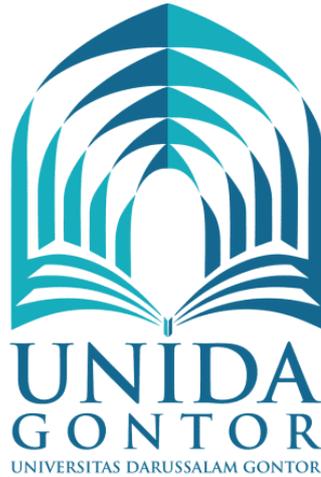


LAPORAN PRAKTEK KERJA LAPANGAN

PROGRAM KETERAMPILAN BIDANG ANIMASI MADRASAH ALIYAH NEGRI 1 PONOROGO



Disusun oleh:

Siraj Hammam Ahmad	402019611030
Alif Fauzi Arfani	402019611004
Faiz Aunullah	402019611010

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS DARUSSALAM GONTOR
PONOROGO
2023**

LEMBAR PENGESAHAN

LAPORAN PKL

PROGRAM KETERAMPILAN BIDANG ANIMASI MADRASAH ALIYAH NEGRI 1 PONOROGO

Diajukan oleh :

- | | |
|------------------------------|---------------------|
| 1. Siraj Hammam Ahmad | 402019611030 |
| 2. Alif Fauzi Arfani | 402019611004 |
| 3. Faiz Aunullah | 402019611010 |

Telah disahkan pada
5 Februari 2023

Menyetujui,

Mengetahui,

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	2
DAFTAR ISI.....	3
DAFTAR TABEL.....	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR GAMBAR	4
BAB 1 PENDAHULUAN	5
1.1 Latar belakang.....	5
1.2 Rumusan masalah	5
1.3 Tujuan	5
1.4 Manfaat	6
BAB 2 LANDASAN KEPUSTAKAAN.....	7
2.1 Profil MAN 1 Ponorogo	7
2.2 Program Terapan Bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi (PRODISTIK).....	7
2.3 Program Studi Independen Bootcamp	7
2.4 Pembelajaran Karyawisata.....	Error! Bookmark not defined.
BAB 3 METODOLOGI.....	10
3.1 Studi Literatur	10
3.2 Pengumpulan Data.....	10
3.3 Perancangan Program	10
3.4 Pelaksanaan Programm.....	10
3.5 Kesimpulan dan Saran	10
BAB 4 Hasil Laporan Magang.....	11
4.1 Membimbing Siswa mengikuti lomba PROCOMIT	11
4.2 Mengadakan Bootcamp 3D Arsitektur	13
4.3 Tim Multimedia Kemenag Award.....	17
BAB 5 PENUTUP	19
5.1 Kesimpulan	19
5.2 Saran	19
DAFTAR PUSTAKA	20

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Diagram Blok Metodologi Penelitian	10
Gambar 2 Hasil Bimbingan Lomba Animasi	11
Gambar 3 Informasi Finalis Pemograman Excel	13
Gambar 4 Sample Pembuatan Taman	14
Gambar 5 Sample Pembuatan Tangga	14
Gambar 6 Sample 3D arsitektur Asrama Baru	15
Gambar 7 Hasil Akhir 3D Arsitektur Kelompok 1	16
Gambar 8 Hasil Akhir 3D Arsitektur Kelompok 2	16
Gambar 9 Hasil Akhir 3D Arsitektur Kelompok 3	16
Gambar 10 Sample Hasil Akhir 3D Arsitektur	17
Gambar 11 Contoh Animasi Nominasi	18
Gambar 12 Contoh Animasi Bumper	18
Gambar 13 Foto Bersama Siswa Bimbingan Procomit	21
Gambar 14 Foto Kegiatan Bimbingan Procomit	21
Gambar 15 Foto Kegiatan Studi Independend 3D Arsitektur	22
Gambar 16 Foto Tim Multimedia Kemenag Award	22

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Pendidikan merupakan peran penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Melalui pendidikan seseorang menjadi cerdas, memiliki skill, dan sikap hidup yang baik. Ekstrakurikuler adalah kegiatan tambahan yang dilakukan di luar jam pelajaran yang dilakukan di sekolah atau di luar sekolah dengan tujuan untuk mendapatkan tambahan pengetahuan, keterampilan dan wawasan serta membantu membentuk karakter pelajar sesuai dengan minat dan bakat¹.

Indikator pendidikan yang berkualitas salah satunya berasal dari kegiatan ekstrakurikuler. Kegiatan seakan menjadi brand image bagi sekolah dalam meningkatkan bargaining price ke calon peminatnya. Dalam sekolah unggulan, ekstrakurikuler mendapatkan prioritas utama dalam rangka mengangkat prestige (pamor). Sekolah yang memiliki prestasi, akan mendapatkan kepercayaan lebih banyak dari masyarakat².

