
IbM. Mocca Animation Studio Malang Guna Standarisasi Kualitas Sumber Daya Manusia pada Divisi 3D Modeling

Sultan Arif Rahmadianto¹, Bintang Pramudya P.P²

^{1,2}Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Ma Chung,
Villa Puncak Tidar N-01 Malang, Indonesia, 65151

Correspondence: sultan.arif@machung.ac.id

Received: 09 10 20 – Revised: 29 10 20 - Accepted: 07 11 20 - Published: 15 12 20

Abstrak. Industri animasi menjadi sektor ekonomi kreatif yang kuat dan mengalami pertumbuhan yang cepat saat ini. Mocca Animation Studio Malang dengan segudang prestasi memiliki potensi untuk menggerakkan kekuatan ekonomi kreatif di Indonesia. Namun pengelolaan Mocca Animation Studio belum sepenuhnya optimal dalam mengelola *internship* di divisi 3D Modeling. Program ipteks bagi masyarakat (IbM) ini bertujuan memberi pendampingan penyusunan modul basic 3D Modeling sebagai medium untuk mencapai standar kompetensi 3D Modeling khusus pada intership program. Mocca Animation Studio, Kelurahan Sawojajar, Kecamatan Kedungkandang, Kota Malang. Strategi untuk mencapai tujuan tersebut adalah melalui program IbM yang terbagi dalam dua kegiatan, yaitu (1) memberikan sosialisasi singkat tentang strategi penjaminan mutu khususnya pada Sumber Daya Manusia (SDM) di divisi internship program dan (2) membimbing dan mendampingi dalam proses perancangan modul 3D Modeling basic sebagai panduan internship program untuk memudahkan peserta internship mencapai standar 3D Modeling. Sasaran program ini adalah studio animasi Mocca di Kelurahan Sawojajar, Kedungkandang, Malang. Kegiatan sosialisasi singkat tentang strategi penjaminan mutu khususnya pada SDM di divisi internship program dilaksanakan dalam satu kali pertemuan dengan co-founder Mocca Animation Studio dalam bentuk presentasi dan diskusi. Kemudian kegiatan pendampingan perancangan modul 3D Modeling basic sebagai panduan internship program untuk memudahkan peserta internship mencapai standar 3D Modeling dilaksanakan selama kurang lebih 6 bulan dalam bentuk program pendampingan. Keberhasilan program ipteks bagi masyarakat ini ditentukan berdasarkan meningkatnya kualitas SDM pada divisi internship program sesuai standar basic 3D Modeling dan memiliki Modul 3D Modeling yang bisa diterapkan secara berkelanjutan untuk menjaga kualitas dari SDM divisi 3D Modeling. Hasilnya adalah meningkatnya kualitas SDM pada divisi internship program sesuai standar basic 3D Modeling dan adanya Modul 3D Modeling di Mocca Animation Studio sebagai dasar panduan untuk menjaga kualitas dari SDM divisi 3D Modeling. Hasil ini menggambarkan bahwa program pengabdian pada masyarakat studio animasi Mocca Animation Studio Malang efektif dalam sosialisasi penjaminan mutu kualitas SDM pada divisi internship program sesuai standar basic 3D Modeling di industri animasi.

Kata kunci: animasi, Mocca, modul dan 3D modeling.

PENDAHULUAN

Industri animasi sudah berkembang sejak tahun 1900an. Permintaan animasi semakin hari semakin meningkat dengan semakin meluasnya penetrasi saluran media digital berupa televisi dan internet. Perkembangan internet sangat pesat dan teknologi yang canggih dan murah membawa pengaruh positif pada perkembangan animasi. Hal ini menjadikan animasi sebagai salah satu industri yang pertumbuhannya paling cepat di dunia (Rochman. dkk, 2015). Potensi dari industri animasi ini menjadikan negara-negara yang industri animasinya belum tumbuh berusaha berlomba-lomba untuk mengusung industri ini sebagai salah satu kekuatan ekonomi kreatif di negaranya. Indonesia sebagai negara berkembang juga mempunyai potensi yang tinggi untuk mengembangkan industri animasi.

