

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Teknologi saat ini berkembang begitu pesat, termasuk teknologi multimedia terutama pada industri animasi. Industri animasi sendiri memang dewasa ini telah menyentuh dalam berbagai sektor kebutuhan informasi, mulai dari hiburan, bisnis sampai dengan pendidikan. Perkembangan animasi sebagai sebuah industri telah melejit menjadi bagian dari teknologi digital yang dapat dikembangkan menjadi sarana komunikasi hampir di semua media komunikasi [1].

Animasi secara harfiah berarti hidup/bergerak. Dalam multimedia, animasi merupakan penggunaan komputer untuk menciptakan gerak pada layar [2]. Dalam perkembangannya animasi memiliki beberapa jenis, salah satunya animasi 3D. Animasi 3D telah menjadi andalan dalam film, televisi, dan video game, dan menjadi bagian integral dari industri lain yang mungkin tidak berguna pada awalnya. Bidang-bidang seperti kedokteran, arsitektur, hukum, dan bahkan forensik sekarang menggunakan animasi 3D [3].

Indonesia adalah salah satu negara yang memiliki orang-orang kreatif yang bergerak dibidang animasi. Hasil-hasil karya animator Indonesia beberapa sudah diakui oleh dunia internasional. Hal ini membuat industri animasi menjadi salah satu industri kreatif yang potensial berkembang apalagi di tengah kemajuan teknologi informasi dan multimedia yang membutuhkan inovasi karya-karya animasi [4].

Perkembangan industri animasi tersebut tentu harus didukung oleh kesiapan sumber daya manusia (SDM) nasional. Penyiapan SDM industri animasi yang kompeten dalam waktu singkat tentu bukan permasalahan mudah. Segenap pihak terkait antara lain pihak industri, akademisi, dan pemerintah harus bersinergi untuk menciptakan SDM yang kompeten dan siap bersaing [4].

Sebagai upaya menciptakan SDM seperti tersebut, maka Balai Diklat Industri (BDI) Denpasar telah bekerjasama dengan berbagai pihak yang terkait dalam industri animasi dalam menyelenggarakan paket program diklat 3 in 1 terkait bidang animasi meliputi penyelenggaraan Diklat, Sertifikasi dan penempatan. Program diklat tersebut disusun berdasarkan Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia (SKKNI) bidang animasi yang telah ditetapkan dalam Keputusan Menteri Ketenagakerjaan RI Nomor : 400 tahun 2014, Diklat Pembuatan Gerak Animasi 3 Dimensi adalah salah satu paket diklat animasi yang diselenggarakan oleh BDI Denpasar. Keahlian membuat gerak animasi 3D merupakan salah satu bidang penting dan banyak dibutuhkan di industri animasi [4].

Menyadari akan pentingnya keahlian membuat gerak animasi 3D dalam industri animasi. Hal ini mendorong penulis untuk mengikuti program sertifikasi tersebut guna mengembangkan potensi yang dimiliki dan menyesuaikan kompetensi dengan standar industri animasi di Indonesia saat ini.

## **1.2 Profil BDI Denpasar**

### **1.2.1 Sejarah BDI Denpasar**

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.

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. 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.

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 yang 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 diantaranya : 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 industri melalui pengembangan sumber daya manusia yang mampu bersaing dengan industri luar negeri [5].

### 1.2.2 Visi dan Misi

#### 1. Visi

Menjadi pusat pendidikan dan pelatihan SDM industri berbasis spesialisasi dan kompetensi bidang animasi, kerajinan dan barang seni dan berdaya saing pada tahun 2025 [5].

#### 2. Misi

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

4. Mengembangkan kerja sama, penciptaan wirausaha baru dan penempatan alumni diklat [5].

### 1.2.3 Tugas dan Fungsi

Sesuai dengan keputusan Menteri Perindustrian RI Nomor: 40/M-IND/PER/5/2014, tanggal 26 Mei 2014 tentang Organisasi dan Tata Kerja Balai Diklat Industri dan Perdagangan dalam Pasal 2 dan 3 disebutkan bahwa : [5]

#### 1. Tugas

Balai Diklat mempunyai tugas melaksanakan pendidikan dan pelatihan bagi sumber daya manusia industri. Lebih lanjut, dalam keputusan Kepala Pusdiklat Industri No. 192/SJ.IND/PER/12/2012 disebutkan bahwa Balai Diklat Industri Denpasar memiliki fokus spesialisasi pendidikan dan pelatihan sumber daya manusia industri kreatif meliputi: animasi, kerajinan dan barang seni.