Saat ini MAN 1 Ponorogo memiliki program keterampilan bidang animasi, dimana kegiatan terdiri dari pembuatan karakter atau animasi 2D dan 3D. Media yang digunakan berupa software sketchup, blender, adobe (after effect, illustrator, encoder, audition) dan scratch. Untuk tenaga pendidik masih terbelah minim di bidang animasi, disamping itu kurangnya pengalaman dalam mengajar karena lulusan baru membuat materi yang disampaikan tidak sesuai mencapai target.

Dalam pretek magang ini, MAN 1 menempatkan penulis sebagai pendukung program untuk mengangkat keterampilan non akademik di bidang animasi. Program dilakukan selama 3 bulan, mulai dari bulan November 2022 sampai Januari 2023. Untuk Jobdesknya berupa partisipasi lomba, studi independent, dan pembelajaran karyawisata. Hal ini dilakukan untuk membantu tenaga pendidik dalam mengemas program semakin menarik untuk dipelajari oleh siswa.

1.2 Rumusan masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang yang sudah diuraikan, permasalahan yang dibahas dalam laporan ini adalah kurangnya tenaga pendidikan menghambat perkembangan keterampilan di bidang animasi. Pengajaran masih sebatas lingkup kelas, kurang implemmentasi ke kasus kehidupan (lomba, event).

1.3 Tujuan

Berdasarkan penjelasan rumusan masalah yang sudah diuraikan, tujuan dari penelitian ini antara lain:

1. Membimbing siswa bersaing di acara Procommit (Prodistik Competition for Madrasah in IT) bidang animasi.

¹ Irma Septiani and Bambang Budi Wiyono, "Manajemen Kegiatan Ekstrakurikuler Dalam Meningkatkan Kualitas Sekolah," *Jurnal Manajemen Pendidikan* 23, no. 5 (2012): 424–33.

² Winda Putri Adiningtyas, Agus Tomi, and Dona Sandy Yudasmaras, "Survei Pembinaan Ekstrakurikuler Bolabasket Pada Peserta Didik Sekolah Menengah Atas," *Sport Science and Health* 2, no. 1 (2020): 32–38, <http://journal2.um.ac.id/index.php/jfik/article/view/11129>.

2. Mengadakan Bootcamp 3D Arsitektur dengan kasus asrama baru sekolah.
3. Mengikutsertakan siswa dengan keterampilan animasi pada acara Kementerian agama (Kemenag) Award.

1.4 Manfaat

Penulisan laporan ini diharapkan mempunyai manfaat yang baik dan berguna bagi pembaca dan penulis. Adapun manfaat yang diharapkan sebagai berikut :

1. Bagi Penulis
 - a. Menerapkan ilmu yang telah diperoleh dari Program Teknik Informatika dan Universitas Darussalam Gontor.
 - b. Mendapatkan pemahaman penelitian tentang “Program Keterampilan Bidang Animasi Dalam Meningkatkan Prestasi Non Akademik Siswa Man 1 Ponorogo”.
2. Bagi MAN 1 Ponorogo
 - a. Manfaat penelitian ini adalah membantu mengoptimalkan program keterampilan bidang animasi dan meningkatkan prestasi non akademik.

BAB 2 LANDASAN KEPUSTAKAAN

2.1 Profil MAN 1 Ponorogo

Madrasah Aliyah Negeri 1 Ponorogo adalah lembaga pendidikan jenjang MA setingkat SMA yang berada dibawah naungan Kementrian Agama. Didirikan pada tahun 1981 dalam rangka mencerdaskan anak bangsa dan menampung lulusan dari lembaga pendidikan setingkat SMP. Sekolah memiliki visi yaitu PASTI (Peduli lingkungan, Agamis, Sains, Teknopreneur dan Inovatif). Dan memiliki misi yaitu “menyelenggarakan pendidikan dan pembelajaran yang berwawasan lingkungan, agamis, dan berorientasi pada ilmupengetahuan dan teknologi serta berusaha untuk melakuakn inovasi di berbagai bidang melalui penerapan managemen partisipatif berdasarkan konsep School Based Management”.

Dari visi misi tersebut lahir Program Keterampilan, guna meningkatkan kreatifitas siswa dibidang non-akademik khususnya animasi. Program ini terdiri dari pembuatan karakter atau animasi 2D dan 3D. Media pembelajaran yang digunakan berupa software sketchup, blender, adobe (after effect, illustrator, encoder, audition) dan scratch. Sekolah telah memfasilitasi para siswa dengan menyediakan 3 laboratorium untuk mengasah skill.

Kekurangan yang selama ini dihadapi adalah kurangnya tenaga pendidik di bidang animasi, disamping itu kurangnya pengalaman dalam diri pengajar karena lulusan baru membuat materi yang disampaikan tidak mencapai target dan belum sepenuhnya sesuai dengan modul. Pengajaran menggunakan metode pembelajaran ceramah dan praktek di kelas

2.2 Program Terapan Bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi (PRODISTIK)

PRODISTIK Merupakan program kerjasama di bidang teknologi informasi dan komunikasi dengan Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya (ITS) sejak 2012. Dengan program ini, siswa akan mendapatkan keilmuan yang lebih mendalam sesuai keterampilan yang dipilih. Siswa juga berkesempatan untuk berkompetisi dan mendapatkan pelatihan dengan puluhan sekolah lain yang tergabung dalam Procommit (Prodistik Competition in IT), yang merupakan ajang lomba yang diselenggarakan ITS Surabaya setiap tahun. Selain itu, kamu juga akan mendapatkan ijazah D1 (Diploma 1) sebagai bukti bahwa kamu menguasai keterampilan yang telah dipilih.

