



---

## LAPORAN KEGIATAN TRIDHARMA

Nama Dosen : Ezrifal Sany, S.T., M.Kom.  
NIDN : 1001068103  
Jabatan Fungsional : Lektor  
Fakultas/Prodi : Filkom/Teknik Informatika  
Periode Pelaporan : 2024/2025 -2  
Tanggal Pelaporan : 21 Mei 2025

---

### I. PENDAHULUAN

#### Pendahuluan

Kegiatan ini berkenaan dengan program kerja pada jurusan animasi, yaitu mendatangkan guru tamu dalam bidang animasi yang bertindak sebagai pemateri tentang blender (Rigging). Kegiatan ini bertujuan untuk mempersiapkan para peserta didik sebelum terjun praktek kerja lapangan kedepannya.

**Rigging** adalah proses membuat **struktur tulang (armature)** untuk objek 3D (biasanya karakter) agar bisa dianimasikan. Ini memungkinkan kamu untuk menggerakkan karakter seperti menggerakkan lengan, kaki, kepala, dll, tanpa harus memindahkan mesh secara manual.

#### Tujuan Kegiatan

- 1. Memberikan Pemahaman Teknis Rigging di Blender**  
Untuk membekali peserta didik dengan dasar dan teknik rigging yang digunakan dalam industri animasi 3D menggunakan perangkat lunak Blender.
- 2. Meningkatkan Kesiapan Peserta Didik Menghadapi Dunia Kerja**  
Membantu peserta didik memahami alur kerja profesional dalam pembuatan animasi, khususnya dalam tahap rigging, sebelum mereka menjalani praktek kerja lapangan (PKL).
- 3. Menumbuhkan Kompetensi Industri di Lingkungan Sekolah**  
Meningkatkan kualitas pembelajaran berbasis industri kreatif dengan menghadirkan narasumber dari dunia usaha dan dunia industri (DUDI).
- 4. Mendorong Proyek Animasi Mandiri Siswa**  
Memberikan inspirasi dan pengetahuan praktis agar siswa dapat mengembangkan proyek animasi 3D mandiri berbasis Blender, baik untuk keperluan portofolio maupun lomba.
- 5. Menjalinkan Kemitraan dengan Praktisi Profesional**  
Menjalinkan hubungan kerja sama yang berkelanjutan antara sekolah dengan para praktisi atau profesional industri animasi guna menunjang pembelajaran vokasi yang relevan.



---

## II. KEGIATAN TRIDHARMA (Penelitian, PKM, Penunjang)

1. Jenis Kegiatan : Pengabdian
2. Lokasi Kegiatan : SMKN 2 Kota Jambi
3. Waktu Pelaksanaan : 19 - 20 Mei 2025
4. Peserta : Siswa Jurusan Animasi
5. Hasil yang dicapai :

- a. **Peserta Didik Memahami Konsep dan Teknik Dasar Rigging**

Peserta didik mampu menjelaskan serta mempraktikkan proses rigging karakter menggunakan Blender, termasuk pembuatan armature dan penggunaan pose mode untuk animasi.

- b. **Terbentuknya Kesiapan Peserta Didik Menghadapi Dunia Kerja**

Siswa menunjukkan peningkatan kepercayaan diri dan kesiapan dalam menerapkan ilmu rigging sebagai bagian dari keahlian yang dibutuhkan saat praktek kerja lapangan (PKL).

- c. **Terciptanya Produk Animasi Sederhana Hasil Praktik Langsung**

Melalui sesi praktik, peserta didik berhasil membuat animasi sederhana berupa objek (misalnya dadu atau karakter) yang dapat digerakkan dengan sistem rigging dasar di Blender.

6. **Penghargaan atau Sertifikasi yang Diterima : -**

---

## III. PENUTUP

Kegiatan guru tamu dengan tema “*Rigging Blender untuk Animasi 3D*” telah terlaksana dengan baik dan memberikan dampak positif bagi peserta didik. Melalui kegiatan ini, siswa memperoleh wawasan baru mengenai proses rigging, penggunaan armature, hingga pengaplikasian animasi dalam software Blender. Antusiasme siswa sangat tinggi, dan keterlibatan mereka dalam sesi praktik menunjukkan bahwa materi yang disampaikan relevan dan bermanfaat sebagai bekal menghadapi praktek kerja lapangan (PKL) maupun dunia kerja di bidang animasi digital.

### Saran:

1. **Pelaksanaan Berkala**  
Kegiatan serupa sebaiknya dijadwalkan secara berkala agar peserta didik selalu mengikuti perkembangan teknologi dan standar industri animasi terbaru.
2. **Waktu Praktik yang Lebih Panjang**  
Alokasi waktu praktik dapat ditambah agar siswa memiliki waktu yang cukup untuk mengembangkan hasil rigging dan animasi secara mandiri.
3. **Pengayaan Materi Lebih Lanjut**  
Disarankan untuk melanjutkan kegiatan ini dengan materi lanjutan seperti *character*



---

*animation, shape key animation, atau export ke game engine* agar keterampilan siswa semakin luas.

