

**LAPORAN AKHIR PROGRAM IPTEK BAGI MASYARAKAT
(IbM)**



**IBM GURU SMK WACHID HASYIM 1 PUSAT SURABAYA MELALUI
PELATIHAN PENGEMBANGAN PERANGKAT
PEMBELAJARANUNTUKMENCIPTAKAN GURU KREATIF DAN
PRODUKTIF DALAM KEAHLIAN MULTIMEDIA DAN ANIMASI**

Oleh:

1. Mega Pandan Wangi, M.Sn.
2. Novan Andrianto, M.I.Kom.
3. Ardian Jaya Prasetya, S.T., M.Ds.

**FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMATIKA
INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA**

2017

**SURAT PERJANJIAN PELAKSANAAN
PROGRAM HIBAH INTERNAL IPTEKS BAGI MASYARAKAT (I_bM)
TAHUN ANGGARAN 2017
Nomor : 019/ST-PPM/KPJ/VI/2017**

Pada hari ini Selasa tanggal Tiga Belas bulan Juni tahun Dua ribu tujuh belas, kami yang bertanda tangan dibawah ini:

1. **Tutut Wuriyanto, M.Kom** : Kepala Bagian Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (PPM) Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya, yang dalam hal ini bertindak sebagai penanggung jawab pelaksanaan Program Hibah Internal Ipteks Bagi Masyarakat (I_bM) Tahun Anggaran 2017 yang didanai Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya. Untuk selanjutnya disebut PIHAK PERTAMA.

2. **Mega Pandan Wangi, M.Sn** : Penerima Hibah Internal Ipteks Bagi Masyarakat (I_bM) Tahun Anggaran 2017. Untuk Selanjutnya disebut PIHAK KEDUA.
PIHAK KEDUA mempunyai anggota sebagai berikut :
 - Novan Andrianto, M.I.Kom
 - Ardian Jaya Prasetya, S.T., M.Ds.

PIHAK PERTAMA dan PIHAK KEDUA secara bersama-sama telah bersepakat dan bekerjasama untuk menyelesaikan semua kegiatan Program Hibah Internal Ipteks Bagi Masyarakat (I_bM) Tahun Anggaran 2017 Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya.

PIHAK PERTAMA memberi kepercayaan dan pekerjaan kepada PIHAK KEDUA, dan PIHAK KEDUA menerima pekerjaan tersebut sebagai Ketua Pelaksana Program Hibah Internal Ipteks Bagi Masyarakat (I_bM) dengan judul: **"IbM Guru SMK Wachid Hasyim Surabaya Melalui Pelatihan Pengembangan Perangkat Pembelajaran Untuk Menciptakan Guru Kreatif Dan Produktif Dalam Keahlian Multimedia Dan Animasi"**

PIHAK PERTAMA memberikan dana untuk kegiatan Program Hibah Internal Ipteks Bagi Masyarakat (I_bM) kepada PIHAK KEDUA sebesar Rp 4,000,000,-. Hal-hal dan/atau segala sesuatu yang berkenaan dengan kewajiban pajak berupa PPN dan/atau PPh menjadi tanggung jawab PIHAK KEDUA dan harus dibayarkan ke kas Negara sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

PIHAK PERTAMA melakukan pembayaran secara bertahap kepada PIHAK KEDUA, yaitu termin pertama sebesar 50% Rp 2,250,000,- diberikan setelah penandatanganan surat perjanjian ini dan menyerahkan revisi usulan sesuai saran reviewer, termin kedua sebesar 20% Rp 750,000,- diberikan setelah laporan kemajuan pelaksanaan kegiatan dan laporan

penggunaan keuangan 70% diterima oleh bagian Penelitian & Pengabdian Masyarakat (PPM), termin ketiga sebesar 30% Rp 1,200,000,- diberikan setelah laporan akhir, seminar, *log book*, laporan keuangan dan bukti publikasi di jurnal nasional pengabdian masyarakat diterima oleh bagian Penelitian & Pengabdian Masyarakat (PPM).

PIHAK KEDUA harus menyerahkan laporan akhir dari seluruh kegiatan, baik secara administratif maupun hasil capaian dari kegiatan yang telah dilakukan selambat-lambatnya pada tanggal **10 November 2017**. Kejalaian atas kewajiban pengumpulan pada tanggal tersebut menyebabkan gugurnya hak untuk mengajukan usulan Pengabdian Masyarakat skim lbM pada tahun berikutnya.

PIHAK PERTAMA dapat melakukan kegiatan: (1) Pemantauan, (2) Evaluasi internal, (3) Audit penggunaan anggaran. Pihak KEDUA wajib memperlancar kegiatan yang dilakukan PIHAK PERTAMA tersebut.

PIHAK KEDUA wajib Menyelesaikan:

- Laporan Kemajuan (*Progress Report*) sebanyak 2 (dua) eksemplar, paling lambat **4 Agustus 2017**
- Jadwal Kunjungan ke mitra mulai **September 2017** (Jadwal menyesuaikan)
- Seminar Internal Laporan Akhir mulai **Oktober 2017** (Jadwal Seminar menyesuaikan).
- Laporan Akhir sebanyak 2 (dua) eksemplar, paling lambat tanggal **10 November 2017**
- Laporan Penggunaan Keuangan 100%, sebanyak 2 (dua) eksemplar, paling lambat tanggal **10 November 2017**
- Catatan Harian (*Log Book*) sebanyak 2 (dua) eksemplar, paling lambat tanggal **10 November 2017**
- Softcopy Laporan Akhir & Laporan Penggunaan Keuangan dikirim ke lppm@stikom.edu, paling lambat tanggal **10 November 2017**
- **Publikasi** hasil pelaksanaan di jurnal nasional pengabdian masyarakat & bukti pemuatan publikasi, paling lambat **10 November 2017**

Demikian surat perjanjian dibuat, dipahami bersama dan dilaksanakan.