2.3 Program Studi Independen

Merupakan program pembelajaran non-gelar yang diselenggarakan oleh organisasi atau industri yang menyediakan pengetahuan dan keterampilan dengan tingkat relevansi tinggi di dunia kerja dan dunia usaha yang dilanjutkan dengan

kegiatan kolaborasi bersama dengan sesama peserta maupun personil organisasi mitra dalam suatu proyek atau studi kasus³.

2.4 Sketchup

Software digunakan untuk pembuatan objek 3 dimensi yang berguna di berbagai bidang terkait desain, salah satunya bidang arsitektur lanskap dan terdapat perintah dalam penambahan material. Sketchup memiliki kelebihan yang cepat dalam melakukan modeling dan mempunyai dukungan library objek yang siap untuk dipakai yang sangat banyak (3D Warehouse)⁴.

2.5 Lumion

Lumion adalah program untuk membuat skenario 3D dengan kualitas real-time rendering yang luar biasa. Banyak plug-in yang disediakan seperti, macam-macam tanaman, manusia, hewan, dan plug-in outdoor hingga interior. Lumion merupakan software terpisah dan bisa digunakan untuk rendering animasi software modeling seperti 3ds Max, SketchUp, Revit, Archicad dan beberapa lain⁵.

2.6 Animasi

Animasi adalah gambar bergerak, dimana dapat membuat sebuah gambar ataupun tulisan menjadi terlihat hidup karena memiliki gerakan. Gerakan inilah yang merupakan salah satu daya tarik dari media animasi. Dalam hal komunikasi sosial, ada beberapa jenis animasi yang sering digunakan dalam memberikan informasi mengenai kebutuhan sosial⁶.

1. **Animasi Stop Motion**, yaitu animasi yang mana berisi banyak gambar yang dijadikan satu frame, dibuat seolah-olah hidup karena gambarnya gerakannya halus, sehingga jika digabungkan menjadi satu frame maka gambar tersebut seolah-olah hidup.
2. **Animasi 2 Dimensi**, yaitu penciptaan gambar bergerak dalam lingkungan dua dimensi yang memiliki keunggulan berupa efisiensi, kesederhanaan, efektivitas biaya dan kebebasan artistik untuk mengembangkan karakter dan dunia yang memenuhi kebutuhan proyek. Hal ini dilakukan dengan urutan gambar berturut-turut, atau “frame”, yang mensimulasikan gerak oleh setiap gambar
3. **Animasi 3 Dimensi**, objek animasi yang berada pada ruang 3D. Objek animasi ini dapat dirotasi dan berpindah seperti objek riil. Animasi 3 dimensi secara keseluruhan dikerjakan menggunakan bantuan komputer. Melalui menu gerakan dalam program komputer, keseluruhan objek bisa diperlihatkan secara 3 dimensi

³ Juan Salao Biantong and Iwan Krisnadi, “Pengaruh It Bootcamp Dalam Mencetak Tech Talent Di Era Industri 4.0 Di Indonesia,” no. 29 (2020).

⁴ Achmad Rizky Fazar, Ari Usman, and Arief Budiman, “Pembuatan Iklan Marketing Interior Rumah Menggunakan Sketchup 3D Berbasis Panorama 360,” 2023, 145–57.

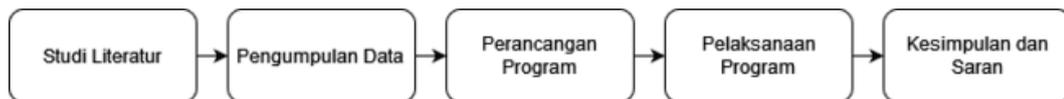
⁵ Susi Japit, “Perancangan Animasi 3D Simulasi Bandar Udara Menggunakan Software 3DS Max,” *Jurnal Ilmiah Core IT: Community Research ...* 8, no. 2 (2020): 18–24, <http://www.ijcoreit.org/index.php/coreit/article/view/188>.

⁶ Japit.

- 4. Animasi Motion Graphic**, tipe animasi yang menampilkan tulisan dan grafik, misalnya penggunaan running teks dalam iklan atau logo corporate di station ID atau company profile. Jenis animasi ini juga digunakan dalam opening film atau acara di televise.

BAB 3 METODOLOGI

Pada bab Metodologi ini akan membahas mengenai metode yang digunakan dalam kegiatan magang. Dilakukan melalui beberapa tahapan yaitu studi literatur, pengumpulan data, analisis kebutuhan, pelaksanaan dan pengambilan kesimpulan dan saran. Berikut diagram penelitian diilustrasikan pada Gambar 3.1.



