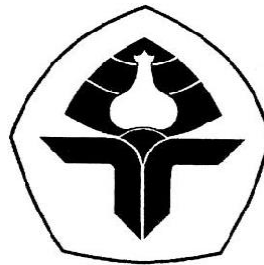


**PENERAPAN DIKLAT 3-IN-1 PEMBUATAN GERAK
ANIMASI 3 DIMENSI ANGKATAN 1 PADA
BALAI DIKLAT INDUSTRI DENPASAR**



POLITEKNIK NEGERI BALI

Oleh

Ni Komang Rusdianti Padmadewi

NIM 2015713039

**PROGRAM STUDI ADMINISTRASI BISNIS
JURUSAN ADMINISTRASI BISNIS
POLITEKNIK NEGERI BALI
BADUNG
2023**

**PENERAPAN DIKLAT 3-IN-1 PEMBUATAN GERAK
ANIMASI 3 DIMENSI ANGKATAN 1 PADA
BALAI DIKLAT INDUSTRI DENPASAR**



POLITEKNIK NEGERI BALI

Oleh

Ni Komang Rusdianti Padmadewi

NIM 2015713039

**PROGRAM STUDI ADMINISTRASI BISNIS
JURUSAN ADMINISTRASI BISNIS
POLITEKNIK NEGERI BALI
BADUNG
2023**

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TUGAS AKHIR

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ni Komang Rusdianti Padmadewi

NIM : 2015713039

Prodi/Jurusan : D3 Administrasi Bisnis/Administrasi Bisnis

Dengan ini menyatakan bahwa naskah Tugas Akhir saya dengan judul:
“Penerapan Diklat 3-in-1 Pembuatan Gerak Animasi 3 Dimensi Angkatan 1 Pada Balai Diklat Industri Denpasar ”

adalah memang benar asli karya saya. Dengan ini saya juga menyatakan bahwa dalam naskah Tugas Akhir ini tidak terdapat karya orang lain yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar di suatu perguruan tinggi, dan atau sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah Tugas Akhir ini dan disebutkan pada daftar pustaka.

Bilamana di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia dituntut dan menerima sanksi akademis dalam bentuk apapun.

Badung, 25 Agustus 2023

Yang menyatakan,



Ni Komang Rusdianti Padmadewi

NIM 2015713039




Lembar Persetujuan dan Pengesahan

**PENERAPAN DIKLAT 3-IN-1 PEMBUATAN
GERAK ANIMASI 3 DIMENSI ANGKATAN 1 PADA
BALAI DIKLAT INDUSTRI DENPASAR**

Tugas akhir ini diajukan guna memenuhi syarat untuk memperoleh Ijazah Diploma Tiga
Program Studi Administrasi Bisnis pada Jurusan Administrasi Bisnis
Politeknik Negeri Bali

Ni Komang Rusdianti Padmadewi
NIM 2015713039

Badung, 25 Agustus 2023
Disetujui oleh,

Nama Penguji	Tanda Tangan
Ketua Dosen Penguji, Ida Bagus Sanjaya, SE,MM NIP. 196307301989031002	
Dosen Penguji 1, Kadek Jemmy Waciko, S.Pd., M.Sc.,Ph.D. NIP. 198104122005011001	
Dosen Penguji 2, Ni Luh Made Wijayati, SE., M.Si NIP. 196401141988112001	

Dosen Pembimbing 1,



(Ida Bagus Sanjaya, SE,MM)
NIP. 196307301989031002

Dosen Pembimbing 2.



(I Putu Okta Priyana, S.Kom.,M.Kom)
NIDN. 0018108809

Disahkan oleh,
Jurusan Administrasi Bisnis
Ketua,

(Nyoman Indah Kusuma Dewi, SE, MBA,Ph.D)
NIP. 196409291990032003

Diketahui oleh,
Program Studi Administrasi Bisnis
Ketua,

(I Made Widiantara, S.Psi.,M.Si)
NIP. 197902182003121002

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kehadapan Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan judul “Penerapan Diklat 3-in-1 Pembuatan Gerak Animasi 3 Dimensi Angkatan 1 Pada Balai Diklat Industri Denpasar” tepat pada waktunya. Penulisan laporan tugas akhir ini disusun sebagai salah satu persyaratan dalam menyelesaikan pendidikan Diploma III Jurusan Administrasi Bisnis di Politeknik Negeri Bali.

Selama dalam penyusunan dan penyelesaian tugas akhir ini, penulis menemui beberapa hambatan dan kesulitan. Berkat dukungan, bantuan, dan bimbingan, serta petunjuk-petunjuk dari berbagai pihak berupa saran, pendapat maupun material sehingga hambatan dan kesulitan tersebut dapat diatasi. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terimakasih kepada:

1. Bapak I Nyoman Abdi, SE.M.eCom selaku Direktur Politeknik Negeri Bali yang memberikan kesempatan untuk mengikuti pendidikan dan menyediakan fasilitas selama penulis menjalani perkuliahan di Politeknik Negeri Bali.
2. Ibu Nyoman Indah Kusuma Dewi, SE, MBA,Ph.D selaku Ketua Jurusan Administrasi Bisnis Politeknik Negeri Bali yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan dalam penyusunan tugas akhir ini.