PIHAK PERTAMA,



Tutut Wuriyanto, M.Kom

Surabaya, 13 Juni 2017
PIHAK KEDUA,



Mega Pandan Wangi, M.Sn

HALAMAN PENGESAHAN

Judul Penelitian

Tim Kelompok Guru Smk Wachid Hasyim Surabaya Melalui Pelatihan Dan Pembinaan Yang Mengembangkan Perangkat Pembelajaran Untuk Melatih Kemampuan Kreativitas Dalam Keahlian Multimedia Dan Animasi

Tim Pelaksana

Ketua Peneliti:

- a. Nama Lengkap : Mega Pandan Wangi, M.Sn.
- b. NIDN : 0624038504
- c. Program Studi : Komputer Multimedia
- d. Nomor HP : 0812 2602 1551
- e. Alamat e-mail : pandan@stikom.edu

Anggota Peneliti (1)

- a. Nama Lengkap : Novan Andrianto, M.I.Kom
- b. NIDN : 0717119003
- c. Program Studi : Komputer Multimedia
- d. Nomor HP : 0896 6739 1830
- e. Alamat e-mail : novan@stikom.edu

Anggota Peneliti (2)

- a. Nama Lengkap : Ardian Jaya Prasetya, S.T., M.Ds.
- b. NIDN : 0714118806
- c. Program Studi : Desain Komunikasi Visual
- d. Nomor HP : 0817 5248 202
- e. Alamat e-mail : ardian@stikom.edu

Masa Pelaksanaan

Mulai : Juli : 2017

Berakhir : Agustus : 2017

Mitra yang terlibat

Guru-guru jurusan keahlian Multimedia SMK Wachid Hasyim Surabaya

1. Lokasi Kegiatan / Mitra

- a. Wilayah Mitra : Kec. Kenjeran
- b. Kabupaten/Kota : Surabaya
- c. Propinsi : Jawa Timur 60128
- d. Jarak PT ke lokasi mitra : 13,3 Km

2. Jangka Waktu Pelaksanaan : 3 Bulan

3. Rencana Belanja Total

- a. Total : Rp 4.000.000,00

4. Manfaat yang Dihasilkan

- a. Publikasi Ilmiah di Jurnal Pengabdian Masyarakat
- b. Pelatihan dan pembinaan bagi guru SMK Wachid Hasyim Surabaya jurusan keahlian Multimedia

Mengetahui,
Dekan FTI



(Dr. Jusak)
NIK: 960169

Surabaya, 18 Agustus 2017
Ketua Tim Pengabdian,



(Mega Pandan Wangi, M.Sn)
NIK : 169078

Mengetahui,
Kabag Penelitian Pengabdian Masyarakat



(Tutut Wuriyanto, M.Kom.)
NIK: 900036

DAFTAR ISI

Halaman Pengesahan	i
Daftar Isi	v
BAB 1. PENDAHULUAN	1
1.1. LatarBelakang	1
1.2. PermasalahanMitra	7
BAB 2. TARGET DAN LUARAN	9
2.1. Target	9
2.2. Luaran	9
2.3. Solusi yang ditawarkan	10
BAB 3. METODE PELAKSANAAN	12
BAB 4. KELAYAKAN PERGURUAN TINGGI	14
BAB 5. HASIL YANG DICAPAI	17
BAB 6. RENCANA TAHAPAN BERIKUTNYA	22
BAB 7. KESIMPULAN DAN SARAN	23
DAFTAR PUSTAKA	24
LAMPIRAN	25
Lampiran 1 Peta Lokasi Wilayah Mitra	25
Lampiran 2 Surat Kerja Sama	26

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

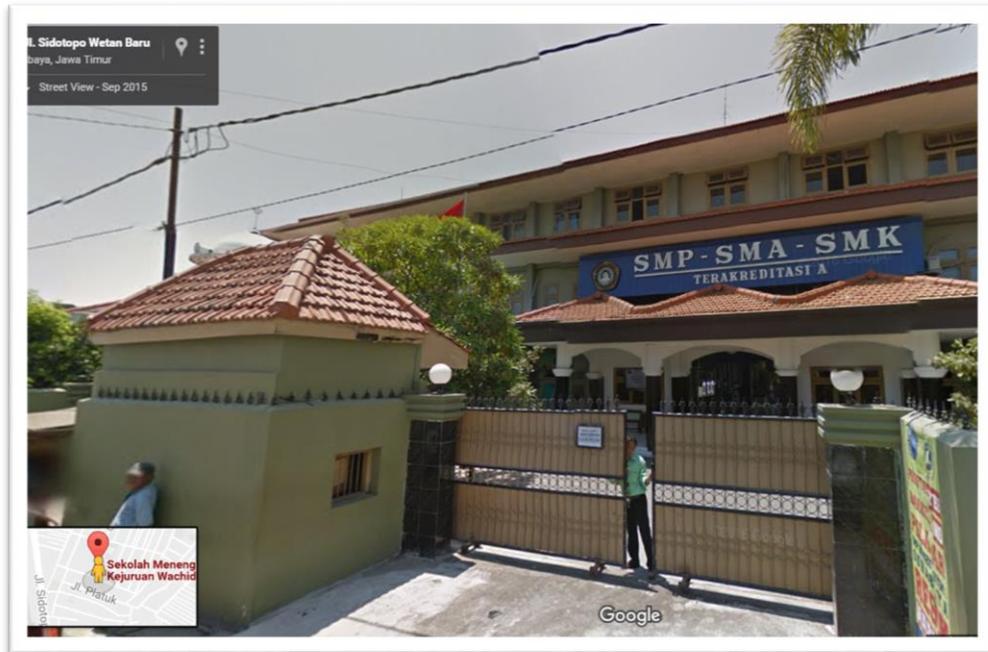
Perkembangan teknologi informasi dewasa ini sangat pesat sehingga mempengaruhi semua aspek kehidupan termasuk dibidang pendidikan. Bidang pendidikan khususnya pembelajaran multimedia di tingkat sekolah dasar maupun menengah telah banyak berkembang media atau alat bantu yang dapat digunakan dalam mengajarkan konsep dasar pengembangan guru dalam dunia multimedia dan animasi. Kegiatan pembelajaran yang masih bersifat konvensional atau yang biasa dikenal dengan istilah “Mencatat buku sampai habis” akan berdampak pada kebosanan siswa dan pemahaman konsep dasar yang sangat kurang. Sentuhan teknologi yang masih sangat kurang membuat guru dan sekolah kurang kreatif dalam merancang kegiatan pembelajaran atau proses belajar mengajar yang masih tradisional. Kurangnya kemampuan guru dalam memvisualisasikan dalam keahlian multimedia dan animasi maka akan berdampak pada rendahnya kemampuan analisis dan kemampuan komunikasi media dari siswa.

