

PEMANFAATAN LEONARDO AI UNTUK IDE PENCIPTAAN KARAKTER ANIMASI 3D MATERI ASET VISUAL KELAS X ANIMASI SMK NEGERI 4 MALANG

Ari Sudibyo, Rudi Irawanto, Dwi Setyo Rini

Program Studi Pendidikan Profesi Guru Prajabatan, Sekolah Pascasarjana, Universitas Negeri Malang, Malang, Indonesia

*Corresponding author, email: ari.sudibyo.2331347@students.um.ac.id

doi: 10.17977/um068.v3.i9.2023.4

Kata kunci

Leonardo AI
Aset Visual
Animasi 3D

Abstrak

Inovasi dalam pendekatan pembelajaran visual menjadi fokus penting dalam pengembangan pembelajaran di berbagai satuan pendidikan. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pemanfaatan teknologi Leonardo AI dalam menciptakan ide karakter animasi 3D untuk materi aset visual kelas X Animasi di SMK Negeri 4 Malang. Metode penelitian yang diterapkan adalah menggunakan pendekatan model ASSURE yang melibatkan peserta didik dari program keahlian Animasi di sekolah tersebut dalam penggunaan teknologi Leonardo AI untuk menciptakan karakter animasi 3D. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan Leonardo AI secara signifikan meningkatkan kreativitas dan efisiensi dalam proses penciptaan karakter animasi, dengan menghasilkan ide-ide yang unik dan menarik. Selain itu, teknologi ini bermanfaat untuk guru dan peserta didik dalam mengembangkan materi aset visual yang relevan. Implikasi penelitian ini menyoroti potensi teknologi AI dalam memperkaya pengalaman pembelajaran di bidang animasi serta membuat pembelajaran lebih inovatif dan berbasis teknologi.

1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi Artificial Intelligence (AI) membuka peluang baru bagi para desainer, termasuk dalam proses penciptaan karakter animasi 3D. Salah satu implikasinya adalah dalam bidang animasi, di mana AI dapat membantu dalam berbagai aspek seperti penciptaan ide, pencarian referensi, pembuatan aset visual, dan pengembangan prototipe, dan evaluasi desain. Meskipun potensinya besar, pemanfaatan AI dalam desain komunikasi visual masih tergolong baru dan belum banyak dieksplorasi. Hal ini menimbulkan beberapa permasalahan, seperti kurangnya pengetahuan tentang potensi dan manfaat AI, kurangnya panduan dan tutorial tentang cara menggunakan AI, dan kurangnya penelitian tentang efektivitas AI dalam meningkatkan kualitas dan efisiensi pada animasi 3D.

Penelitian ini bertujuan untuk mengatasi permasalahan tersebut dengan meneliti pemanfaatan Leonardo AI untuk ide penciptaan karakter animasi 3D materi aset visual kelas X Animasi SMK Negeri 4 Malang. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat seperti meningkatkan pengetahuan tentang potensi dan manfaat AI, memberikan panduan dan tutorial tentang cara menggunakan Leonardo AI, meningkatkan kualitas dan efisiensi proses penciptaan karakter animasi 3D, serta meningkatkan motivasi dan kreativitas siswa dalam belajar animasi.

Referensi yang relevan yang digunakan dalam penelitian ini adalah "Analisis Pemanfaatan Artificial Intelligence (AI) sebagai Referensi dalam Desain Komunikasi Visual" oleh Muhammad Muhaemin (2023) diterbitkan Universitas Negeri Makassar e-ISSN.2685-4120. Dengan demikian, penelitian ini akan mengisi celah pengetahuan dan menjadi kontribusi baru dalam pengembangan penggunaan teknologi AI, khususnya Leonardo AI, dalam konteks pembelajaran animasi di sekolah menengah kejuruan.

teknologi Leonardo AI untuk menciptakan karakter animasi 3D sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

5. **Require Learner Participation (Mengharuskan Partisipasi Peserta Didik):** Penting untuk memastikan partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Mereka akan diharuskan untuk secara aktif terlibat dalam menciptakan karakter animasi 3D menggunakan teknologi Leonardo AI, sehingga dapat mengembangkan keterampilan kreatif dan teknis mereka.