Gambar 1 Diagram Blok Metodologi Penelitian

3.1 Studi Literatur

Tahapan studi pada penelitian ini adalah mempelajari literatur dari informasi dan pustaka yang berkaitan dengan bidang yang dilakukan pada kegiatan magang.

3.2 Pengumpulan Data

Pada tahap pengumpulan data, bersumber dari wawancara dengan mentor. Data tersebut digunakan untuk membantu program keterampilan dalam proses pembelajaran berupa kurangnya pemahaman dan praktek siswa.

3.3 Perancangan Program

Perancangan program dengan mengikut sertakan siswa dalam perlombaan di bidang animasi, mengadakan program studi independend selama 3 minggu dan menggunakan metode pembelajaran karyawisata.

3.4 Pelaksanaan Program

Proses ini mengacu pada perancangan program disesuaikan dengan analisis kebutuhan. Pelaksanaan dilakukan di acara Procommit (Prodistik Competition in IT), mengadakan Bootcamp 3D arsitektur, dan Kemenag Award.

3.5 Kesimpulan dan Saran

Pengambilan kesimpulan dilakukan setelah tahap perancangan program dan pelaksanaan selesai dilakukan. Kesimpulan didasarkan pada hasil dari kegiatan magang. Lalu tahap akhir dari penulisan dokumen ini adalah penulisan saran yang dimaksudkan agar program berikutnya lebih baik lagi.

BAB 4 HASIL LAPORAN MAGANG

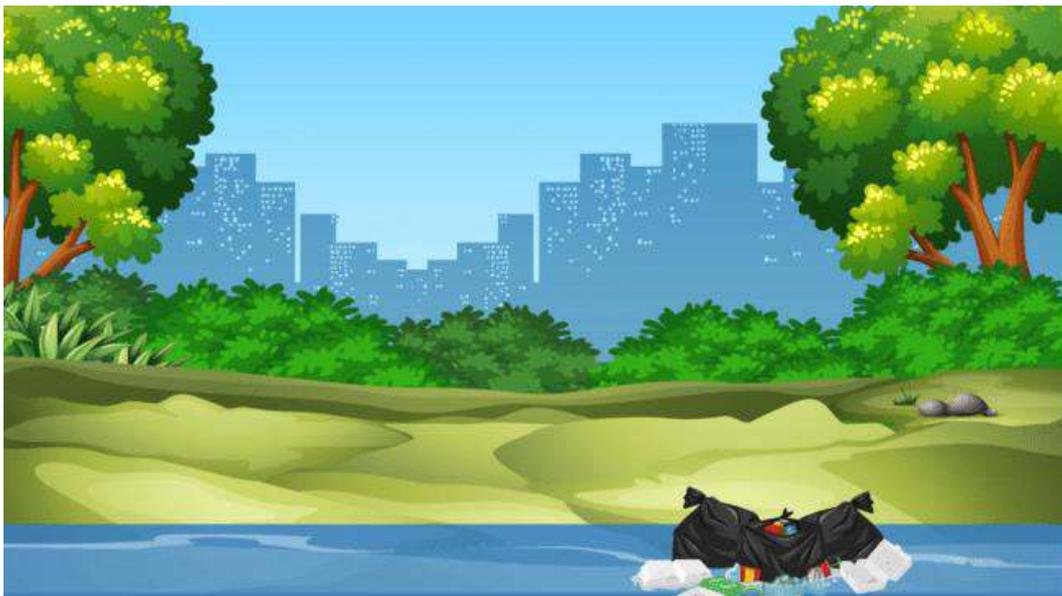
4.1 Membimbing Siswa mengikuti lomba PROCOMIT V12

Sebelum program bimbingan, penulis mendapatkan arahan langsung dari mentor untuk mempelajari materi (Prodistik Competition in IT). Kehadiran penulis sangat membantu dalam bimbingan, dikarenakan setiap sekolah mengirimkan 2 kelompok setiap cabang lomba. Setiap kelompok terdiri dari 2 orang. Lomba yang dipercayakan kepada penulis diantaranya pemrograman gim, excel, dan animasi. Syarat peserta adalah siswa PRODISTIK.

1. Animasi

Animasi merupakan media penyampaian pesan yang efektif kepada anak dan remaja serta dapat berperan sebagai media presentasi atau berperan sebagai media hiburan dan edukasi, animasi sebagai konten edukasi dapat digunakan untuk menambah pengalaman belajar yang menyenangkan bagi siswa usia sekolah. Syarat peserta adalah siswa PRODISTIK dari kelas XI dan XII. Lomba bersifat tim, maksimal mengirimkan 2 kelompok yang setiap kelompok terdiri dari 2 siswa, dan mengikuti workshop untuk informasi lebih lanjut. Topik “lomba Animasi Materi Pembelajaran Berbasis Budaya Lokal”. Penilaian berdasarkan kesesuaian tema dengan animasi yang dirancang, pesan pembelajaran, keunikan plot cerita, mudah dicerna audiens dan orisinalitas. Batas durasi video 3 menit.