Mocca Animation Studio merupakan salah satu studio animasi yang terletak di kota Malang memiliki potensi untuk menggerakkan kekuatan perkembangan ekonomi kreatif di Indonesia khususnya di Malang. Studio animasi ini berkembang dari 10 orang personil menjadi hampir 100 personil yang terbagi dalam divisi 2D dan 3D animasi. Perkembangan Mocca Animation Studio ini memiliki dampak positif bagi perkembangan industri animasi di Malang dan bisa menjadi salah satu penggerak ekonomi kreatif Indonesia (Rahmadianto & Pramudya, 2019)

Sejarah Mocca Animation Studio dimulai pada tahun 2009, ketika Aditya Yustanto, Eko Purnomo, dan Muhammad Zainuri berkumpul dan pulang ke Malang. Mereka adalah tim divisi animasi studio terbesar di Asia Tenggara yaitu Infiniti Frame Work (IFW) yang berlokasi di Batam. Tujuan berkumpulnya mereka adalah untuk berdiskusi dan berniat untuk mendirikan sebuah studio animasi yang dikelola oleh mereka sendiri secara independen.

Mocca Animation Studio didirikan oleh Aditya Yustanto pada tahun 2013. (Irawati, 2016). Mengembangkan industri animasi di Malang bagi Mocca Animation Studio tidaklah mudah. Sejauh observasi yang dilakukan oleh tim pelaksana, sebagai studio baru nama Mocca Animation Studio belum begitu banyak dikenal oleh publik. Hal ini diperparah dengan tidak adanya kegiatan promosi yang dilakukan oleh Mocca Animation Studio menyebabkan minimnya jumlah proyek atau orderan animasi yang diterima sehingga membuat perkembangan dari Mocca Animation Studio sangat lambat. Namun tidak berhenti sampai disitu Mocca Animation Studio pada akhirnya membuat semacam strategi dalam bentuk *pilot project: short animation* yang diperuntukan untuk kepentingan kompetisi atau lomba. Tujuan dari Mocca Animation Studio mengikuti lomba / kompetisi adalah untuk menunjukkan eksistensinya di dunia animasi dan kualitas portofolio animasi mereka.

Capaian pun diraih dengan berawal dari ide membuat film animasi yang bercerita tentang seekor kucing dan sebatang pohon mahkota. Film animasi tersebut dilombakan dalam ITB Apprentice, dan berhasil menyabet juara 1. Tidak hanya itu, Aditya Yustanto juga mendapatkan 5000 USD, dan berhak atas program magang di Walt Disney Singapura selama 2 pekan. Capaian tersebut menjadi awal dari melambungnya nama Mocca Studio baik di dalam maupun luar negeri (Mega, 2016). Sehingga mulai banyak berdatangan *client / service* animasi yang masuk di studio sehingga operasional dan perkembangan Mocca Animation Studio mulai membaik.

Mocca Animation Studio juga telah berhasil menjadi penyedia lapangan pekerjaan dibidang animasi yang menyerap banyak tenaga kerja khususnya lokal Malang. Mocca Animation Studio juga membuka program internship / magang yang sangat berguna bagi universitas atau institusi untuk pengenalan dunia kerja. Mocca Animation Studio sejauh ini telah menerima banyak siswa/siswi, mahasiswa/mahasiswi dari berbagai sekolah SMA/SMK dan universitas diseluruh Indonesia termasuk Universitas Ma Chung.

Perkembangan dari Mocca Animation Studio yang sangat signifikan tetap memiliki sebuah permasalahan yaitu dibidang standarisasi kualitas *internship* khususnya di divisi 3D Modeling belum tercapai. Hal ini disebabkan karena keanekaragaman kualitas dari masing-masing institusi tempat asal *internship* yang berbeda-beda ditambah dari Mocca Animation Studio belum ada panduan/Modul dasar yang bisa digunakan menggiring mereka mencapai kompetensi dasar diranah 3D Modeling yang distandarkan oleh Mocca Animation Studio. Untuk memecahkan masalah tersebut diperlukan transfer IPTEK yang tepat guna mengatasi permasalahan tersebut (BEKRAF, 2017).

Program pemberdayaan masyarakat ini bertujuan memberi pendampingan penyusunan modul basic 3D Modeling sebagai medium untuk mencapai standar kompetensi 3D Modeling khusus pada intership program Mocca Animation Studio, Kelurahan Sawojajar, Kecamatan Kedungkandang, Kota Malang. Strategi untuk mencapai tujuan tersebut adalah melalui program IbM yang terbagi dalam dua kegiatan, yaitu (1) memberikan sosialisasi singkat tentang strategi penjaminan mutu khususnya pada Sumber Daya Manusia (SDM) di divisi *internship program* dan (2) membimbing dan mendampingi dalam proses perancangan modul *3D Modeling basic* sebagai panduan *internship* program untuk memudahkan peserta *internship* mencapai standar 3D Modeling.