#### 2. Fungsi

Dalam melaksanakan tugas sebagaimana dimaksud dalam pasal 2, BDI Denpasar menyelenggarakan fungsi:

- a. Penyusunan rencana dan program pendidikan dan pelatihan bagi sumber daya manusia industri.
- b. Pelaksanaan pendidikan dan pelatihan bagi Pembina industri.
- c. Pelaksanaan pendidikan dan pelatihan bagi tenaga kerja industri, wirausaha industri kecil dan industri menengah yang berbasis spesialisasi dan kompetensi.

- d. Pelaksanaan uji kompetensi, sertifikasi dan penempatan tenaga kerja industri.
- e. Penyelenggaraan inkubator bisnis untuk wirausaha industri kecil dan industri menengah.
- f. Pelaksanaan identifikasi kompetensi sumber daya manusia yang dibutuhkan dunia usaha industri.
- g. Pelaksanaan kerjasama dan pengembangan program pendidikan dan pelatihan industri.
- h. Evaluasi dan pelaporan kegiatan pendidikan dan pelatihan industri.
- i. Pelaksanaan urusan tata usaha balai diklat industri.

#### 1.2.4 Struktur Organisasi



Gambar 1. 1 Struktur Organisasi BDI Denpasar

### 1.3 Pelaksanaan

#### 1.3.1 Detail Pelaksanaan

Pendidikan dan Pelatihan SDM Industri Berbasis Kompetensi melalui Diklat *Three in One* Bidang Pembuatan Gerak Animasi 3 Dimensi Angkatan 6 tahun 2021 yang diselenggarakan oleh Balai Diklat Industri Denpasar selama 211 jam pelatihan yang dimulai tanggal 1 s.d. 26 Februari 2021 di JITU Kreasi Utama, Kabupaten Sleman, Yogyakarta [4].

#### 1.3.2 Jadwal Kegiatan

Tabel 1. 1 Jadwal Kegiatan

Hari / Tanggal	Pukul	Mata Pelajaran	Jumlah Sesi	Penanggung jawab Modul
Minggu 31 Januari 2021	15.00 - Selesai	Registrasi Peserta		Panitia
Senin 1 Februari 2021	7.30 - 8.30 8.30 - 9.30 9.30 - 10.15 10.15 - 10.30 10.30 - 11.15 11.15 - 17.00	Pendaftaran Peserta Pembukaan Pengarahan Program Rehat ( <i>snack</i> ) Pengarahan Program <i>Drawing Plan</i>	2     6	Panitia Ka BDI    Instruktur



<b>Hari / Tanggal</b>	<b>Pukul</b>	<b>Mata Pelajaran</b>	<b>Jumlah Sesi</b>	<b>Penanggung jawab Modul</b>
<b>Selasa</b> 2 Februari 2021	8.00 - 9.30 9.30 - 18.00	<i>Drawing Plan</i> Membuat Gerak Digital <i>Character</i> (3.1. Terapan Prinsip Dasar Animasi dilakukan pada <i>cut/scene/shot</i> sesuai cerita dan <i>storyboard</i> )	2 8	Instruktur Instruktur
<b>Rabu</b> 3 Februari 2021	8.00 - 17.00	Membuat Gerak Digital <i>Character</i> (3.1. Terapan Prinsip Dasar Animasi dilakukan pada <i>cut/scene/shot</i> sesuai cerita dan <i>storyboard</i> )	10	Instruktur
<b>Kamis</b> 4 Februari 2021	8.00 - 17.00	Membuat Gerak Digital <i>Character</i> (3.1. Terapan Prinsip Dasar Animasi	10	Instruktur

