleh hasil capaian, yakni:

1. Lokasi dan waktu pelatihan

Pelatihan animasi 3D *low poly* di laksanakan pada hari sabtu 22 Mei 2021 di Laboratorium Komputer 2 Universitas AMIKOM Purwokerto. Dalam

kegiatan pelatihan tim pelaksana dilibatkan sebagai tutor tiap 1 sesi materi berdurasi 30 menit, dengan jam pelaksanaan pukul 08.00 WIB. Tabel 1 menjelaskan tanggal pokok bahasan, pelaksanaan, tutor, dan sistem praktikum.

Tabel 1. Pokok Bahasan

NO	Pokok Bahasan	Lab	Tutor
1	Teknik pembuatan animasi 3D Low Poly	Lab 2	Assisten
2	Produksi animasi 3D Low Poly	Lab 2	Ito Setiawan
3	Bekerja dalam tim produksi animasi 3D Low Poly	Lab 2	Anugerah Bagus W
4	Distribusi dan promosi pasar lokal maupun internasional.	Lab 2	Anugerah Bagus W

Sebagai pendamping lampiran dalam pembuatan laporan akhir kegiatan pelatihan ini melampirkan modul dan melakukan presensi kehadiran, dokumentasi foto. Berikut hasil dari dokumentasi kegiatan:



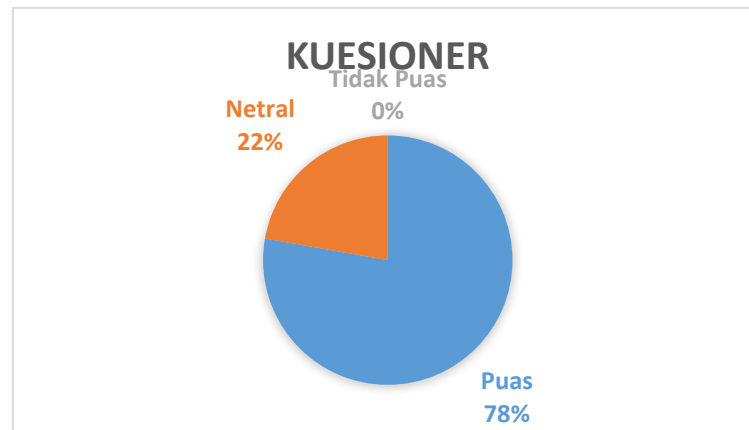
Gambar 2. Foto Kegiatan Pelatihan

2. Hasil Evaluasi

Berdasarkan sesi tanya jawab, mayoritas peserta bisa membuat animasi 3D menggunakan *low poly modelling*. Banyak peserta pelatihan yang berhasil membuat karakter 3D menggunakan *low poly modelling*. Hal tersebut terlihat dari komputer masing-masing peserta pelatihan bahkan terdapat beberapa peserta yang menghasilkan lebih dari 1 karakter 3D menggunakan model tersebut. Kuesioner evaluasi juga dibagikan kepada semua peserta yang berjumlah 27 orang setelah sesi tanya jawab berlangsung. Dari hasil kuesioner diperoleh bahwa 21 peserta menyatakan puas dengan materi yang disampaikan. 6 orang menyatakan netral.

KESIMPULAN DAN SARAN

Setelah pelaksanaan pelatihan animasi 3D menggunakan *low poly modelling* maka dapat ditarik kesimpulan adalah meningkatnya kemampuan peserta pelatihan dalam membuat karakter 3D menggunakan *low poly modelling* berdasarkan sesi tanya jawab dan hasil dari praktikum peserta pelatihan. Berdasarkan kuesioner yang dibagikan kepada peserta pelatihan hasilnya adalah rata-rata menjawab puas dalam pelatihan yang telah dilaksanakan. Data tersebut dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 3. Hasil Kuesioner Kepuasan Peserta Pelatihan

Pada gambar 3 menjelaskan bahwa peserta pelatihan puas dengan nilai 78% dalam penyampaian materi dan tema materi yang disampaikan. Berdasarkan kegiatan yang telah terlaksana, masih memiliki beberapa sasaran yang perlu di capai maka

dari itu beberapa saran untuk pengembangan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini untuk kegiatan selanjutnya seperti kegiatan dilaksanakan dengan waktu yang lebih agar peserta yang berbeda *tools* maupun *software* dalam produksi dapat menyesuaikan dengan *software* dan *tools* yang di gunakan dalam kegiatan pelatihan

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih kami berikan kepada seluruh peserta yang telah mengikuti kegiatan pengabdian kepada masyarakat dalam pelatihan animasi 3D Low Poly dan kepada Universitas AMIKOM Purwokerto terutama kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat yang telah memberikan kesempatan dan kepercayaanya dalam kegiatan Hibah Amikom Purwokerto dengan sekema Amikom Mitra Masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- D. Utami, "Efektifitas Animasi Dalam Pembelajaran," *Maj. Ilm. Pembelajaran*, vol. 7, no. 1, pp. 44–52, 2011
- Efendi F.S (2017). Pelatihan Pembuatan Objek 3D bagi Siswa SMA dan SMK Kabupaten Kediri. *Jurnal INDEKS (Ilmu Pengetahuan dan Teknologi Terintergrasi)*. Vol. 2 No.1
- H. S. Suratinoyo, H. Wowor, J. Robot, and S. Karouw, "Cerita Rakyat Daerah Minahasa : Implementasi Short Film Animasi 3D," *J. Tek. Inform.*, vol. 2, no. 2, 2013, doi: 10.35793/jti.2.2.2013.2709.
- K. Setyorini; Jainal, Arifin; Nicholas, Wayong, "Workshop Desain Brosur Sekolah SMK Mahardika Berbasis Bitmap," *J-ABDIPAMAS (Jurnal Pengabd. Kpd. Masyarakat)*, vol. 1, no. 1, pp. 128–132, 2017.
- Kurnianto A. (2015). Tinjauan Singkat Perkembangan Animasi Indonesia Dalam Konteks Animasi Dunia. *Jurnal Humaniora Vol. 6 No. 2*
- Martyastiadi Y. (2015). Low Poly Modeling Tokoh dan Environment Dalam Desain Game 3D. *Jurnal Komunikasi Visual Vol 8 No.1*
- Prakoso, G. (2010). Animasi: Pengetahuan Dasar Film Animasi. Jakarta: Penerbit Fakultas Film dan Televisi Institut Kesenian Jakarta.

- Saputra D.I.S, et al. (2020). Creativepreneur : Optimalisasi Produk Anamasi SIMBAH dalam Komersialisasi Kekayaan Intelektual. *Jurnal Ilmiah Sistem informasi. Vol 10 No. 1*
- Sonjaya I & Zahra A. (2017). Low Poly Modelling Interior Restoran pada Film Animasi 3D "Perjalanan Rempah-Rempah". *Jurnal Multinetics Vol. 3 No.2*
- Y. Syahfitri, "Teknik Film Animasi Dalam Dunia Komputer," *J. SAINTIKOM*, vol. 10, no. 3, pp. 213–217, 2011.