MASALAH

Berdasarkan analisis situasi yang telah dilakukan kepada mitra IBM Mocca Animation Studio dapat disimpulkan ada beberapa permasalahan mendasar, berikut klasifikasi permasalahan mitra berdasarkan skala prioritas :

1. Mocca Animation Studio belum memiliki wawasan yang baik tentang sistem pengelolaan SDM khususnya di ranah industri animasi.
2. Mocca Animation Studio belum memiliki modul pembelajaran dasar tentang 3D Modeling sesuai standar mereka.
3. Mocca Animation Studio belum memiliki wawasan tentang bagaimana cara menyusun modul pembelajaran 3D Modeling yang baik dan benar.

Batasan dan Target luaran yang akan dihasilkan dari program pengabdian pada masyarakat oleh Tim Pengabdian berdasarkan aspek permasalahan dan solusi adalah sebagai berikut:

1. Meningkatnya kemampuan mitra dalam pemahaman pengelolaan kualitas SDM di ranah industri animasi khususnya di ranah divisi *internship* program serta meningkatnya kualitas SDM pada divisi *internship* program sesuai standar *basic 3D Modeling*.
2. Memiliki Modul 3D Modeling yang bisa diterapkan secara berkelanjutan untuk menjaga kualitas dari SDM divisi 3D Modeling.

METODE PELAKSANAAN

Berdasarkan solusi yang ditawarkan, pelaksanaan program IBM ini terbagi dalam dua kegiatan, yakni pelatihan dan program pendampingan perancangan dokumen modul 3D modeling. Uraian dua kegiatan tersebut sebagai berikut:

1. Pelatihan dilaksanakan selama satu hari. Total waktu pelatihan adalah selama delapan jam. Mitra menentukan perwakilan pelatihan dan terpilih CEO Mocca Animation Studio untuk mengikuti pelatihan ini. Pelatihan dilaksanakan di kantor Mocca Animation Studio. Materi utama pelatihan adalah strategi penjaminan mutu khususnya pada SDM di divisi *internship* program. CEO Mocca Animation Studio tersebut kemudian ditugaskan mensosialisasikan ke tim divisi lainnya. Pelatihan ini merupakan solusi dari belum dimilikinya wawasan tentang ilmu strategi penjaminan mutu khususnya pada SDM di divisi *internship* program. Target dari pelatihan ini

-
- adalah meningkatnya kemampuan mitra dalam pemahaman pengelolaan kualitas SDM diarah industri animasi khususnya di ranah divisi internship program.
2. Program pendampingan ini dilaksanakan selama kurang lebih 6 bulan dengan target luaran adalah menghasilkan modul ajar *standar basic* 3D Modeling. Program pendampingan dilakukan ini untuk mengatasi permasalahan belum dimilikinya dokumen modul ajar 3D modeling.

Partisipasi yang diberikan mitra berupa dukungan dan komitmen pelaksanaan program IbM, yaitu dengan menyediakan fasilitas tempat untuk kegiatan. Dukungan mitra lainnya adalah pemilihan perwakilan sebagai peserta pelatihan. Instrumen yang digunakan pada program IbM ini meliputi (a) laptop (b) kamera (c) set alat tulis. Lokasi kegiatan adalah di Kelurahan Sawojajar, Kecamatan Kedungkandang, Kota Malang. Waktu pelaksanaan kegiatan adalah Maret sampai Oktober 2019 (dalam kurun waktu delapan bulan). Adapun durasi kegiatan pengabdian adalah selama kurun waktu delapan bulan yang terbagi dalam tiga tahap, yaitu (1) tahap sosialisasi, (2) tahap pelatihan, dan (3) tahap pendampingan. Evaluasi program pengabdian akan dilaksanakan dengan dua pendekatan sebagai berikut:

1. Evaluasi keberhasilan kegiatan pelatihan dilakukan dengan cara uji pengetahuan secara kualitatif dengan pertanyaan seputar strategi penjaminan mutu khususnya pada SDM di divisi internship program. Pertanyaan akan diberikan sebelum dan sesudah kegiatan serta pada akhir program. Penerapan penjaminan mutu di Mocca Animation Studio merupakan takaran keberhasilan dari pelatihan ini.
2. Evaluasi keberhasilan program pendampingan perancangan dokumen modul 3D Modeling Animation Studio dilakukan dengan melihat hasil dari desain dan konten modul yang siap dicetak dan diimplementasikan secara berkelanjutan untuk menjaga kualitas dari SDM divisi 3D Modeling.

