

Pelatihan Mendesain Animasi 3D Kupu-Kupu Untuk Meningkatkan Daya Tarik Calon Mahasiswa Pada Prodi Teknologi Komputer

Ekatri Ayuningsih¹, Ibrahim², Maulidya Rahmah³, Andry Syah⁴, Muharsyah Hafiz⁵, Eka Wulandari Surbakti⁶, Zubaidah Hahum⁷

Politeknik LP3I Medan ^{1,2,3,4,5,6,7}

ARTICLE INFO

Received : 2023-01-12
Revised : 2023-01-13
Accepted : 2023-01-26

Keywords:

3D Max, Powerpoint, Desain, Calon Mahasiswa, Daya Tarik

ABSTRACT

Vocational high school students who have graduated from vocational high school always have difficulty deciding between going straight to work or continuing their studies. Major selection is included in the educational process, which has the scope of determining future career success. The study program chosen must be in accordance with the interests and abilities possessed by students. This community service trains vocational or high school students to gain skills in designing a 3D butterfly animation. This community service aims to promote the Computer Technology Study Program to SMK or SMA students so that they are interested in registering at the Medan LP3I Polytechnic. The method used is the lecture and training method. The Powepoint 2019 application is used in the material, while the 3D Max Application is used to design butterfly animations.

E-mail: -

©2023 Published by Cattleya Darmaya Fortuna

1. PENDAHULUAN

Seiring dengan perkembangan peradaban, kesadaran akan pentingnya pendidikan yang berkualitas semakin dirasakan oleh berbagai kalangan [1]. Ada banyak kalangan masyarakat yang ingin agar putra dan putrinya menjadi kaum yang terdidik [2]. Orangtua membekali anak-anaknya dengan wawasan dan pengetahuan di kehidupan [3]. Anak-anak yang sudah sekolah menengah atas selalu mengalami kesulitan untuk menentukan apakah akan memilih untuk bekerja atau melanjutkan studinya ke Universitas [4]. Saat ini, sejumlah program pendidikan yang menarik telah ditawarkan oleh banyak universitas [2]. Namun ternyata memilih perguruan tinggi dan program studi menjadi suatu "kesulitan dan keunikan" tersendiri bagi calon mahasiswa yang ingin melanjutkan studinya. Tidaklah mudah memilih jurusan yang sesuai dengan diri, sehingga banyak mahasiswa yang mengalami salah jurusan [5].

Pemilihan jurusan termasuk dalam proses sebuah pendidikan yang merupakan ruang lingkup dari karier. Keberhasilan karier dimasa depan salah satunya dapat ditandai dari keputusan jurusan yang diambil. Kesesuaian keputusan jurusan yang dibuat berdasarkan kemampuan yang dimiliki akan mempermudah mahasiswa dalam meraih kesuksesan dimasa depan. Pengambilan keputusan merupakan tindakan memilih dari banyak alternatif untuk menentukan pendidikan ataupun pekerjaan yang didasarkan pada minat, kepribadian, hambatan, dan peluang yang dimiliki. Ketika siswa dihadapkan pada pemilihan program studi diharapkan program studi yang dipilih disesuaikan dengan jurusan yang mereka minati dan kemampuan yang dimiliki [6]. Pelatihan ini dibuat untuk mendorong calon mahasiswa baru terutama dari jurusan TKJ dan RPL agar tertarik dan

mendaftarkan dirinya ke program studi teknologi komputer Politeknik LP3I Medan. Program studi Teknologi Komputer merupakan salah satu program studi yang ada di Politeknik LP3I Medan dengan jenjang pendidikan dimulai dari Diploma III.