Memperhatikan kondisi sekolah yang jauh dari jangkauan pusat kota dan kurangnya kegiatan pelatihan yang diikuti oleh guru khususnya dalam pemanfaatan software untuk visualisasi objek dan multimedia broadcasting maka kepala sekolah dan pelaksana IbM memandang perlu untuk melaksanakan kegiatan pengabdian IbM ini akan dilaksanakan ditempat Utama, tetapi tetap akan melibatkan semua guru multimedia yang ada di SMK Wachid Hasyim Surabaya

Oleh sebab itu seorang guru harus memiliki keterampilan dan pengetahuan untuk memotivasi siswa dapat belajar. Guru yang baik tidak selalu merasa dirinya paling benar dan pintar akan tetapi murid dijadikan sebagai tempat sharing atau saling menukar ilmu. Akan tetapi, sebagai peserta didik murid akan menjadikan seorang guru itu sebagai motivator, mentor, atau sebagai salah satu sumber bagi mereka untuk mendapatkan ilmu dan untuk mengajukan pertanyaan, oleh sebab itu seharusnya guru memiliki pengetahuan yang luas, selalu mencari tahu dan selalu belajar.

Seorang guru dapat dikatakan telah memberikan pembelajaran jika terjadi perubahan tingkah laku terhadap siswanya tentunya kearah yang positif, juga

menjadikan siswanya tahu dan mengerti tentang ilmu pengetahuan yang disampaikan. Selain itu, hal yang perlu diperhatikan seorang guru adalah memperhatikan tahapan evaluasi pembelajaran supaya dapat memberikan penilaian yang baik bagi siswanya.



Gambar 1.1 Sekolah Mitra Tampak Depan

1.2. Permasalahan Mitra

Dari pernyataan pihak mitra melalui wawancara dan observasi diketahui beberapa permasalahan dan kendala sebagai berikut:

- a. Sebagian besar guru belum pernah mendapatkan kesempatan untuk mengikuti seminar, dan pelatihan/workshop pemanfaatan software sebagai media pembelajaran di kelas.
- b. Masih rendahnya kreatifitas guru dalam memilih model, metode atau pendekatan dalam mengajarkan konsep dasar media design dan interaktif.
- c. Jangkauan teknologi informasi yang masih sangat kurang, sehingga guru ataupun sekolah, kurang mendapatkan informasi atau perkembangan software khususnya dalam pembelajaran multimedia .
- d. Keinginan sekolah/guru untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia sangat tinggi, namun terkendala oleh banyak faktor seperti pendanaan, jangkauan teknologi, fasilitas sekolah, kesempatan mengikuti pelatihan dll.

- e. Program nasional tentang pelatihan guru multimedia yang berorientasi pada pemanfaatan media software hanya diikuti oleh sekolah-sekolah tertentu yang berada di pusat kota atau pusat kabupaten.



Gambar 1.2. Situasi Ruang Kelas Mitra

BAB II

TARGET DAN LUARAN

2.1.Target

Target yang ingin dicapai melalui kegiatan IbM ini adalah sebagai berikut :

- 1) Adanya pemetaan konsep-konsep keahlian *Broadcasting*, Multimedia dan Animasi yang membutuhkan penggunaan software dalam visualisasi sehingga mudah dipahami.
- 2) Membentuk Kelompok Kerja Guru yang profesional dalam penggunaan software Animasi.
- 3) Meningkatnya penguasaan guru ataupun *brainstorming* terhadap penggalian ide yang selanjutnya diteruskan dalam sebuah konsep dan naskah.
- 4) Membentuk Kelompok Kerja Guru yang profesional dalam sebuah produksi serta liputan berita (*news*) dan produksi program.
- 5) Meningkatnya penguasaan guru terhadap perkembangan software dalam perangkat pembelajaran.
- 6) Meningkatnya penguasaan konsep pembelajaran secara konkrit.

2.2. Luaran

Luaran yang diharapkan melalui kegiatan pengabdian IbM ini adalah sebagai berikut:

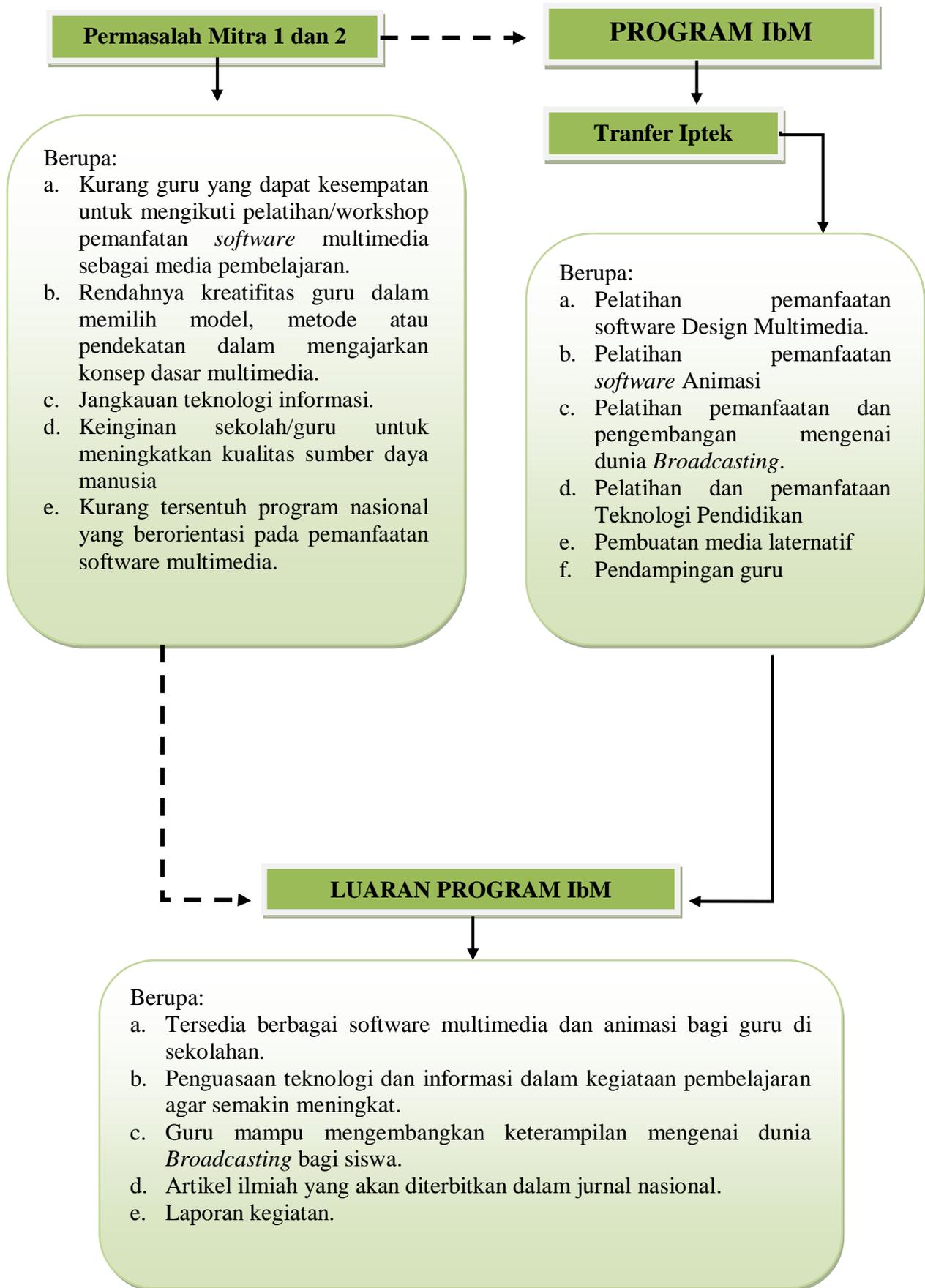
- 1) Tersedia berbagai software multimedia dan animasi bagi guru di sekolah.
- 2) Penguasaan teknologi dan informasi dalam kegiatan pembelajaran agar semakin meningkat.
- 3) Guru mampu menjelaskan, mengembangkan pemahaman dan penguasaan tentang penggalian ide yang selanjutnya diteruskan dalam sebuah konsep dan naskah yang bagi siswa.
- 4) Guru mampu mengembangkan pemahaman dan keterampilan mengenai dunia *Broadcasting*, Multimedia dan Animasi bagi siswa.
- 5) Guru mampu mengajarkan sebuah produksi serta liputan berita (*news*) dan produksi program yang profesional bagi siswa
- 6) Artikel ilmiah yang akan diterbitkan dalam jurnal nasional.
- 7) Laporan kegiatan.

2.3. Solusi yang Ditawarkan

Berdasarkan analisis situasi dan permasalahan yang dihadapi oleh mitra, dosen sebagai pelaksana kegiatan pengabdian (IbM) yang dibantu oleh mahasiswa sebanyak 4 orang sebagai tenaga profesional dari perguruan tinggi akan memberikan suatu solusi untuk mengatasi kesulitan guru dalam memanfaatkan software untuk visualisasi objek-objek multimedia. Mahasiswa yang terlibat dalam kegiatan ini, sebelumnya telah mendapatkan bekal pengetahuan yang cukup tentang pemanfaatan software di sekolah. Keterlibatan mahasiswa dalam kegiatan ini akan lebih mempermudah dan mempercepat pencapaian tujuan yang diinginkan. Solusi yang ditawarkan kepada mitra adalah dengan transfer ipteks berupa pelatihan-pelatihan yang berkaitan dengan pemanfaatan software design multimedia, serta dilakukan pendampingan kepada pihak mitra melalui mahasiswa. Desain mengatasi permasalahan mitra.



Gambar 1.3. Lab Komputer



Gambar 1.4. Desain mengatasi permasalahan

BAB III

METODE PELAKSANAAN

Pendekatan yang ditawarkan untuk menyelesaikan permasalahan yang dihadapi oleh SMK Wachid Hasyim 1 Surabaya adalah dengan memberikan “IbM Kelompok Guru SMK Wachid Hasyim 1 Pusat Surabaya Melalui Pelatihan Dan Pembinaan Yang Mengembangkan Perangkat Pembelajaran Untuk Melatih Kemampuan Kreativitas Dalam Keahlian Multimedia dan 3D Animasi.”

Rencana kegiatan untuk mewujudkan atas solusi yang ditawarkan disajikan pada Tabel 1 di bawah ini:

Tabel1.Rencanakegiatan

No	RencanaKegiatan	IndikatorHasil
1	Koordinasi antara anggota Tim pelaksana dengan pihak mitra	Kesepakatan rencana kegiatan dan bentuk partisipasi mitra
2	Perencanaan teknis pelatihan di bidang Multimedia dan Animasi	Materi
3	Pelaksanaan pelatihan di bidang Multimedia dan Animasi	Mitra memahami dan menerapkan pembelajaran di bidang Multimedia dan Animasi
4	Pelaksanaan Pendampingan di bidang Multimedia dan Animasi	Mitra memiliki kemampuan pembelajaran bidang Multimedia dan Animasi
5	Pembuatan Laporan	Laporan IbM dan artikel ilmiah
6	Monitoring evaluasi	

Partisipasi mitra dalam pelaksanaan program adalah berperan aktif dalam setiap pelatihan yang diprogramkan dan sanggup mengimplementasikan hasil pelatihan.