3. Bapak I Made Widiantera, S. Psi, M. Si selaku Ketua Program Studi D3 Administrasi Bisnis Politeknik Negeri Bali yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan dalam penyusunan tugas akhir ini.
4. Bapak Ida Bagus Sanjaya, SE, MM selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, pengarahan, dukungan, dan saran- saran kepada penulis selama penulisan tugas akhir ini.
5. Bapak I Putu Okta Priyana, S.Kom.,M.Kom selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, pengarahan, dukungan, dan saran-saran kepada penulis selama penulisan tugas akhir ini.
6. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan Administrasi Niaga Politeknik Negeri Bali yang telah memberikan ilmu selama penulis menempuh perkuliahan di Politeknik Negeri Bali.
7. Bapak I Gusti Ngurah Oka Praditha selaku koordinator bidang penyelenggara diklat di Balai Diklat Industri Denpasar yang telah menerima dan memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian.
8. Seluruh pegawai atau staf Balai Diklat Industri Denpasar yang telah memberi kesempatan kepada penulis untuk melakukan penelitian dan memberikan informasi selama penulisan tugas akhir ini.

9. Kedua orang tua, Saudara-saudara, dan semua keluarga yang telah memberikan dukungan dan motivasi kepada penulis sehingga mampu menyelesaikan tugas akhir ini.
10. I Kadek Rama Dwi Jayantha yang telah membantu, memberikan masukan, saran, dukungan dan motivasi kepada penulis sehingga mampu menyelesaikan tugas akhir ini.
11. Teman-teman dan semua pihak lain yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah memberikan motivasi sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan.

Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun guna kesempurnaan tugas akhir ini. Semoga tugas akhir ini dapat memberikan manfaat bagi para pembaca.

Denpasar, 21 Juli 2023



Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TUGAS AKHIR	ii
LEMBARAN PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN	iii
PRAKATA	iv
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Pokok Masalah.....	7
C. Tujuan Penelitian	8
D. Manfaat Penelitian	8
E. Metode Penelitian	9
1. Lokasi Penelitian.....	9
2. Objek Penelitian.....	10
3. Data Penelitian.....	10
4. Teknik Analisis Data	12
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Manajemen Sumber Daya Manusia (MSDM).....	13
1. Pengertian Manajemen Sumber Daya Manusia.....	13
2. Fungsi Manajemen Sumber Daya Manusia	15
3. Komponen Manajemen Sumber Daya Manusia.....	19

B. Pendidikan dan pelatihan	20
1. Pengertian pendidikan dan pelatihan	20
2. Metode Pendidikan dan Pelatihan	24
3. Tahap-tahap Pelatihan.....	30
4. Jenis-jenis pelatihan	31
5. Tujuan dan manfaat pelatihan.....	32
6. Faktor-faktor pendidikan dan pelatihan	36

BAB III GAMBARAN UMUM LOKASI PENELITIAN

A. Sejarah Perusahaan	39
B. Bidang Usaha.....	45
C. Struktur Organisasi dan Uraian Jabatan	47

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Kebijakan Perusahaan	52
B. Analisis dan Interpretasi Data	54
1. Penerapan Pendidikan dan Pelatihan 3-in-1 Pembuatan Gerak Animasi 3 Dimensi.....	54
2. Kendala dan Solusi	73

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan	76
B. Saran	78

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Jenis-jenis Pelatihan	32
Tabel 4.1 Narasumber Pendidikan dan Pelatihan.....	58
Tabel 4.2 Matriks Pelaksanaan Kegiatan Diklat.....	59
Tabel 4.3 Kurikulum Pembuatan Gerak Animasi 3 Dimensi	60
Tabel 4.4 Daftar Penempatan Peserta Diklat.....	69

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Konsep Fungsi-Fungsi MSDM	16
Gambar 3.1 Logo Balai Diklat Industri Denpasar	39
Gambar 3.2 Denah BDI Denpasar	44
Gambar 3.3 Struktur Organisasi BDI Denpasar	48
Gambar 4.1 Tahapan Kegiatan Pendidikan Dan Pelatihan Pembuatan Gerak Animasi 3 Dimensi Angkatan 1	56
Gambar 4.2 Komposisi Tingkat Pendidikan Peserta Diklat	62
Gambar 4.3 Hasil Evaluasi Pengajar Oleh Peserta	71
Gambar 4.4 Hasil Evaluasi Terhadap Penyelenggara Diklat Oleh Peserta	72