Hari / Tanggal	Pukul	Mata Pelajaran	Jumlah Sesi	Penanggung jawab Modul
		dilakukan pada <i>cut/scene/shot</i> sesuai cerita dan <i>storyboard</i> )		
Jum'at 5 Februari 2021	7.30 - 17.00	Membuat Gerak Digital <i>Character</i> (3.1. Terapan Prinsip Dasar Animasi dilakukan pada <i>cut/scene/shot</i> sesuai cerita dan <i>storyboard</i> )	10	Instruktur
Sabtu 6 Februari 2021	8.00 - 17.00	Membuat Gerak Digital <i>Character</i> (3.1. Terapan Prinsip Dasar Animasi dilakukan pada <i>cut/scene/shot</i> sesuai cerita dan <i>storyboard</i> )	10	Instruktur
Minggu 7 Februari		Tidak ada kegiatan (Libur)		

Hari / Tanggal	Pukul	Mata Pelajaran	Jumlah Sesi	Penanggung jawab Modul
2021				
<b>Senin</b> 8 Februari 2021	8.00 - 17.00	Membuat Gerak <i>Digital Character</i> (3.1. Terapan Prinsip Dasar Animasi dilakukan pada <i>cut/scene/shot</i> sesuai cerita dan <i>storyboard</i> )	10	Instruktur
<b>Selasa</b> 9 Februari 2021	8.00 - 18.00	Membuat Gerak <i>Digital Character</i> (3.1. Terapan Prinsip Dasar Animasi dilakukan pada <i>cut/scene/shot</i> sesuai cerita dan <i>storyboard</i> )	10	Instruktur
<b>Rabu</b> 10 Februari 2021	8.00 - 14.30	Membuat Gerak Digital Character (3.1. Terapan Prinsip Dasar Animasi	7	Instruktur

Hari / Tanggal	Pukul	Mata Pelajaran	Jumlah Sesi	Penanggung jawab Modul
	14.30 - 16.15	dilakukan pada <i>cut/scene/shot</i> sesuai cerita dan <i>storyboard</i> ) Membuat Gerak <i>Digital</i> <i>Character</i> (2.1 Sistem Kerja Mekanika Gerak Digital Teridentifikasi)	2	
	16.15 - 17.00	Membuat Gerak <i>Digital</i> <i>Character</i> (1.2 Kontrol Pergerakan dalam Komponen/Objek/Mode 1 Diuji Coba)	1	
Kamis 11 Februari 2021	8.00 - 14.30	Membuat Gerak Digital <i>Character</i> (1.2 Kontrol Pergerakan dalam Komponen/ Objek/Model Diuji	7	Instruktur

<b>Hari / Tanggal</b>	<b>Pukul</b>	<b>Mata Pelajaran</b>	<b>Jumlah Sesi</b>	<b>Penanggung jawab Modul</b>
	14.30 - 17.00	Coba) Membuat Gerak Digital Character (2.2 Terapan Control Mekanika Gerak Teridentifikasi)	3	
<b>Jum'at</b> 12 Februari 2021		Tidak ada kegiatan (Libur)		
<b>Sabtu</b> 13 Februari 2021	7.30 -17.00	Membuat Gerak <i>Digital</i> Character (2.2 Terapan Control Mekanika Gerak Teridentifikasi)	10	Instruktur
<b>Minggu</b> 14 Februari		Tidak ada kegiatan (Libur)		

<b>Hari / Tanggal</b>	<b>Pukul</b>	<b>Mata Pelajaran</b>	<b>Jumlah Sesi</b>	<b>Penanggung jawab Modul</b>
2021				
<b>Senin</b> 15 Februari 2021	8.00 - 18.00	Membuat Gerak Digital <i>Character</i> (2.2 Terapan Control Mekanika Gerak Teridentifikasi)	10	Instruktur
<b>Selasa</b> 16 Februari 2021	8.00 - 8.45  8.45 - 16.15 16.15 - 17.00	Membuat Gerak Digital <i>Character</i> (2.2 Terapan Control Mekanika Gerak Teridentifikasi)  <i>Drawing Plan</i>  Membuat Gerak Digital <i>Non Character</i> (2.1 Langkah Kerja Diidentifikasi Sesuai Prosedur Waktu Kerja)	8   2	Instruktur
<b>Rabu</b> 17	8.00 - 8.45	Membuat Gerak <i>Digital</i> <i>Non Character</i>	1	Instruktur