4.1. Jadwal Kegiatan

Kegiatan ini direncanakan untuk dilaksanakan selama 6 (enam) bulan dengan kegiatan mulai dari kordinasi, perencanaan, pengadaan pembinaan dan pelatihan. Pelaksanaan kegiatan direncanakan selama 6 (enam bulan) seperti yang bisa lihat pada Tabel 4.2. sebagai berikut:

Tabel 4.2. Jadwal Pelaksanaan Program I_bM

No	Kegiatan	Bulan ke							
		4	5	6	7	8	9	10	11
1	Koordinasi antara anggota Tim pelaksana dengan pihak mitra	■							
2	Perencanaan teknis pelatihan di bidang Multimedia dan Animasi		■						
3	Pelaksanaan pelatihan di bidang Multimedia dan Animasi		■	■					
4	Pelaksanaan Pendampingan di bidang Multimedia dan Animasi				■	■	■	■	■
5	Pembuatan laporan dan artikel ilmiah							■	■
6	Monitoring evaluasi							■	■

BAB IV

KELAYAKAN PERGURUAN TINGGI

Perguruan tinggi sebagai lembaga ilmiah sesuai dengan tugas utamanya "TRIDHARMA PERGURUAN TINGGI" dituntut tidak hanya menyelenggarakan pendidikan dan pengajaran di kelas kepada mahasiswanya, tetapi juga melaksanakan misi kedua dan ketiga, yakni Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat. Bagian Penelitian, Pengabdian Kepada Masyarakat (PPM) merupakan unsur akademik di tingkat Universitas yang menyelenggarakan kegiatan Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat sebagai mana yang tercantum dalam Renstra Stikom Surabaya Nomor 076/KPT-03E/IX/2016 tentang Pengesahan Rencana Strategis (Renstra) Pengabdian Kepada Masyarakat Stikom Surabaya dengan tema umum adalah Program Iptek Bagi Masyarakat PPM Stikom Surabaya berupaya untuk mengimplementasikan dan memfasilitasi kegiatan penelitian, pengabdian kepada masyarakat dan kegiatan ilmiah lainnya yang mendukung tema umum renstra Stikom Surabaya tersebut.

Bagian PPM mengkoordinasikan kegiatan penelitian, pengabdian kepada masyarakat dan kegiatan publikasi ilmiah bagi dosen Stikom Surabaya termasuk mengkoordinasikan kerja sama dengan lembaga eksternal yang terkait dengan kegiatan penelitian, pengabdian kepada masyarakat serta kegiatan publikasi ilmiah. Secara garis besar PPM melaksanakan kegiatan sesuai dengan mandat yang digariskan Institut, yang meliputi bidang-bidang Penelitian, Pengabdian Kepada Masyarakat, Kegiatan Ilmiah dan Pelatihan.

Berdasarkan arti penting rencana strategi Stikom Surabaya, maka PPM untuk pengembangan kekhasan institut bisnis dan informatika Stikom Surabaya dikembangkan visi dan Misi sebagai berikut :

VISI :

Terdepan dalam ipteks dengan ciri keunggulan sistem, teknologi informasi & komunikasi.

MISI :

- 1) Menciptakan dan mengembangkan ipteks dengan ciri keunggulan sistem & teknologi informasi & komunikasi untuk pembangunan dan peningkatan daya saing bangsa.

- 2) Menerapkan ipteks dengan ciri keunggulan sistem & teknologi informasi & komunikasi untuk pembangunan dan peningkatan daya saing bangsa.
- 3) Meningkatkan jumlah PATEN/HAKI.
- 4) Meningkatkan kuantitas dan kualitas publikasi ilmiah.

TUJUAN :

- 1) Mengembangkan ciri keunggulan Institut Bisnis Dan Informatika Stikom Surabaya
- 2) Meningkatkan partisipasi PPM dari sivitas institut bisnis dan informatika stikom surabaya
- 3) Meningkatkan PATEN, HAKI, dan PPM dari lembaga dan civitas institut bisnis dan informatika stikom surabaya
- 4) Meningkatkan kualitas dan kuantitas publikasi institut bisnis dan informatika stikom surabaya

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan dibawah koordinasi PPM Stikom Surabaya pada tahun 2017 diantaranya adalah :

1. Skim Pengabdian Masyarakat (IbM)

Nama Peneliti	Anggota Peneliti 1	Anggota Peneliti 2	Judul
Candraningrat, S.E.,M.SM.	Dr. Januar Wibowo, S.T., M.M.	Yosef Richo Adrianto, S.T., MSM.	IbM Pelatihan Dan Pendampingan Pembuatan Kemasan Dan Manajemen Pemasaran Bagi Kelompok Tani Elok Mekar Sari Surabaya
Dr. Achmad Yanu Aliffianto, S.T, MBA.	Rudi Santoso, S.Sos., M.M.	Abdullah Khoirriqqoh, S.Sn., M.Med.Kom.	Penataran Pemanfaatan Teknologi Informasi Untuk Brand Rejuvenation Lembaga AL Qur'an AL Falah
Tri Sagirani, S.Kom.,M.MT	Ayouvi Poerna Wardhanie, S.M.B., M.M.	Nunuk Wahyuningtyas, M.Kom	IbM Pemanfaatan GoLink APPS Untuk Mendukung Pembinaan Dan Pengembangan Aktivitas Anak Berkebutuhan Khusus

