

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Digitalent Scholarship merupakan program dari Kominfo sebagai pengembangan kompetensi yang telah berdiri sejak tahun 2018. Tujuannya sendiri berguna untuk menciptakan ekosistem seimbang dalam memaksimalkan peran pentahelix untuk menjadi fasilitator pendukung ekonomi digital. Dan didalam Digitalent berisi 8 program yang disediakan untuk meningkatkan keterampilan dan daya saing untuk SDM Indonesia dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi [1].

VSGA sendiri merupakan program dari Digitalent Scholarship yang menyediakan pelatihan dan sertifikasi berbasis kompetensi nasional atau Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia (SKKNI) dan ditujukan bagi angkatan kerja muda lulusan SMK/ sederajat serta Diploma 3 dan 4 yang belum bekerja [2].

3D Modelling merupakan proses pembentukan model 3 dimensi sesuai dengan cetak biru ataupun sketsa dari objek. Pembuatan model tersebut dibuat dari bentuk nyata maupun fiktif secara digital menggunakan perangkat lunak khusus [3].

Bumper merupakan animasi pendek yang berguna untuk pembuka atau penutup didalam sebuah video dan menggambarkan identitas dari video tersebut [4].

3D modelling bumper ini merupakan syarat bagi untuk lulus dari ujian kompetensi sertifikasi berbasis SKKNI oleh BPPTIK berdasarkan dari program pelatihan VSGA Intermediate Animator yang diikuti. Program ini sendiri diambil berdasarkan mata kuliah didalam program studi Sistem Informasi pada mata kuliah Multimedia Semester 4 dan ingin mengembangkan keahlian pembuatan 3 dimensi serta mendapatkan standar kompeten dan sertifikat berbasis SKKNI.

1.2 Profil

Tabel 1. 2 Profil

PROFIL	
A. Profil Penyelenggara	<p>1. Digital Talent Scholarship (DTS) Kominfo merupakan platform program pelatihan pengembangan kompetensi yang diadakan oleh KOMINFO selaku penyelenggara pelatihan Vocational School Graduate Academy (VSGA)</p> <p>2. BPSDMP Yogyakarta penyedia ujian sertifikasi dengan standar kompetensi sesuai Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia (SKKNI)</p>
B. Lokasi Kegiatan	<p>1. Lokasi kegiatan untuk pelatihan dilaksanakan secara daring</p> <p>2. Lokasi kegiatan untuk ujian kompetensi sertifikasi dilakukan secara daring</p>
C. Skema Kegiatan (Online)	Sertifikasi Intermediate Animator (IA) Vocational School Graduate Academy(VSGA)
D. Durasi Kegiatan	<p>1. Pelatihan : 90 Jam Pelatihan [JP] [1 JP = 45 menit] Teori (30%), Praktek (70%).</p> <p>2. Sertifikasi : 5 Jam Ujian Kompetensi (Praktik Demonstrasi dan Pertanyaan tertulis - Esai)</p>
E. Syarat Keikutsertaan Kegiatan	<p>1. Warga Negara Indonesia</p> <p>2. Usia Maksimal 29 Tahun pada saat mendaftar</p> <p>3. Lulusan SMK atau Diploma III/ IV di bidang Multimedia, Grafika, Desain Grafis, Desain Komunikasi Visual, Animasi, Teknik Komputer dan Jaringan, & lainnya (yang terkait)</p> <p>4. Belum Mendapatkan Pekerjaan Tetap/sedang tidak bekerja</p> <p>5. Lolos Seleksi Administrasi dan Tes Substansi (jika diperlukan)</p> <p>6. Menyelesaikan dan lulus pelatihan VSGA (untuk tahap sertifikasi)</p>
F. Link penyelenggara kegiatan	https://digitalent.kominfo.go.id/akademi/VSGA

1.3 Landasan Teori

1.3.1 Opening Bumper

Opening Bumper merupakan animasi pembuka yang bertujuan untuk memberikan identitas suatu acara. Bumper sendiri merupakan animasi yang ditunjukkan pada awal program yang bertujuan untuk pergantian atau transisi dari iklan menuju program acara dan dapat memberikan informasi kepada penonton. [5]

1.3.2 3D Modelling (Three Dimensional Modelling)

3D modelling atau pemodelan 3 dimensi merupakan proses perubahan objek asli ke objek digital 3d dengan menggunakan perangkat lunak khusus pembuatan model 3 dimensi [6]. Software khusus tersebut seperti Blender 3d, Autodesk Maya, Rhinoceros, dll.

1.3.3 Blender 3d

Blender 3d merupakan perangkat lunak pembuatan 3 dimensi bersifat gratis dan *open source*. Blender sendiri mensupport dalam pembuatan model 3 dimensi, *rigging*, animasi, simulasi, *rendering*, *compositing* dan *motion tracking*, pengeditan video dan pembuatan game. Blender dapat dijalankan pada sistem operasi Linux, Windows, dan Macintosh [7].

1.3.4 Modelling

Modelling merupakan suatu proses dalam pembuatan model sesuai dengan blueprint(cetak biru) atau sketsa dari suatu objek. Didalam pembuatan model digital dapat melakukan pembentukan model dari objek nyata maupun fiktif dengan menggunakan perangkat lunak khusus [8].

1.3.5 Hard surface Modelling

Hard surface modelling atau dapat disebut pembuatan model yang memiliki permukaan yang keras. Hard surface model biasanya mencakup semua yang dibuat oleh manusia atau diproduksi secara umum. Model tersebut terdiri dari garis lurus dan sudut tajam [9].