Software yang digunakan berupa Adobe After Effect, Illustrator, Audition. Judul yang diangkat adalah Siklus Air Kota Jakarta. Tema ini memiliki 7 scene. Pertama masalah di Jakarta dengan durasi 40 detik. Kedua Penjelasan siklus air 68 detik. Ketiga penjelasan dampak siklus hujan disertai masalah (sampah menumpuk di selokan) di Jakarta 20 detik. Keempat penjelasan mengatasi masalah (gotong royong) 36 detik. Sehingga total durasi yang dibutuhkan 2 menit 44 detik.



Gambar 2 Hasil Bimbingan Lomba Animasi

2. Pemrograman Gim

Salah satu cabang lomba adalah Pemrograman Gim. Pada tahun 2022, lomba Pemrograman Android menjadi Lomba Pemrograman Gim menggunakan bahasa pemrograman Scratch. Scratch adalah bahasa pemrograman untuk membuat permainan dan animasi. Scratch adalah bahasa pemrograman gratis dengan visualisasi sederhana yang mudah dipelajari untuk anak-anak. Scratch dapat membantu untuk melatih berfikir logis, berfikir komputasional, dan keterampilan untuk memecahkan masalah. Scratch dapat diakses di alamat website: <https://scratch.mit.edu/>. Scratch dapat melatih keterampilan pemrograman, yang merupakan literasi digital penting di masa mendatang, sejak usia dini.

Syarat peserta adalah siswa PRODISTIK dari kelas XI dan XII. Lomba bersifat tim, maksimal mengirimkan 2 kelompok yang setiap kelompok terdiri dari 2 siswa, dan mengikuti workshop untuk informasi lebih lanjut. Topik “lomba GIM Materi Pembelajaran Berbasis Budaya Lokal”. Penilaian berdasarkan ketepatan dalam memecahkan masalah pada soal yang di berikan oleh juri. Software yang di gunakan adalah scratch merupakan sebuah bahasa pemrograman visual untuk lingkungan pembelajaran yang memungkinkan pemula (entah murid, guru, pelajar, atau orangtua) untuk belajar membuat program tanpa harus memikirkan salah-benar penulisan sintaksis. Pada lomba ini siswa diberikan waktu 120 menit untuk memecahkan masalah pada program yang telah diberikan oleh juri.pada babak penyisihan di lakukan dengan zoom meeting, pada pada lomba ini dari 2 kelompok, 1 kelompok lolos ke final di babak final.

NO	MADRASAH/SEKOLAH	NAMA PESERTA 1	NAMA PESERTA 2
1	MA Zainul Hasan 1 Geggong	Elak Fiqah	Siti Ma'Rifatul Khoir
2	MAN 1 Kota Madiun	Nabila Agustina Kurniasri	Anisa Hafimatul Sa'Diah
3	MAN 1 Kota Madiun	Salsabila Bintang Skolekah	Syifa Priliandita Faiza
4	MAN 1 Ponorego	Alhik Novri Andika	Fata Alfian Ha'Rufi
5	MAN 2 Kota Probolinggo	Mira Fajika H	Shazrin Fariza
6	MAN 3 Jember	Siti Aisyatur Bofiah	Olivia Melinda
7	MAN 3 Tulungagung	Nabil Nur Sholikhah	Risma Ayu Angraini
8	MAN 4 Jombang	Taibillah Nur Rofiqah	Yenania Hayla Ruslanti
9	SMAN Islam Al-Kautsar II	Hawa Sakinah Hafid	Anggi Dwi Puspa
10	SMAN 1 Kendal	Hattan Sahmi Romadhon	Juan Aban Leonardye
11	SMAN 1 Ngawi	Roy Wilopadana Prastowo	Fathmi Dwi Pratyo
12	SMAN 1 Ngawi	Rizka Diah Nur Aini	Denni Fadhilissa Tahjaya
13	SMAN 2 Probolinggo	Muhammad Fiqri Firmansyah	Rangga Putra Smananda Bushi
14	SMAN 2 Probolinggo	Grace Abraham Christian	Abimanyu Yuliatya Prayuda

*Etiket dan merchandise akan Hama Mahasiswa Sekolah

"Bagi yang belum lolos jangan patah semangat ya!
Kalian masih berhak mendapatkan Merchandise Exclusive dari PROCOMMIT V12"

www.prodistik.net PRODISTIK ITS @prodistikits prodistik@gmail.com procommit2022@gmail.com 0895-1233-4567

Peserta yang lolos akan mengikuti lomba secara live di Universitas ITS Surabaya pada tanggal 26 November 2022. Karena itu pembimbing meriview ulang soal yang diujikan di babak penyisihan dan mengasah kemampuan bimbingan hingga menguasai rumus lebih baik dari sebelumnya. Hari finalis tiba, lomba dilakukan di kelas, mulai pukul 7.00 hingga 11.00 WIB. Pengumuman dibacakan secara serentak di aula utama acara Procomit V12.

3. Pemrograman Excel (Basic)

Excel adalah aplikasi pengolah angka yang paling banyak digunakan di Indonesia saat ini. Penggunaannya sudah semakin luas untuk menganalisa dan menyajikan data dalam berbagai bentuk model data terkonfirmasi kebenarannya.