Sulistiowati, S.Si., M.M.	Julianto Lemantara, S.Kom., M.Eng.	A. B. Tjandrarini, S.Si., M.Kom.	IbM Pembuatan Dan Penerapan Sistem Informasi Penjualan On Line Pada Masyarakat Pengrajin Sandal RT 1 RW 2 Kelurahan / Desa Berbek Kecamatan Waru Kabupaten Sidoarjo
Mega Pandan Wangi, M.Sn	Novan Andrianto, M.I.Kom	Ardian Jaya Prasetya, S.T., M.Ds.	IbM Guru SMK Wachid Hasyim Surabaya Melalui Pelatihan Pengembangan Perangkat Pembelajaran Untuk Menciptakan Guru Kreatif Dan Produktif Dalam Keahlian Multimedia Dan Animasi
Weny Indah Kusumawati, S.Kom.,M.MT.	Pauladie Susanto, S.Kom.		IbM Implementasi Perangkat Permainan Elektronik Untuk Melatih Daya Ingat Anak-Anak Kelompok Bermain

BAB V HASIL YANG DICAPAI

5.1. HASIL YANG DICAPAI

Adapun Rincian Kegiatan yang telah dilakukan adalah:

Tahap pelaksanaan kegiatan inti ini dilakukan selama 3 bulan dimana kegiatan ini dimulai pada tanggal 13 Mei sampai 31 Juli 2017. Adapun langkah-langkah yang dilakukan pada tahap pelaksanaan kegiatan inti ini yaitu sebagai berikut: pelaksanaan kegiatan ini diselenggarakan selama 8 jam dengan pelaksanaan 10 (Sepuluh) hari dengan perincian jadwal sebagai berikut:

Hari pertama (Sabtu, 13 Mei 2017)

- 1) Mahasiswa bersama dosen pembimbing melakukan sosialisasi dan pengenalan ke guru-guru di sekolah mitra kegiatan IbM
- 2) Mahasiswa dan dosen melakukan sosialisasi dan pengenalan teknologi multimedia kepada guru-guru SMK Wachid Hasyim 1 Pusat Surabaya

Hari Kedua (Sabtu 20 Mei 2017)

- 1) Melakukan kegiatan instalasi *software* ke dalam laptop dan komputer guru-guru
- 2) Menuntun guru-guru cara membuka program Animasi dan Multimedia *Design*

Hari Ketiga (27 Mei 2017)

- 1) Tim Pelaksana IbM melakukan *workshop* guru-guru di SMK Wachid Hasyim 1 Pusat Surabaya
- 2) Tim Pelaksana IbM melakukan *workshop* mengenai pengenalan *Broadcasting*
- 3) Tim Pelaksana IbM melakukan *workshop* mengenai pengenalan Animasi *Motion Graphic* dan 3D Animasi

Hari Keempat (3 Juni 2017)

- 1) Tim Pelaksana IbM melakukan pengenalan mengenai Industry Media *Broadcasting*
- 2) Tim Pelaksana IbM melakukan *workshop* mengenai pengenalan *Design* Animasi

- 3) Tim Pelaksana IbM melakukan *workshop* mengenai pengenalan *Software* 3D Animasi
- 4) Tim Pelaksana IbM melakukan *workshop* mengenai pengembangan Videografi

Hari Kelima (10 Juni 2017)

- 1) Tim Pelaksana IbM Melakukan *workshop* dan pendampingan guru-guru pengoperasian suatu produksi Studio TV di SMK Wachid Hasyim 1 Surabaya
- 2) Tim Pelaksana IbM Mengajarkan cara pengoperasian *Software* 3D Animasi
- 3) Tim Pelaksana IbM Mengajarkan guru-guru cara membuat soal pilihan ganda dengan menggunakan bantuan videografi

Hari Keenam (17 Juni 2017)

- 1) Tim Pelaksana IbM melatih dan menuntun guru secara perorangan dengan cara mengulang kembali materi pada hari keempat dan kelima

Hari Ketujuh (24 Juni 2017)

- 1) Tim Pelaksana IbM melakukan pendalaman materi dan pemantapan untuk proses pendampingan selanjutnya

Hari Kedelapan (1 Juli 2017)

- 1) Tim Pelaksana IbM melakukan *workshop* pendampingan guru-guru di SMK Wachid Hasyim 1 Pusat Surabaya
- 2) Tim Pelaksana IbM mereview kembali hasil kerja guru pada pertemuan hari ke tujuh
- 3) Tim Pelaksana IbM mengajarkan bagaimana cara melihat hasil karya sementara

Hari kesembilan (8 Juli 2017)

- 1) Tim Pelaksana IbM melakukan proses pendampingan di sekolah
- 2) Tim Pelaksana IbM menuntun guru-guru bagaimana cara menggunakan bagian bagian program
- 3) Tim Pelaksana IbM mengajarkan guru-guru bagaimana cara *publish* hasil karya dan bagaimana cara membuka hasil karya yang *publish*
- 4) Tim Pelaksana IbM memberikan Guru tugas untuk menyiapkan materi yang berkaitan dengan pelajaran yang diajarkan

Hari kesepuluh (15 Juli 2017)

- 1) Guru-guru diberikan kesempatan untuk berkreasi dan mahasiswa mengamati proses pembuatan materi ujian
- 2) Tim Pelaksana IbM mulai mengajarkan dan menuntun guru-guru membuat materi belajar dengan mata pelajaran berkaitan dengan materi dari pertemuan pertama hingga ke sembilan
- 3) Tim Pelaksana IbM menuntun guru secara perorang dan membimbing guru selama pendampingan berlangsung
- 4) Tim Pelaksana IbM mengecek tingkat keberhasilan guru-guru

5.2. HASIL YANG TEREALISASI

Hari Pertama (Senin, 17 Juli 2017)

- 1) Mahasiswa bersama dosen pembimbing melakukan sosialisasi dan perkenalan ke guru-guru di sekolah mitra kegiatan IbM.
- 2) Mahasiswa dan dosen melakukan sosialisasi dan pengenalan teknologi multimedia kepada guru-guru SMK Wachid Hasyim 1 Pusat Surabaya.