6. **Evaluate and Revise (Evaluasi dan Revisi):** Tahap terakhir adalah evaluasi terhadap efektivitas pembelajaran menggunakan teknologi Leonardo AI dalam menciptakan karakter animasi 3D. Evaluasi ini akan melibatkan penilaian terhadap pencapaian tujuan pembelajaran, partisipasi peserta didik, dan kualitas hasil karya animasi yang dihasilkan. Teknik pengumpulan data untuk evaluasi akan menggunakan angket yang diberikan kepada peserta didik. Hasil evaluasi akan digunakan untuk merevisi pendekatan pembelajaran jika diperlukan guna meningkatkan efektivitas dan relevansi pembelajaran.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Analyze Learners (Analisis Peserta Didik)

Peserta didik kelas X Animasi di SMK Negeri 4 Malang memiliki kebutuhan yang khusus dalam memudahkan mereka dalam membuat aset visual karakter animasi 3D. Untuk memahami kebutuhan dan karakteristik peserta didik, serta tingkat kemampuan mereka dalam konteks pembelajaran animasi, analisis mendalam dilakukan. Metode pengumpulan data meliputi observasi langsung di kelas dan wawancara dengan guru dan siswa.

Dari hasil wawancara dan observasi, terungkap bahwa peserta didik memiliki minat yang tinggi dalam pembuatan animasi 3D namun menghadapi kendala dalam menghasilkan aset visual karakter yang berkualitas tinggi. Mereka menyatakan kebutuhan akan bantuan dalam mengatasi hambatan teknis dan kreatif dalam proses pembuatan karakter animasi. Selain itu, peserta didik juga menunjukkan ketertarikan terhadap penggunaan teknologi AI dalam proses pembelajaran, terutama Leonardo AI, untuk mendukung kreativitas dan meningkatkan kemampuan teknis mereka dalam pembuatan animasi.

3.2. State Objectives (Menyatakan Tujuan)

Dalam rangka memenuhi kebutuhan peserta didik, tujuan pembelajaran ditetapkan untuk menggunakan teknologi Leonardo AI dalam menciptakan ide karakter animasi 3D. Tujuan ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas peserta didik dan kemampuan mereka dalam membuat karya visual aset animasi sesuai dengan mata pelajaran dasar-dasar kejuruan.

3.3. Select Methods, Media, and Materials (Memilih Metode, Media, dan Materi)

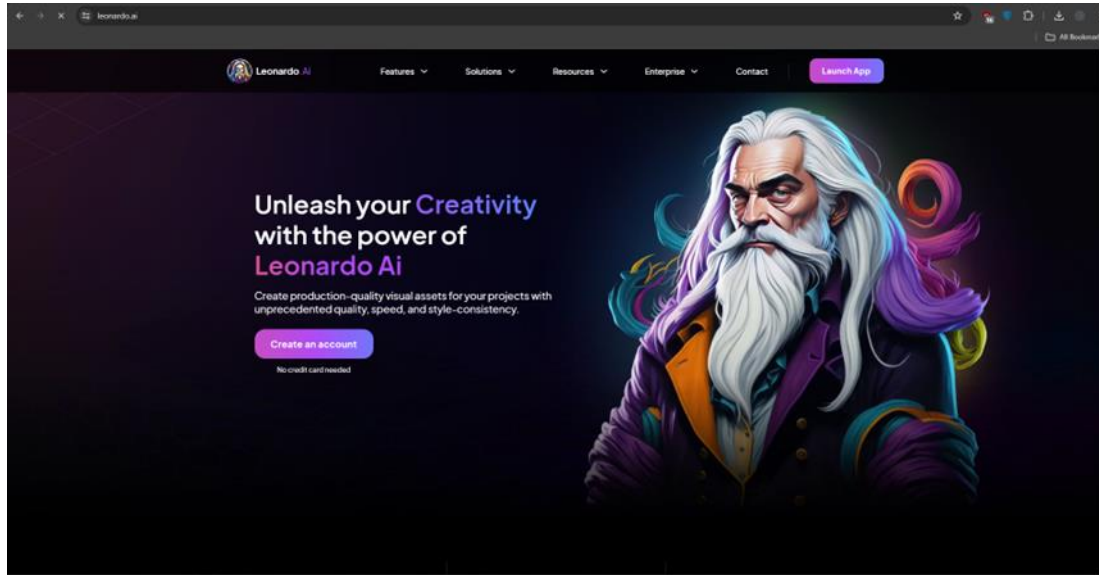
Dalam memilih metode pembelajaran, pendekatan pembelajaran berbasis proyek (PjBL) dipilih karena sesuai dengan karakteristik peserta didik dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. PjBL memungkinkan peserta didik untuk belajar melalui proyek nyata yang relevan dengan kehidupan mereka, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran.

Modul fase F kelas X animasi dijadikan sebagai pedoman untuk pemilihan media dan materi pembelajaran karena mengacu pada kurikulum yang telah ditetapkan dan memastikan bahwa pembelajaran berlangsung secara terstruktur dan sesuai dengan standar yang ditetapkan.

Media utama yang digunakan adalah teknologi Leonardo AI. Dengan menggunakan teknologi ini, peserta didik dapat menciptakan karakter animasi 3D dengan lebih efisien dan kreatif. Leonardo AI menyediakan berbagai fitur dan alat yang mendukung proses pembuatan animasi, mulai dari pembuatan karakter hingga animasi gerakan, sehingga peserta didik bereksperimen dan menghasilkan karya dengan kualitas yang tinggi.