Syarat peserta adalah siswa PRODISTIK untuk basic dari kelas X, untuk advance XI dan XII, bersifat individu dan mengikuti workshop untuk informasi lebih lanjut. Topik Pemrograman Excel adalah “Perhitungan dengan Rumus dan Analisis Data”. Bentuknya pemakaian dan rekayasa formula yang tersedia untuk menganalisa data dalam model- model tertentu yang melibatkan data besar.

Langkah awal yang dilakukan pembimbing adalah mengajarkan rumus-rumus excel basic, mulai dari rumus sederhana hingga rumus bertingkat. Media pembelajaran berasal dari workshop dan soal-soal dari tahun-tahun sebelumnya. Rumus berupa if, and, or, mid, left, right, sum, sumif, count, countif, min, max, vlookup, hlookup. Setelah masa bimbingan tibalah babak penyisihan. Lomba dilakukan secara live lewat zoom. Untuk penilaian berdasarkan hasil record dan di upload di akun youtube peserta. Peserta diberi 120 menit dan tidak boleh berada dalam 1 ruangan dengan peserta lain. Dari 2 bimbingan, 1 lolos ke babak final.

NO	SEKOLAH	NAMA PESERTA 1
1	MAN Zaimul Hasan 1 Benggong	Nuri Fatmahan Hummah Ramadhani
2	MAN 1 Kely Maduan	Aisah Nur Hattami
3	MAN 1 Lasongan	Farah Lubna Humazah
4	MAN 1 Pasuruan	Dhoni Syah Ma'Atasy
5	MAN 1 Penoroge	Nara Zuda Anikta
6	MAN 1 Tulungagung	Winda Angel Febiola
7	MAN 2 Gresik	Ghaikha Zahira Shafa
8	MAN 2 Gresik	Muhammad Mulyan
9	MAN 2 Jember	Quah Quanta Hag Anira
10	MAN 2 Tulungagung	Dewas Rizqi Kurniawan
11	MAN 4 Demak	Talitha Sabratilak
12	MAN Lumajang	Muhammad Tabat Zaki

*J Durukan berdasarkan abjad Nama Madrasah/Sekolah

“Bagi yang belum lolos jangan patah semangat ya! Kalian masih berhak mendapatkan Merchandise Exclusive dari PROCOMMIT V12”

PRODISTIK

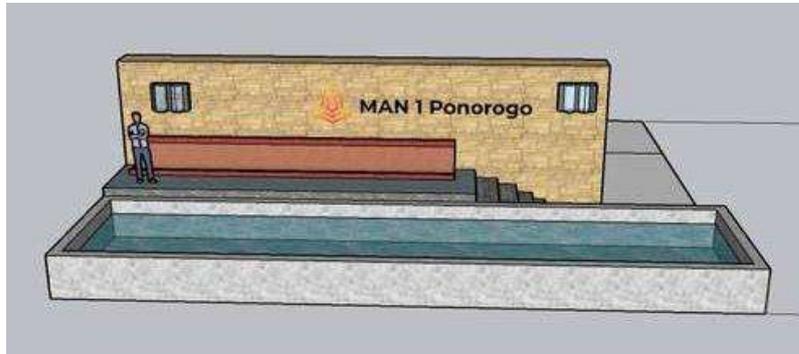
Gambar 3 Informasi Finalis Pemograman Excel

Peserta yang lolos akan mengikuti lomba secara live di Universitas ITS Surabaya pada tanggal 26 November 2022. Karena itu pembimbing meriview ulang soal yang diujikan di babak penyisihan dan mengasah kemampuan bimbingan hingga menguasai rumus lebih baik dari sebelumnya. Hari finalis tiba, lomba dilakukan di kelas, mulai pukul 7.00 hingga 11.00 WIB. Setelah mengikuti lomba, laptop ditinggal untuk penilaian pemograman. Laptop bisa diambil pukul 13.00 WIB. Pengumuman dibacakan secara serentak di aula utama acara Procomit V12.

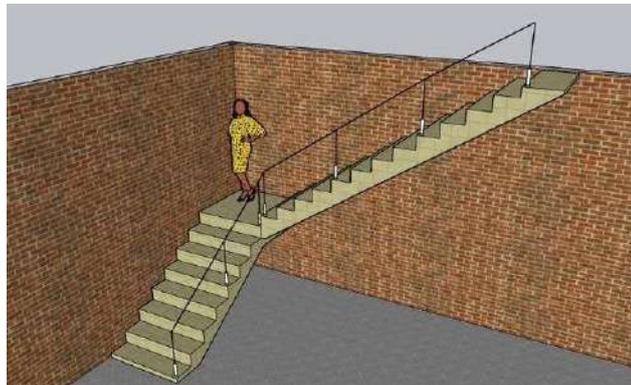
4.2 Program Studi Independend 3D Arsitektur

Program ini terbentuk awalnya kebutuhan sekolah untuk meningkatkan minat siswa bidang animasi. Untuk meningkatkan, maka penulis memberikan solusi berupa pembuatan arsitektur 3D. Dimana software yang digunakan sekolah dengan penulis (yang didapat dari bangku perkuliahan) seralas, yaitu sketchup. Ditambah lagi pembelajaran tersebut berasal dari permintaan para siswa. Sehingga penulis membentuk program studi independen bootcamp selama 3 minggu. Jumlah siswa yang mengikuti program ini berjumlah 20 siswa. Program digelar setelah UAS semester ganjil. Untuk program dilaksanakan mulai jam 8.00 hingga 11.00.