- **Animasi *Motion Graphic* menggunakan *After Effect***

- 1) Mahasiswa bersama dosen pembimbing melakukan sosialisasi dan perkenalan ke guru-guru di sekolah mitra kegiatan IbM.
- 2) Tim Pelaksana IbM melakukan workshop mengenai pengenalan Animasi *Motion Graphic*

- 3) Penginstalan *Software Animasi Motion Graphic* menggunakan *After Effect* dan *Plugin*.
- 4) Menuntun guru-guru cara membuka program Animasi dan Multimedia *Design*.

- **Animasi 3D menggunakan 3DMax Animasi**

- 1) Guru mengetahuidasar-dasar penggunaan *software* animasi *3DsMax*
Pengenalan dasar *3DsMax* (Contoh Hasil Render menggunakan *3DsMax*)
- 2) Guru memahami objek 2D menggunakan *software* animasi *3DsMax*
(Pengenalan panel pada *3DsMax* dan Membuat Objek 2D pada *3DsMax*)
- 3) Guru memahami objek 3D menggunakan *software* animasi *3DsMax*
(Pengenalan panel pada *3DsMax* dan Membuat Objek 3D pada *3DsMax*)

- **Broadcasting**

- 1) Mahasiswa bersama dosen pembimbing melakukan sosialisasi dan perkenalan ke guru-guru di sekolah mitra kegiatan IbM
- 2) Tim Pelaksana IbM melakukan workshop mengenai pengenalan tentang ilmu *Broadcasting*
- 3) Pengenalan tentang jenis-jenis ilmu *Broadcasting*

Hari Kedua (Sabtu, 29 Juli 2017)

- **Animasi Motion Graphic menggunakan After Effect**

- 1) Tim Pelaksana IbM Mengajarkan cara pengoperasian *Software After Effect*
- 2) Tim Pelaksana IbM Memberikan fungsi dan kegunaan *After Effect* sebagai pembuatan *Curriculum Vitae* bagi para murid
- 3) Pengenalan *Tool software After Effect* dan proses pengerjaan *project IBM*.
- 4) Pendampingan para Guru dalam memulai pengerjaan pembuatan *Curriculum Vitae*

- **Animasi 3D menggunakan 3DMax Animasi**

- 1) Guru mampu memahami *modeling* pada objek 3D menggunakan *software* animasi *3DsMax*
- 2) Guru mampu mebuat interior sederhana pada objek 3D menggunakan *software* animasi *3DsMax* (Membuat Interior Ruang Sederhana)

- **Broadcasting**

1. Pengenalan tentang produksi (Program dan News)
2. Penjelasan tentang proses produksi program dari pra hingga pasca
3. Penjelasan tentang proses produksi news dari pra hingga pasca
4. Pendampingan para Guru dalam memulai pemunculan sebuah ide liputan hingga penulisan skrip/naskah dan treatment

Hari Ketiga (Sabtu, 05 Agustus 2017)

- 1) Tim Pelaksana IBM Melatih dan menuntun guru secara perorangan dengan cara mengulang kembali materi pada hari kedua.

- **Animasi Motion Graphic menggunakan After Effect**

- 1) Tim Pelaksana IBM melakukan project tugas bagi Guru-guru
- 2) Tim pelaksana IBM mengajarkan para guru-guru membuat *Currivulum Vitae* menggunakan *motion graphic*
- 3) Pembuatan level model *basic Anchor Point, Position, Scale, Rotation, Opacity, 3D Rotation, Effect & Presets, Null*

- **Animasi 3D menggunakan 3DMax Animasi**

- 1) Guru mampu membuat transformasi dan memodifikasi objek 3D menggunakan *software animasi 3DsMax* (Transformasi dan Modifikasi dalam *3DsMax*)
- 2) Guru mampu membuat kamera dan pencahayaan pada objek 3D menggunakan *software animasi 3DsMax*
- 3) Guru mengetahui cara membuat 3D ruangan sederhana menggunakan *software animasi 3DsMax*

- **Broadcasting**

1. Pendampingan para Guru dalam memulai proses liputan
2. Pendampingan para Guru dalam pencarian objek liputan yang disesuaikan dengan ide dan treatment
3. Pendampingan para Guru dalam pelaksanaan wawancara nara sumber

BAB VII

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

1. Guru sudah dapat melakukan identifikasi dan asesmen berdasarkan kondisi dan karakteristik siswa yang terlihat sehari-hari dalam perilaku mereka selama berada di sekolah
2. Kegiatan sangat diterima oleh para guru SMK Wachid Hasyim merupakan hal baru bagi mereka karena kebiasaan untuk menggunakan beberapa *software* seperti *3Dmax* Animasi dan *Adobe After Effect*
3. Guru sudah dapat memahami dan melakukan proses kegiatan peliputan atau pun *broadcasting* dengan baik dari proses Pra Produksi, Produksi hingga Pasca Produksi, yang nantinya bisa menjadi bekal untuk pembelajaran selanjutnya dengan para siswa di sekolah

B. Saran

1. Perlu adanya pendampingan, bimbingan dan sosialisasi lebih lama sehingga pengembangan pembelajaran di SMK Wachid Hasyim tersebut lebih maksimal.
2. Mekanis perlu ada program tindak lanjut dengan membuat modul dan video tutorial yang baik sehingga lebih efisien jika para guru ingin mengetahui cara lebih luas untuk mengembangkan materi-mater mengenai Animasi 3D, *Motion Graphic* dan *Broadcasting*.
3. Pemberian motivasi terus menerus untuk tetap semangat mengatasi anak-anak yang ingin belajar melalui tingkat *basic*/dasar hingga mereka bisa.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi. 2007. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi Revisi*. Jakarta: Bumi Aksara.