Hari / Tanggal	Pukul	Mata Pelajaran	Jumlah Sesi	Penanggung jawab Modul
Februari 2021	8.45 - 10.30	(2.1 Langkah Kerja Diidentifikasi Sesuai Prosedur Waktu Kerja) Membuat Gerak <i>Digital</i> <i>Non Character</i>	2	
	10.30 - 11.15	(2.2 Proses Pengerjaan disimpan Secara Berkala/ <i>Progressive</i> <i>file</i> ) Membuat Gerak <i>Digital</i> <i>Non Character</i>	2	
		(2.3 Preview Gerak dilakukan Sesuai dengan Prosedur)		
	14.00 - 16.15	Membuat Gerak <i>Digital</i> <i>Character</i> (3.3 Tahapan Kerja d disesuaikan Standar Proses Kerja)	2	

Hari / Tanggal	Pukul	Mata Pelajaran	Jumlah Sesi	Penanggung jawab Modul
	16.15 - 18.00	Membuat Gerak <i>Digital Non Character</i> Objek <i>Digital Non Character</i> dan Alur Pergerakan Berdasarkan <i>Storyboard/Animatic</i> (Diidentifikasi)	3	
<b>Kamis</b> 18 Februari 2021	8.00 - 13.00	Membuat Gerak <i>Digital Character</i> (1.1 Cerita, <i>Storyboard</i> , dan Karakter Desain Teridentifikasi)	5	
	13.00 - 17.00	Membuat Gerak <i>Digital Character</i> (1.2 Rencana Gerak Berdasarkan Cerita dan <i>Storyboard</i> Teridentifikasi)	5	Instrukturur
<b>Jumat</b>	8.00 - 10.30	Membuat Gerak <i>Digital</i>	3	Instrukturur



Hari / Tanggal	Pukul	Mata Pelajaran	Jumlah Sesi	Penanggung jawab Modul
19 Februari 2021	10.30 - 17.00	<p><i>Character</i> (1.1 Cerita, <i>Storyboard</i>, dan Karakter Desain Teridentifikasi)</p> <p>Membuat Gerak <i>Digital</i></p> <p><i>Character</i> (3.2 Akting Setiap Karakter dengan Memberikan Emosi dan Ekspresi termasuk Dialog Tervisualkan secara Digital)</p>	7	
Sabtu 20 Februari 2021	8.00 - 17.00	<p>Membuat Gerak <i>Digital</i></p> <p><i>Character</i> (3.2 Akting Setiap Karakter dengan Memberikan Emosi dan Ekspresi termasuk Dialog Tervisualkan</p>	10	Instruktur

Hari / Tanggal	Pukul	Mata Pelajaran	Jumlah Sesi	Penanggung jawab Modul
		secara Digital)		
Minggu 21 Februari 2021		Tidak ada kegiatan (Libur)		
Senin 22 Februari 2021	8.00 - 17.00	Membuat Gerak <i>Digital Character</i> (3.2 Akting Setiap Karakter dengan Memberikan Emosi dan Ekspresi termasuk Dialog Tervisualkan secara Digital)	10	Instruktur
Selasa 23 Februari 2021	8.00 - 16.15	Membuat Gerak <i>Digital Character</i> (3.2 Akting Setiap Karakter dengan Memberikan Emosi dan Ekspresi termasuk	9	Instruktur

<b>Hari / Tanggal</b>	<b>Pukul</b>	<b>Mata Pelajaran</b>	<b>Jumlah Sesi</b>	<b>Penanggung jawab Modul</b>
	16.15 - 17.45	Dialog Tervisualkan secara Digital) <i>Project</i>	2	
<b>Rabu</b> 24 Februari 2021	8.00 - 18.45	<i>Project</i>	11	Instruktur
<b>Kamis</b> 25 Februari 2021	8.00 - 17.45 17.45 - Selesai	<i>Project</i> Monitoring dan Evaluasi Pembelajaran	11	Instruktur
<b>Jumlah Jam Pelajaran</b>			211	