**Penutup** Demikian laporan kegiatan ini dibuat untuk memberikan gambaran menyeluruh tentang pelaksanaan kegiatan guru tamu dengan materi “*Rigging dalam Blender untuk Animasi 3D*” telah terlaksana dengan lancar dan memberikan manfaat yang besar bagi peserta didik Kegiatan ini menjadi sarana penting dalam menghubungkan pembelajaran di kelas dengan praktik dunia industri, khususnya dalam bidang animasi digital.

---



## IV. LAMPIRAN

### A. Surat Undangan



PEMERINTAH PROVINSI JAMBI  
DINAS PENDIDIKAN  
**SMK NEGERI 2 KOTA JAMBI**  
Jln. Korpri Rambi Kel. Pasir Putih Kec. Jambi Selatan Kota Jambi 36119  
Phone/Fax 0741 572431 E-mail: [smkn2kjt@prov.jambi.go.id](mailto:smkn2kjt@prov.jambi.go.id)  
Website: [www.smkn2kjt.jambi.go.id](http://www.smkn2kjt.jambi.go.id)



Nomor : ~~36A~~/110/SMK.2/Ab-2025  
Hal : Permohonan Guru Tamu Jurusan Animasi

Jambi, 30 April 2025

Kepada Yth : Rektor Universitas Nurdin Hamzah  
Jl. Kolonel Abunjani RT. 25 Selamat Danau Teluk  
Kec Telanaipura Kota Jambi  
Jambi

Berkenaan dengan Program Kerja pada Jurusan Animasi, yaitu mendatangkan guru tamu maka kami pada Program Keahlian Animasi SMK Negeri 2 Kota Jambi meminta kesediaan Bapak/Ibu Rektor Universitas Nurdin Hamzah untuk dapat mengirimkan kepada kami tenaga pendidik sebagai pemateri/pelatih tentang pembelajaran Blender ( Rigging ).

Oleh karena itu, kami mengajukan permohonan kepada bapak/ibu untuk menjadi guru tamu pada jurusan Animasi dengan menugaskan serta menunjuk dosen yang kompeten dalam bidangnya.

Demikian surat permohonan ini kami ajukan, atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Kepala,

Dr. Woro Handayani, S.Pd., M.Pd  
NIP. 19760310 200804 2 001



### **SURAT TUGAS**

Nomor: 78/UNH.01/DL/2025

Dekan Filkom Universitas Nurdin Hamzah (UNH), memberikan tugas:

I. Kepada:

| No. | Nama                    | NIP          | Jabatan        |
|-----|-------------------------|--------------|----------------|
| 1   | Ezrifal Sany, ST, M.Kom | 81.10.1.0029 | Wakil Rektor I |

II. Tugas Untuk **Sebagai Pemateri tentang Pembelajaran Blender (Rigging)**.

III. Dilaksanakan tanggal **19-05-2025 s/d 20-05-2025** di **SMK Negeri 2 Kota Jambi**.

IV. Kepada pihak yang terkait dalam pelaksanaan tugas ini diharapkan bantuannya.

V. Selesai melaksanakan tugas tersebut agar melaporkan hasilnya kepada Rektor Universitas Nurdin Hamzah.

VI. Laporan kegiatan harap di unggah pada web kerjasama pada data kegiatan dosen pada domain **kerma.unh.ac.id**

Demikian surat tugas ini dibuat untuk dapat dilaksanakan dengan penuh tanggung jawab.

Jambi, 08-05-2025  
Dekan Filkom,



**Reny Wahyuning.A, M.Kom**  
NIP: 78.06.2.0022

Tembusan:

1. Rektor UNH
2. Wakil Rektor I UNH
3. Ka. Prodi TI
4. Ka. BAU
5. Ka. Pengajaran
6. Arsip

## B. Foto Kegiatan





**YAYASAN DEWI NURDIN HAMZAH**  
**UNIVERSITAS NURDIN HAMZAH**  
*Maju, Inovatif dan Berkarakter*

Jl. Kolonel Abunjani, Sipin, Jambi 36133  
Telp. (0741) 668723, 66830, 66407 | Fax. (668726)  
Email: [office@unh.ac.id](mailto:office@unh.ac.id) <http://unh.ac.id>



**Atasan**



(Dr.Samsuddin, S.Sos., M.IP.)

**Tanda Tangan:**

(Ezrifal Sany, S.T., M.Kom.)