Pelatihan ini merupakan bagian dari proses pembelajaran untuk memperoleh keterampilan atau kemampuan tertentu untuk membantu mencapai tujuan organisasi. Pelatihan ini dimaksudkan sebagai media promosi untuk memperkenalkan dan menarik minat calon mahasiswa untuk masuk ke perguruan tinggi dengan konsentrasi atau jurusan yang diminat [7]. Animasi 3D merupakan dimensi yang memiliki unsur tiga dimensi yaitu panjang, lebar dan tinggi [8]. Objek yang akan dirancang pada pelatihan ini adalah kupu-kupu. Animasi 3D kupu-kupu dibuat menggunakan aplikasi 3D Max. Berdasarkan uraian diatas maka penulis mengangkat judul "Pelatihan Mendesain Animasi 3D Kupu-kupu untuk Meningkatkan Daya Tarik Calon Mahasiswa Pada Prodi Teknologi Komputer". Hasil kegiatan dari Pelatihan yang dilakukan berupa siswa-siswi dapat mempraktekkan membuat animasi 3 dimensi dengan menggunakan 3D Max.

2. METODE

Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian ini dilakukan dengan dua metode yaitu :

1. Ceramah

Metode ceramah yang digunakan untuk menyampaikan materi dengan menggunakan Microsoft PowerPoint 2019. Materi presentasi berupa proses installasi dan cara menggunakan aplikasi 3D Max. Ada dua narasumber dalam pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat yaitu Ibu Ekatri Ayuningsih, M.Kom sebagai Ketua Program Studi Teknologi Komputer dan Bapak Ir. Ibrahim, M.Kom sebagai dosen pengampu matakuliah desain grafis beserta dosen-dosen Politeknik LP3I Medan.

2. Pelatihan

Pelatihan ini sangat bermanfaat untuk meningkatkan keterampilan *softskill* calon mahasiswa yang nantinya berminat mendaftarkan diri ke Politeknik LP3I Medan. Calon mahasiswa yang mengikuti pelatihan akan diarahkan untuk mendesain animasi kupu-kupu yang akan di dampingi oleh kedua narasumber dalam menggunakan tools dasar pada aplikasi 3D Max. Masyarakat yang menjadi sasaran dari pengabdian ini adalah siswa kelas XII SMK maupun SMA.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

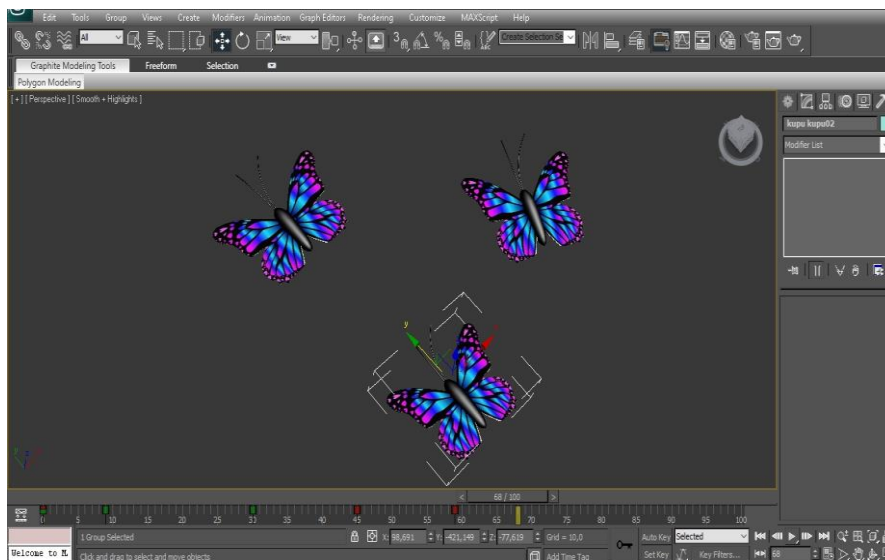
Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat yang dilaksanakan secara luring tanggal 29 Juli 2023 di Lab Komputer Politeknik LP3I Medan dengan menggunakan Microsoft Powerpoint 2019 dan Aplikasi 3D Max. Kegiatan pengabdian Kepada Masyarakat ini merupakan salah satu kegiatan yang dilakukan sebagai sarana penunjang kegiatan Marketing Politeknik LP3I Medan. Para siswa/siswi SMK maupun SMA diajarkan untuk membuat animasi kupu-kupu. Pada awalnya para calon mahasiswa bingung menggunakan aplikasi 3D Max, namun setelah diberikan pendampingan mereka menjadi sangat antusias dengan kegiatan ini seperti yang terlihat pada Gambar 1 dibawah ini.