3.4. Utilize Media and Materials (Memanfaatkan Media dan Materi)

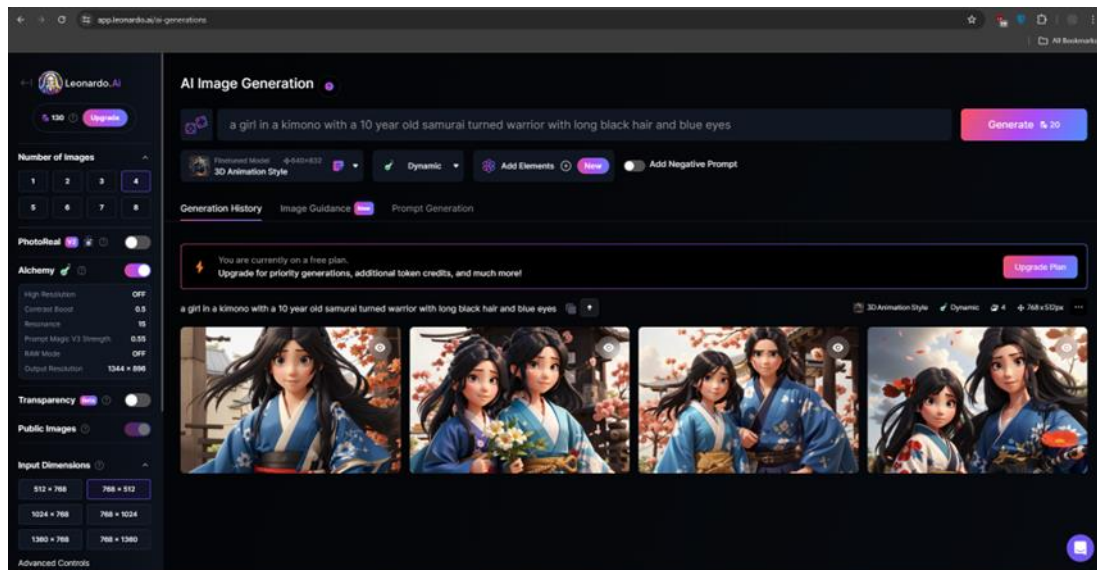
Peserta didik diberikan akses dan panduan dalam menggunakan teknologi Leonardo AI melalui perangkat lunak yang disediakan. Mereka dibimbing secara langsung oleh guru animasi dalam memanfaatkan teknologi ini untuk menciptakan karakter animasi 3D sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.



Gambar 1. Halaman Awal Pada Leonardo AI



Gambar 2. Halaman Create Account Pada Leonardo AI



Gambar 3. Contoh Hasil dari Prompt dan Fitur Leonardo AI

3.5. Require Learner Participation (Mengharuskan Partisipasi Peserta Didik)

Peserta didik akan menjadi subjek utama dalam proses pembelajaran. Mereka tidak hanya menjadi penonton, tetapi secara aktif terlibat dalam setiap langkah pembuatan karakter animasi 3D menggunakan teknologi Leonardo AI. Dengan berpartisipasi langsung dalam pembuatan animasi, peserta didik memiliki kesempatan untuk mengasah keterampilan kreatif dan teknis mereka secara praktis.

Dalam menciptakan karakter animasi 3D, peserta didik akan belajar untuk memanfaatkan berbagai fitur yang disediakan oleh teknologi Leonardo AI. Mereka akan belajar tentang membangun ide konsep desain karakter dan menciptakan karakter yang hidup sesuai dengan keinginannya.

Partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran ini tidak hanya meningkatkan pemahaman mereka terhadap konsep-konsep dasar dalam pembuatan animasi, tetapi juga membantu mereka mengembangkan keterampilan praktis yang dapat diterapkan dalam industri animasi di masa depan.

Selain itu, melalui penggunaan teknologi Leonardo AI, peserta didik juga akan belajar tentang integrasi teknologi ke dalam proses kreatif mereka. Mereka akan mengalami bagaimana teknologi AI dapat meningkatkan efisiensi dan kualitas dalam pembuatan animasi, serta memperluas potensi kreatif mereka.

Evaluasi terhadap efektivitas pembelajaran menggunakan teknologi Leonardo AI dalam menciptakan karakter animasi 3D dilakukan secara kolaboratif antara guru animasi di SMK Negeri 4 Malang. Evaluasi ini bertujuan untuk mengevaluasi sejauh mana teknologi Leonardo AI dapat memfasilitasi proses pembelajaran, mencapai tujuan pembelajaran, dan memberikan hasil yang relevan dengan kebutuhan peserta didik dan industri animasi.