Minggu pertama, program pengenalan media software. Setelah berapa hari berjalan, banyaknya siswa yang baru faham penggunaan tools. Lalu pembuatan furniture dasar, seperti meja, jendela, pintu, tangga dll. Sebelum menuju project akhir program, alangkah baiknya untuk meriview pemahaman pembelajaran di kelas, dan hasilnya banyak siswa belum bisa dikarenakan minimnya praktek. Dari observasi tersebut fokus penulis adalah pembelajaran dasar 3D arsitektur.

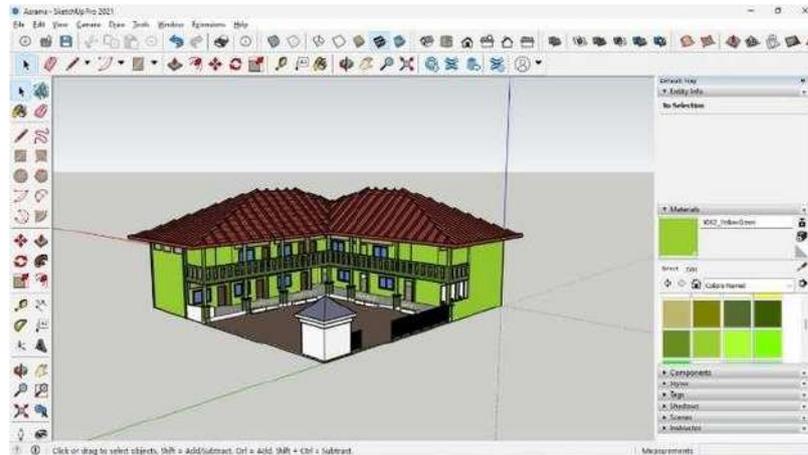


Gambar 4 Sample Pembuatan Taman



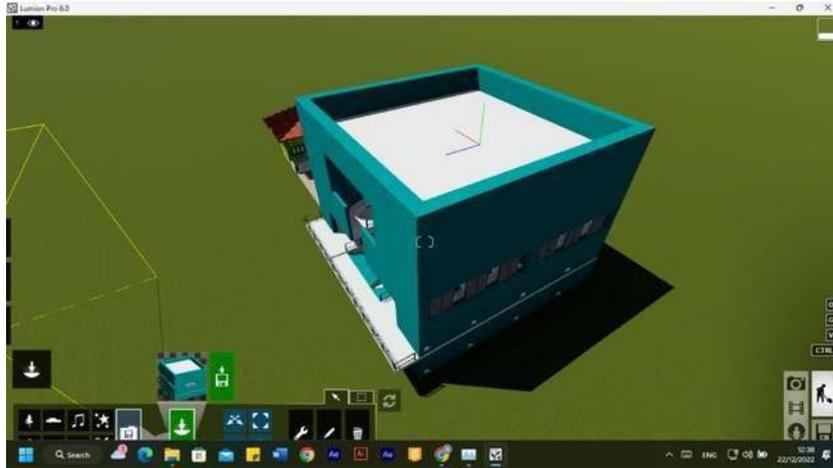
Gambar 5 Sample Pembuatan Tangga

Minggu kedua, pengarahan dan tahap pembuatan projek akhir. Objek yang diambil untuk projek adalah gedung asrama putri baru. Terdiri dari mushola, kamar musrifah, kamar siswi, aula, dan ruang belajar. Tanah yang ada saat ini 20 m x 20m. Siswa dibebaskan dalam berkreasi dalam bentuk arsitektur gedung. Siswa dapat berkonsultasi secara langsung ditempat.



Gambar 6 Sample 3D arsitektur Asrama Baru

Minggu ketiga, Meriview arsitektur yang telah dibuat oleh siswa. Setelah semua aman dan sudah memenuhi standar, export file menjadi obj, agar bisa di import ke software lumion. Lumion adalah perangkat lunak visualisasi untuk arsitek. Dimana desain mentah dari sketcup dirubah menjadi video, lebih tepatnya simulasi proyek. Berikut hasil dari program Bootcamp.



Gambar 7 Hasil Akhir 3D Arsitektur Kelompok 1



Gambar 8 Hasil Akhir 3D Arsitektur Kelompok 2



Gambar 9 Hasil Akhir 3D Arsitektur Kelompok 3



Gambar 10 Sample Hasil Akhir 3D Arsitektur

4.3 Tim Multimedia Kemenag Award

Program berikutnya ialah implementasi ilmu keterampilan dibidang animasi ke objek secara langsung. Objek dari program adalah Kementerian Agama Award di Ponorogo. Acara didalamnya sebagai ajang silaturahmi dan penghargaan kepada pegawai terbaik di setiap devisinya. Acara ini sudah berjalan dari tahun 2022, MAN 1 Ponorogo ditugaskan sebagai tim multimedia. Akan tetapi multimedia bidang animasi di serahkan ke pihak yang membuka jasa tersebut. Karena itu program penulis berupa membimbing siswa untuk berkreasi di acara kemenag award 2023.