Eko Putro Widoyoko. 2011. *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Fachrudin, Andi. 2012. *Dasar-Dasar Produksi Televisi*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

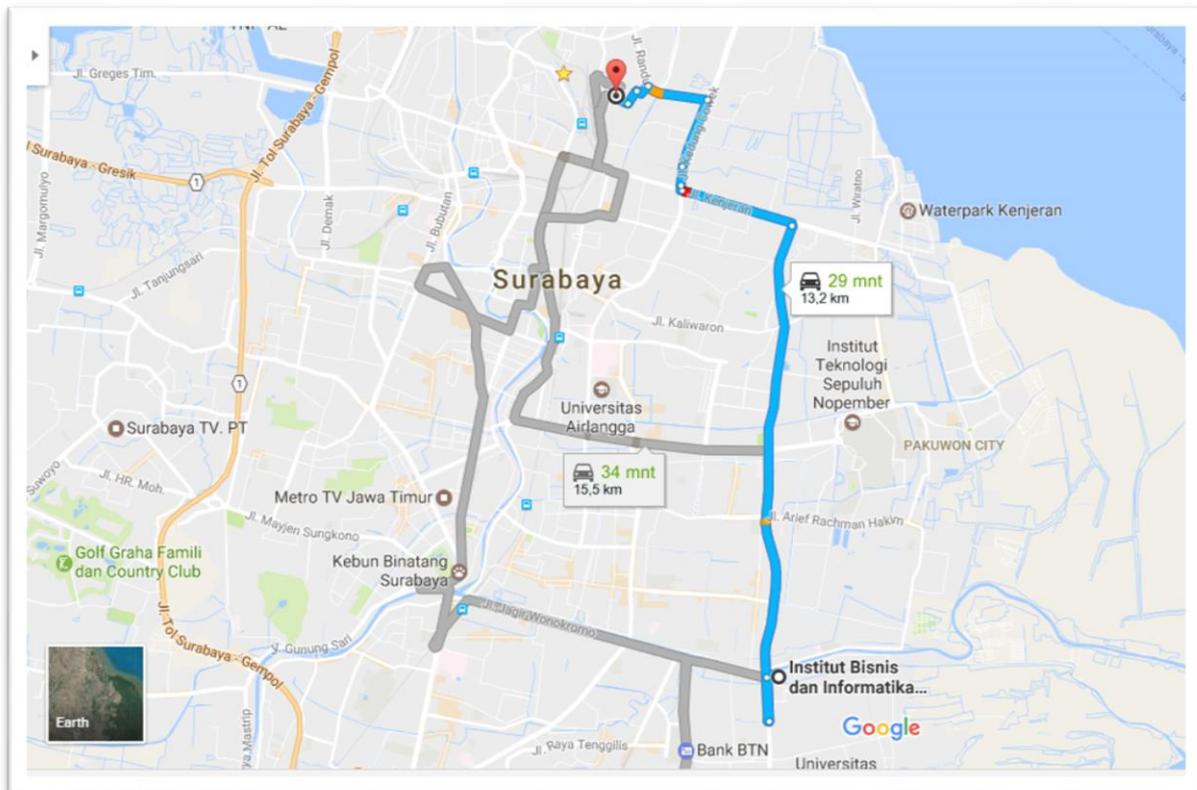
Mabruri, Anton. 2013. *Manajemen Produksi Program Acara TV Format Acara Non-Drama, News, & Sport*. Jakarta: Grasindo.

Purwanto. 2011. *Evaluasi Hasil Belajar*. Surakarta: Pustaka Pelajar.

Wibowo, Fred. 2007. *Teknik Produksi Program Televisi*. Yogyakarta: Pinus.

Lampiran 2 Peta Lokasi Wilayah Mitra

Mitra SMK Wachid Hasyim Surabaya terletak di jalan Sidotopo Wetan Baru No.37, kelurahan Sidotopo Wetan, kecamatan Kenjeran, Kota Surabaya, Provinsi Jawa timur. Sekolah ini berjarak sekitar 13,3 Km dari Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya yang terletak di Kelurahan Penjaringan Sari, Kecamatan Rungkut, Kota Surabaya, Provinsi Jawa Timur. Peta lokasi mitra dapat dilihat pada gambar L2.



Gambar L.2. Peta Lokasi Mitra

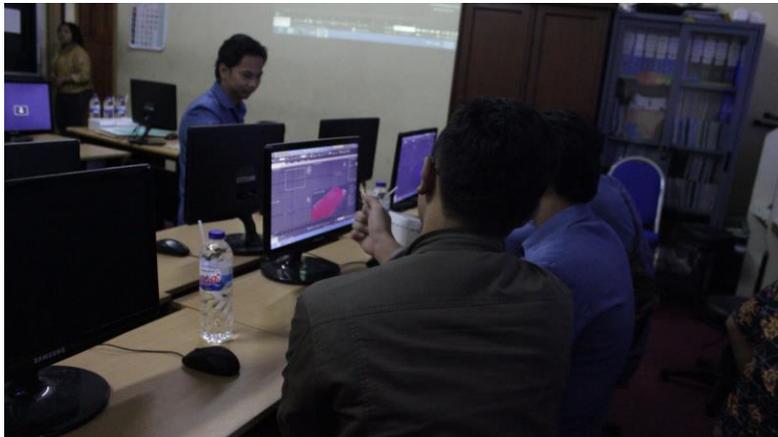
Lampiran No.2. Sosialisasi Pelatihan



Pembukaan Pelatihan Pengembangan Perangkat Pembelajaran dalam Keahlian dan Multimedia dan Animasi



Pelatihan 3DMax Animasi hari ke 1



Pelatihan 3DMax Animasi hari ke 1



Pelatihan 3DMax Animasi hari ke 2





Pelatihan Broadcasting hari ke 1





Pelatihan Animasi Motion Graphic hari ke 1



Pelatihan Animasi Motion Graphic hari ke 2



Foto Bersama dalam Pelatihan Multimedia dan Animasi SMK Wachid Hasyim
Surabaya



Penyerahan Penghargaan dan Cenderamata dalam Pelatihan Multimedia dan
Animasi SMK Wachid Hasyim Surabaya