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa teknologi Leonardo AI membawa terobosan dalam memudahkan peserta didik dalam pembelajaran animasi 3D. Dengan fitur dan alat yang disediakan oleh teknologi ini, peserta didik dapat mengatasi hambatan teknis dan kreatif yang mereka hadapi sebelumnya, sehingga meningkatkan efisiensi dan efektivitas proses pembelajaran.

Selain itu, evaluasi juga menunjukkan bahwa teknologi Leonardo AI membantu dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Peserta didik dapat mengembangkan keterampilan kreatif dan teknis mereka secara signifikan melalui penggunaan teknologi ini. Mereka dapat mengaplikasikan konsep-konsep yang dipelajari secara langsung dalam menciptakan karakter animasi 3D, sehingga memperkuat pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran.

Partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran juga dinilai sangat aktif. Dengan adanya teknologi Leonardo AI sebagai media pembelajaran utama, peserta didik merasa lebih termotivasi dan terlibat dalam setiap langkah pembuatan animasi. Mereka merasa lebih percaya diri dalam bereksperimen dan menghasilkan karya-karya yang unik dan berkualitas tinggi.

Kualitas hasil karya animasi yang dihasilkan juga dinilai sangat relevan dengan kebutuhan industri animasi. Peserta didik mampu menciptakan animasi 3D yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga memperlihatkan pemahaman yang baik akan prinsip-prinsip desain karakter dan teknik animasi. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan teknologi Leonardo AI berhasil menghasilkan lulusan yang siap terjun ke dunia industri animasi dengan kualitas yang kompetitif.

Berdasarkan hasil evaluasi ini, teknologi Leonardo AI layak dan efektif digunakan sebagai alat pembelajaran dalam konteks pembelajaran animasi 3D di SMK Negeri 4 Malang. Evaluasi ini juga menjadi dasar untuk penyempurnaan dan pengembangan lebih lanjut dalam implementasi teknologi ini dalam pembelajaran di masa mendatang.

4. Simpulan

Berdasarkan evaluasi terhadap penggunaan teknologi Leonardo AI dalam pembelajaran animasi 3D di SMK Negeri 4 Malang, ditemukan bahwa teknologi ini memberikan kontribusi positif yang signifikan terhadap proses pembelajaran dan pencapaian tujuan pembelajaran. Penggunaan teknologi Leonardo AI berhasil mengatasi hambatan teknis dan kreatif yang dihadapi peserta didik, meningkatkan efisiensi proses pembelajaran, serta memfasilitasi pengembangan keterampilan kreatif dan teknis mereka. Partisipasi peserta didik dalam pembelajaran animasi 3D menjadi lebih aktif, terutama karena teknologi ini memotivasi mereka untuk terlibat secara langsung dalam pembuatan animasi. Hasil karya animasi yang dihasilkan oleh peserta didik juga dinilai sangat relevan dengan kebutuhan industri animasi, menunjukkan bahwa teknologi Leonardo AI mampu mendukung pembelajaran yang berkualitas. Rekomendasi untuk langkah selanjutnya mencakup peningkatan pemahaman guru terhadap teknologi tersebut, integrasi lebih banyak aspek teknis dan kreatif dalam kurikulum, pelatihan reguler bagi peserta didik, serta penelitian lebih lanjut untuk mengeksplorasi potensi teknologi Leonardo AI dalam konteks pembelajaran lainnya.

5. Daftar Rujukan

- Muallifunnafiah, Hasna. 2024. Pemanfaatan Software Artificial Intelligence Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Mengenal Dan Membaca Bahasa Aksara Sasak Berbasis Mobile. Universitas Hamzanwadi e-ISSN 2614-8773
- Muhaemin, M. 2023. Analisis Pemanfaatan Artificial Intelligence (AI) sebagai Referensi dalam Desain Komunikasi Visual. Universitas Negeri Makassar e-ISSN.2685-4120
- Benny, A. 2011. Model ASSURE untuk Mendesain Pembelajaran Sukses. Jakarta: Dian Rakyat
- Muhaemin, M. (2023). Analisis Pemanfaatan Artificial Intelligence (AI) sebagai Referensi dalam Desain Komunikasi Visual. Universitas Negeri Makassar. e-ISSN.2685-4120.
- Russell, S. J., & Norvig, P. (2021). *Artificial Intelligence: A Modern Approach* (4th ed.). Pearson. ISBN: 9780134610993.
- Gero, J. S., & Kannengiesser, U. (2014). The Function-Behaviour-Structure Ontology of Design. In A. Chakrabarti & L. Blessing (Eds.), *An Anthology of Theories and Models of Design* (pp. 263-283). Springer. DOI: 10.1007/978-1-4471-6338-1_13.