

## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Pada prodi informatika terbagi menjadi 3 konsentrasi seperti pemrograman, jaringan, dan multimedia yang mana penulis mengambil Multimedia. Pada konsentrasi multimedia penulis berfokus pada bidang 3D meliputi *modelling*, *texturing*, *ringging*, *animation*, dan *rendering*. Yang mana sertifikasi DIKLAT BDI Denpasar ini memiliki relevansi pada bidang *animation* dan sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas AMIKOM Yogyakarta pada fakultas ilmu komputer terdapat beberapa prosedur yang harus diselesaikan untuk memenuhi persyaratan kelulusan skripsi. Salah satu yang penulis ambil adalah jalur *artist* ini. Untuk mendapatkan pengakuan dari prodi syarat yang harus ada berupa sertifikasi badan BNSP atau lembaga dibawahnya, adanya project yg dihasilkan dari proses pelatihan dan sertifikasi, adanya hasil evaluasi dari lembaga sertifikasi/pelatihan, mencantumkan hasil evaluasi resmi dari proses sertifikasi yang ditempuh, wajib ada proses pelatihan/bootcamp bersama tutor (*synchronous*).

Adapun alasan lain kenapa penulis mengambil sertifikasi ini adalah keinginan yang ingin penulis capai dan pemahaman lebih dalam mengenai bagaimana dunia industri bekerja.

### 1.2. Profil Lembaga Sertifikasi

Pada tanggal 29 November 1984 Balai Diklat Industri Regional VI Denpasar yang pada awal terbentuknya tanggal 29 November 1984 bernama Balai Latihan Industri sesuai dengan surat keputusan Menteri Perindustrian No 417/M/Sk/11/1984 mempunyai tugas pokok menyelenggarakan pendidikan dan pelatihan bagi pegawai departemen perindustrian, dengan cakupan wilayah kerja meliputi Provinsi Bali, Nusa Tenggara Barat, Nusa Tenggara Timur, Maluku, Irian Jaya, dan Timor-Timor.

Di tahun 2006 Seiring dengan perkembangan pembangunan sektor industri pada tahun 2006 dilakukan perubahan struktur organisasi sesuai Peraturan Menteri Perindustrian No 50/M-Ind/Per/6/2006 Tentang Organisasi dan Tata Kerja Balai Pendidikan dan Pelatihan Industri aparatur dengan wilayah kerja meliputi Provinsi Bali, NTB, NTT, Papua dan Papua Barat.

Dan pada Tahun 2014 Berdasarkan Peraturan Sekretaris Jenderal Kementerian Perindustrian Nomor : 09/Sj?Ind/Per/10/2012 tentang Reposisi Pengembangan Unit Pendidikan dan Balai Diklat Industri di lingkungan Kementerian Perindustrian dan Peraturan Menteri Perindustrian No. 40/M-Ind/Per/5/2014 Tentang Organisasi dan Tata Kerja Balai Pendidikan Industri, maka Balai Diklat Industri Regional VI Denpasar berubah menjadi Balai Diklat Industri Denpasar dengan lingkup pelayanan nasional dan berbasis kompetensi dengan spesialisasi di bidang industri kreatif, khususnya animasi, kerajinan dan barang seni.

Saat Ini, melihat pertumbuhan industri kreatif nasional dan potensi perkembangannya, salah satu langkah strategis yang dilakukan kementerian perindustrian dalam pengembangan industri kreatif adalah melalui pembangunan Pusat Industri Kreatif Bali (Bali Creative Industry Center) yang dilengkapi ditunjang dengan berbagai penyediaan fasilitas pendukung sehingga diharapkan dapat menjadi pusat pertumbuhan dan pengembangan industri kreatif digital center, software, animasi, kerajinan, barang seni, dan wirausaha baru bidang digital creative.

Adapun tugas BDI Denpasar adalah melaksanakan diklat bagi SDM industri dengan spesialisasi animasi, kerajinan dan barang seni. Untuk dapat melaksanakan tugas tersebut BDI Denpasar mempunyai Fungsi :

1. Pelaksanaan diklat berbasis spesialisasi dan kompetensi sesuai dengan SKKNI.
2. Perencanaan diklat bagi SDM Industri yg berbasis spesialisasi & kompetensi.
3. Uji kompetensi, sertifikasi, dan penempatan tenaga kerja.
4. Identifikasi kebutuhan kompetensi SDM.
5. Inkubator bisnis, kerjasama dan pengembangan program diklat.
6. Evaluasi & pelaporan kegiatan diklat serta tata usaha.

Untuk dapat menyiapkan tenaga kerja industri siap pakai dan wirausaha mandiri BDI Denpasar bekerjasama dengan beberapa industri animasi seperti PT. Bamboomedia, PT. Bali Animasi Solusi Ekakarsa (BASE STUDIO), Asosiasi Industri Animasi Indonesia (AINAKI), PT. JITU Kreasi Utama, PT. Bahtera Media Network.

Gedung Bdi Denpasar dibangun di atas lahan 1,2 hektar dengan peruntukan lobby, kantor, ruang kelas, laboratorium komputer berfungsi sebagai tempat uji kompetensi, ruang desain industri kerajinan kreatif, animasi dan promosi yang memiliki fasilitas: mini

theater, ruang sound recording, ruang motion capture, ruang meeting dan ruang inkubator bisnis. ruang LSP yang memfasilitasi uji kompetensi peserta diklat. Terdapat pula showroom handicraft, keramik, fesyen, jewelry dan gedung workshop fashion, kerajinan, dan perpustakaan, selain itu dilengkapi fasilitas penunjang yakni asrama 51 kamar dengan kapasitas total 106 orang, ruang makan dan sarana olah raga.

Keberadaan Bdi Denpasar dan fasilitas didalamnya diharapkan dapat diakses dengan mudah oleh kalangan sdm industri untuk mendorong daya saing industry melalui pengembangan sumber daya manusia yang mampu bersaing dengan industri luar negeri.

Visi Menjadi pusat pendidikan dan pelatihan SDM industri berbasis spesialisasi dan kompetensi bidang animasi, kerajinan dan barang seni dan berdaya saing pada tahun 2025.

Misi Mengembangkan BDI Denpasar sebagai pusat pengembangan pendidikan dan pelatihan industri kreatif berbasis spesialisasi dan kompetensi bidang animasi, kerajinan dan barang seni. Menyelenggarakan diklat secara profesional dan berbasis kompetensi serta berorientasi pada kebutuhan industry. Membangun SDM industri yang kompeten dan berdaya saing. Mengembangkan

### **1.3. Detail Pelaksanaan Sertifikasi**

Dalam uji kompetensi ini para peserta diuji seberapa jauh pemahaman yang telah dipelajari pada pelatihan sebelumnya. Hasil dari uji kompetensi ada dua macam yaitu, kompeten untuk peserta yang lulus uji kompetensi dan tidak kompeten untuk peserta yang belum lulus uji kompetensi. Uji kompetensi terdiri dari ujian teori (tertulis), ujian praktek, dan ujian lisan (interview) yang harus dikerjakan peserta.

1. Ujian Teori, pada ujian ini peserta mengerjakan soal yang diberikan oleh penguji yang harus dikerjakan dalam batas waktu tertentu.
2. Ujian Praktek. dalam ujian ini peserta membuat 3 materi gerak animasi yang diberikan oleh penguji yang harus dikerjakan dalam batas waktu tertentu.
3. Ujian Lisan, pada ujian ini peserta menjawab pertanyaan dari penguji dengan benar dan sesuai instruksinya.