Kegiatan ini dilakukan pada tanggal 15 Januari 2023. Untuk pembagian Crew terdiri dari Operator V-Mix (Alwy), Operator Trone (Agri dan Siraj), Rundown (Faiz), Cameraman Handicam (Wawan, Riyan, Afhiz), Fotografer (Ahmad, Arfan), Videography (Sabiquil). Untuk meningkatkan keterampilan animasi dengan pembuatan animastion di layar LED berupa :

- A. Nominasi (Penanggung Jawab : Ahmad, Dwi, Faiz, Arfan)
 1. Madrasah berprestasi (RA, MI , MTs, MA)
 2. Kepala berprestasi
 3. Kepala kua inovatif
 - a. Penghulu inovatif
 - b. Asn inovatif
 - c. Motivator
 - d. Kepala madrasah berprestasi (RA, MI, MTS, MA)
 4. Guru berprestasi (RA, MI, MTs, MA)
 5. Siswa berprestasi (RA, MI, MTs, MA)
 6. Best pawai ta'aruf
- B. Opening Acara (Penanggung Jawab : Siraj)
- C. Bumper (Penanggung Jawab : Siraj, Afhiz, Agri)

1. Fashion Show
2. Kemenag Award

D. Backdrop Sambutan (Penanggung Jawab : Arfan, Alwy,)

1. Bupati Ponorogo : H. Sugiri Sancoko,S.E., M.M.
2. KAN. Kemenag : Dr. H. Nurul Huda, M.Pd



Gambar 11 Contoh Animasi Nominasi



Gambar 12 Contoh Animasi Bumper

BAB 5 PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berangkat dari penjabaran di atas, dapat disimpulkan bahwa magang merupakan salah satu tahapan pendidikan yang penting untuk dilalui oleh mahasiswa. Selain sebagai prasyarat untuk mendapatkan gelar S1, program magang juga berguna untuk mendorong kembang diri mahasiswa. Melalui kegiatan ini, penulis mampu memahami proses kegiatan ekspor baik itu dari segi teknis maupun administratifnya. Dari program ini, penulis dapat belajar alur pembuatan model animasi, pembuatan game, 3D model arsitektur, dan animasi untuk ditampilkan di layar LED (bumper, backdrop, opening) dan mengkorelasikannya dengan disiplin ilmu Teknik Informatika.

5.2 Saran

Dengan mengetahui proses praktek keterampilan bidang animasi terbilang kurang, diharapkan MAN 1 Ponorogo membakukan program-program yang penulis bentuk agar minat siswa di sekolah semakin bertambah. Dalam program magang juga dapat beberapa masalah dan solusi yang didapat dari hasil survey. Untuk program magang selanjutnya perlu komunikasi antar tim yang membuat program terganggu. Dan juga menggunakan software legal karena tidak aman, terdapat kemungkinan virus di dalamnya yang dapat merusak dan bahkan menghilangkan data.

DAFTAR PUSTAKA

- Adiningtyas, Winda Putri, Agus Tomi, and Dona Sandy Yudasmara. "Survei Pembinaan Ekstrakurikuler Bolabasket Pada Peserta Didik Sekolah Menengah Atas." *Sport Science and Health* 2, no. 1 (2020): 32–38. <http://journal2.um.ac.id/index.php/jfik/article/view/11129>.
- Biantong, Juan Salao, and Iwan Krisnadi. "Pengaruh It Bootcamp Dalam Mencetak Tech Talent Di Era Industri 4.0 Di Indonesia," no. 29 (2020).
- Fazar, Achmad Rizky, Ari Usman, and Arief Budiman. "Pembuatan Iklan Marketing Interior Rumah Menggunakan Sketchup 3D Berbasis Panorama 360," 2023, 145–57.
- Japit, Susi. "Perancangan Animasi 3D Simulasi Bandar Udara Menggunakan Software 3DS Max." *Jurnal Ilmiah Core IT: Community Research ...* 8, no. 2 (2020): 18–24. <http://www.ijcoreit.org/index.php/coreit/article/view/188>.
- Septiani, Irma, and Bambang Budi Wiyono. "Manajemen Kegiatan Ekstrakurikuler Dalam Meningkatkan Kualitas Sekolah." *Jurnal Manajemen Pendidikan* 23, no. 5 (2012): 424–33.

LAMPIRAN



Gambar 13 Foto Bersama Siswa Bimbingan Procomit



Gambar 14 Foto Kegiatan Bimbingan Procomit



Gambar 15 Foto Kegiatan Studi Independend 3D Arsitektur



Gambar 16 Foto Tim Multimedia Kemenag Award