Doi : <https://doi.org/10.54209/jumas.v2i02.63>



Gambar 1. Para Calon Mahasiswa Didampingi Ketika Belajar 3D Max

Animasi Kupu-kupu yang telah dibuat seperti yang terlihat pada Gambar 2 dibawah ini.



Gambar 2. Animasi Kupu-kupu

4. KESIMPULAN

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat dengan judul “Pelatihan Mendesain Animasi 3D Kupu-kupu Untuk Meningkatkan Daya Tarik Calon Mahasiswa Pada Prodi Teknologi Komputer” berlangsung dengan baik dan interaktif. Keseriusan terlihat dari semangat para siswa dan siswi SMK maupun SMA ketika praktikum dan dibuka diskusi termasuk sesi tanya jawab.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Y. H. Ladaria, J. Lumintang, and C. J. Paat, “Kajian Sosiologi tentang Tingkat Kesadaran Pendidikan pada Masyarakat Desa Labuan Kapelak Kecamatan Banggai Selatan Kabupaten Banggai Laut,” *J. Holistik*, vol. 13, no. 2, pp. 1–15, 2020.
- [2] Nurazizah, Sri Jingga Anggriani Putri, Anil Muftirah, and Irmayanti, “Daya Tarik Mahasiswa dalam Memilih Program Studi di Perguruan Tinggi,” *J. Inov. Edukasi*, vol. 6, no. 1, pp. 29–37, 2023, doi: 10.35141/jie.v6i1.655.
- [3] W. Waharman, “Peran Orang Tua Dalam Pertumbuhan Spiritualitas Anak: Sebuah Studi Eksegetis Efesus 6:1-4,” *Manna Rafflesia*, vol. 4, no. 2, pp. 116–129, 2018, doi: 10.38091/man_raf.v4i2.92.
- [4] H. SUGIHARTO, “Minat Memasuki Dunia Kerja Dan Melanjutkan Studi Siswa Kelas Sebelas Kompetensi Keahlian Multimedia Sekolah Menengah ...,” *J. Pendidik. Dan Pembelajaran Terpadu*, 2014, [Online]. Available: <https://core.ac.uk/download/pdf/33538156.pdf>.
- [5] V. I. Ratnasari, “Faktor-faktor Mempengaruhi Keputusan Mahasiswa Memilih Studi Manajemen di STIE Widya Wiwaha Yogyakarta,” p. 44, 2020.
- [6] Dahani and S. Muliati Abdullah, “Pengambilan Keputusan Jurusan Ditinjau Dari Dukungan SosialOrangtua Pada Mahasiswa,” *Semin. Nas. Has. Penelitian Dan Pengabd. Pada Masy.*, no. 2008, pp. 386–391, 2020, [Online]. Available: <https://semnaslppm.ump.ac.id/index.php/semnaslppm/article/view/178>.
- [7] S. Fitriani, Fitriani; Lelawati, Nina; Retnaning Rahayu, “Strategi Promosi Penerimaan Mahasiswa Baru (PENMARU) UM METRO,” *J. Lentera Pendidik. Pus. Penelit. LPPM UM METRO*, vol. 6, no. 2, pp. 155–165, 2021.
- [8] M. S. Hariyani and D. Sunardi, “Video Animasi 3D Sebagai Konten Promosi Pada Perusahaan Air Mineral Tebo PDAM Tirta Ratu Samban Menggunakan Teknik Pemodelan Sketchup dan Lumion,” *Rekursif J. Inform.*, vol. 9, no. 2, pp. 120–127, 2021, doi: 10.33369/rekursif.v9i2.16665.