Rencana proses pelaksanaan kegiatan IbM. Mocca Animation Studio Malang Guna Standarisasi Kualitas Sumber Daya Manusia pada Divisi 3D Modeling dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 1. Rencana Proses Pelaksanaan IbM Mocca Animation Studio

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan

Identifikasi masalah mitra.

Pada tahap identifikasi ditemukan adanya permasalahan utama yang dimiliki oleh Mocca Animation Studio yaitu tidak ada *supervisor* yang bertanggung jawab terhadap divisi 3D Modeling khususnya pada program *internship* sehingga belum ada standarisasi kualitas sumber daya manusia pada divisi 3D Modeling. Selanjutnya dilakukan wawancara lebih dalam tentang bagaimana alternatif solusi yang bisa ditawarkan untuk bisa membantu memberikan sebuah solusi untuk permasalahan tersebut.



Gambar 2. Identifikasi masalah bersama CEO Mocca Animation Studio.

Berbicara masalah Sumber Daya Manusia (SDM) di Mocca Animation Studio khususnya di bidang 3D Modeling masih tergolong minim. Sehingga diperlukan suatu media yang bisa menjadi sebuah solusi yang efektif dan efisien untuk menjawab permasalahan ini.

Presentasi dan diskusi sistem penjaminan mutu.

Permasalahan umum pada sebuah studio baru/*startup* adalah masalah manajemen usaha hal ini terbukti bahwa Mocca Animation studio belum memiliki sebuah standard yang baku dalam mengelola segala usaha khususnya untuk pengelolaan SDM mereka. Sehingga banyak sekali SDM dari Mocca Animation Studio yang belum memiliki standarisasi yang sama pada setiap divisinya sehingga produksi pada Mocca Animation studio belum mencapai posisi yang ideal.

Presentasi dan diskusi ini dilakukan untuk memberikan transfer knowledge pada mitra terkait idealnya sebuah pengelolaan usaha dibidang animasi khususnya dalam penjaminan mutu disetiap divisi. Untuk menjamin kualifikasi kualitas dari mutu SDM perlu sebuah media *standard* yang bisa membantu seluruh anggota pada divisi tertentu untuk memiliki kemampuan yang sama.



Gambar 3. Presentasi dan diskusi oleh Bapak Bintang.

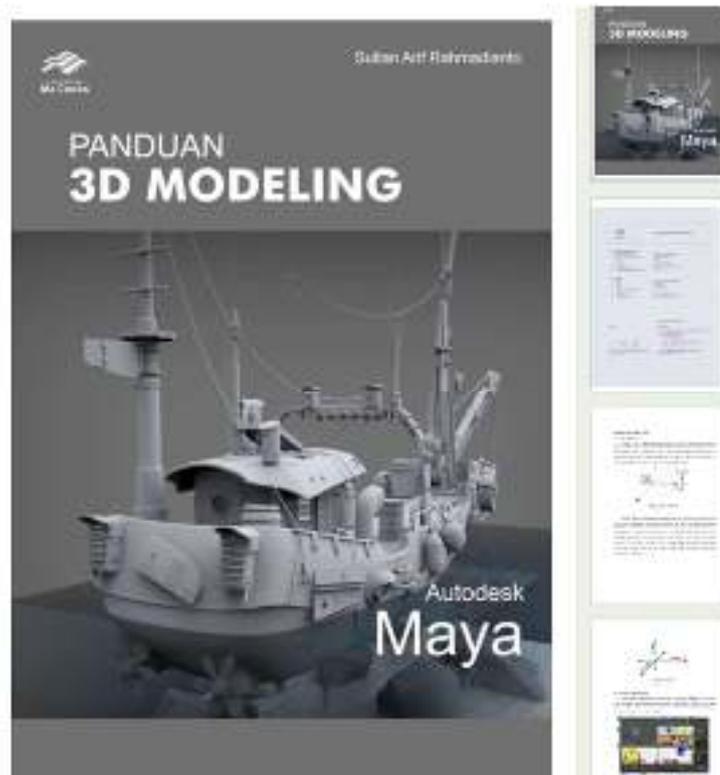
Secara garis besar materi sistem penjaminan mutu yang disampaikan adalah untuk bisa mencapai kualitas mutu standar dan merata diperlukan sebuah sistem yang mendorong seseorang untuk mencapainya salah satunya dengan menggunakan sebuah media khusus. Permasalahan mitra saat ini terletak pada terlalu banyaknya tim animator dibanding 3D modeling sehingga kualitas dari tim 3D modeling masih belum maksimal. Hal ini disebabkan karena terlalu minimnya jumlah SDM di divisi tersebut dan belum adanya supervisor khusus yang mendampingi tim dari 3D Modeling khususnya program internship program.



Gambar 4. Foto bersama tim Mocca Animation Studio.

Pendampingan perancangan modul 3D Modeling.

Tahap selanjutnya adalah pembuatan modul 3D Modeling, Pelaksanaan pendampingan dilakukan melibatkan tim abdimas dan Mocca Animation Studio dengan pembagian sebagai berikut: tim abdimas membuat teknis dokumen modul 3D Modeling dan Mocca Animation Studio mensupport data dan dokumen yang dibutuhkan ketika perancangan modul 3D Modeling.



Gambar 5. Preview modul 3D Modeling.

Konten modul 3D Modeling meliputi:

1. Introduction Autodesk Maya
2. Polygonal modeling
3. NURBS modeling
4. Modeling course
5. Retopology

Selama hampir 6 bulan tim abdimas selalu dengan intens berkoordinasi dengan mitra untuk menghasilkan sebuah media berupa modul ajar modeling 3D yang nantinya bisa digunakan sebagai panduan internship program di divisi modeling 3D yang sudah sesuai standard yang telah ditetapkan.

KESIMPULAN

Berdasarkan pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat dapat disimpulkan bahwa pelatihan penjaminan mutu dan pendampingan penyusunan modul modeling 3D efektif digunakan untuk meningkatkan pengetahuan mitra, khususnya studio animasi Mocca Animation Studio Kelurahan Sawojajar tentang standarisasi kualitas SDM 3D Modeling untuk industri animasi khususnya di program *internship*. Studio animasi Mocca Animation Studio Kelurahan Sawojajar dengan didampingi oleh tim pengabdian telah berhasil menghasilkan modul ajar modeling 3D Mocca Animation Studio. Selain itu, dalam kegiatan ini juga terwujud komitmen untuk melaksanakan implementasi standarisasi SDM modeling 3D dan modul untuk kelancaran proses produksi animasi khususnya program *internship*. Kegiatan ini diharapkan dapat berdampak pada peningkatan wawasan dan kemudahan pengelolaan standarisasi SDM di divisi *internship* animasi di Mocca Animation Studio Kelurahan Sawojajar, Kecamatan Kedung Kandang, Kota Malang.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pengabdian mengucapkan terima kasih atas kesempatan yang diberikan oleh Universitas Ma Chung melalui pemberian dana dalam Skema Ma Chung Abdimas Grant (MAG) dengan kontrak No:028/MACHUNG/LPPM-MAG-DS/III/2019.

DAFTAR PUSTAKA

- BEKRAF. 2017. *Panduan Pendirian Usaha Studio Animasi*. Bekraf. Jakarta.
- Irawati, Dahlia. 2016. Menggairahkan Industri Animasi di Malang. *UC*. diakses pada 8 November 2020, <<https://www.uc.ac.id/library/menggairahkan-industri-animasi-di-malang/>>
- Mega, Sophia. 2016. Animator Kebanggaan Malang. *Ngalam*. Diakses pada 8 November 2020, <<https://ngalam.co/2016/02/29/adithya-yustanto-animator-kebanggaan-malang/>>
- Rahmadianto, Sultan Arif dan Pramudya, Bintang. 2019. Peningkatan Pemasaran Melalui Strategi Branding Dan Identitas Untuk Mocca Animation Studio Malang. *Abdimas UNMER*.4, 17-23.
- Rochman.Dkk. 2015. *Rencana Pengembangan Animasi Nasional 2015-2019*. PT. Republik Solusi, Jakarta.



© 2020 by authors. Content on this article is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International license. (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).