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Daftar Pertanyaan Wawancara
- Lampiran 2 : Jadwal Pelaksanaan Pendidikan dan Pelatihan Pembuatan Gerak Animasi 3 Dimensi
- Lampiran 3 : Hasil Evaluasi
- Lampiran 4 : Lembar evaluasi Hasil Uji Kompetensi Pembuatan Gerak Animasi 3 Dimensi Angkatan 1

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Di dunia perindustrian saat ini tengah dihadapi pada kondisi persaingan yang semakin kompetitif, dinamis dan juga perkembangan yang pesat. Pada saat ini animasi 3 dimensi berkembang pesat dan memacu masyarakat muda untuk mengembangkan bakat disektor ini sehingga animasi 3 dimensi sangat berperan penting dalam dunia perindustrian. Animasi 3 dimensi (3D) adalah suatu proses atau teknik menempatkan objek dan karakter dalam ruang 3 dimensi, animasi tidak hanya memiliki tinggi dan lebar, melainkan juga memiliki volume atau kedalaman (*height, width, depth*) dimana objek animasi bisa berputar dan bergerak layaknya objek aslinya. Animasi 3 dimensi ini tercipta karena keinginan manusia untuk membuat gambar seolah-olah hidup dan dapat bergerak sebagai bentuk pengungkapan perasaan dari mereka.

Industri animasi sudah semakin berkembang. Jika sebelumnya industri menjadi bagian dari film, video, atau fotografi, kini animasi menjadi industri tersendiri. Animasi tidak lagi identik dengan film kartun anak, namun sudah digunakan untuk berbagai kepentingan, seperti untuk games, iklan, desain, arsitekur, simulasi bidang kedokteran dan yang lainnya. Indonesia adalah salah satu negara yang memiliki orang-orang kreatif yang bergerak di bidang 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. 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.

Disetiap perusahaan akan ada sebuah manajemen, manajemen tersebut merupakan suatu ketrampilan yang sangat penting dalam organisasi atau perusahaan dalam pengumpulan tidakan untuk mencapai tujuan dan sasaran yang diinginkan dengan menggunakan sumber daya yang tersedia secara efisien dan efektif. Menurut George R. Terry, terdapat unsur-unsur dari kegiatan manajemen yang penting

untuk diterapkan dalam perusahaan yaitu *man, methods, machines, money, material, dan market*. Di setiap unsur manajemen tersebut *Man* (sumber daya manusia) merupakan unsur yang paling penting dalam mencapai tujuan perusahaan. Manusia memiliki keterampilan sampai sifat yang berbeda-beda. Sehingga manajemen manusia dibutuhkan untuk mendapatkan hasil kerja yang maksimal dan ide-ide inovatif yang dapat memajukan suatu organisasi atau perusahaan.

Sumber daya manusia adalah aset penting bagi sebuah organisasi atau perusahaan. Peran sumber daya manusia tidak hanya dilihat dari produktivitas kerjanya tetapi juga dilihat dari kualitas kerja yang dihasilkan. Semakin banyak wawasan atau pengetahuan dari sumber daya manusia maka suatu perusahaan juga akan semakin kuat dalam persaingan industri. Agar dapat bersaing, perusahaan diharapkan merekrut karyawan yang ahli dalam bidangnya karena kinerja karyawan merupakan kunci sukses dalam suatu perusahaan.

Dalam rangka menjaga kemajuan pengembangan suatu perusahaan, sudah menjadi kewajiban suatu organisasi untuk membina sumber daya manusia sehingga keahlian mereka dapat ditingkatkan dan memberikan pelayanan yang memuaskan tetapi juga berorientasi pada nilai, salah satu upaya yang harus dilakukan adalah melalui pelatihan dan pengembangan sumber daya manusia.

Pendidikan dan pelatihan merupakan suatu kebutuhan guna mendukung salah satu bentuk kegiatan peningkatan kompetensi dan

merupakan bagian integral dalam Manajemen Sumber Daya Manusia (SDM). Dalam hal penyelenggaraan pendidikan dan pelatihan diperlukan pengelolaan secara efektif dan adanya koordinasi yang tepat diantara para pegawai atau panitia penyelenggara terhadap diklat yang diselenggarakan di Balai Diklat Industri sehingga dapat menghasilkan SDM yang handal dan memiliki kompetensi tertentu sesuai dengan kebutuhan organisasi. Secara umum, tujuan pendidikan dan pelatihan adalah untuk meningkatkan kinerja manusia dalam pemberian pelayanan kepada masyarakat, terutama dalam memajukan kesejahteraan umum dan mencerdaskan kehidupan bangsa. Dari segi mutu pelayanan apabila ingin ditingkatkan perlu adanya pelayanan yang prima yaitu pelayanan yang bermutu atau sesuai dengan standar pelayanan. Melaksanakan pelayanan yang prima merupakan suatu upaya menjaga dan meningkatkan kualitas pelayanan pendidikan dan pelatihan di suatu lembaga pendidikan dan pelatihan. Kegiatan pendidikan dan pelatihan merupakan peningkatan kompetensi agar mampu menghasilkan kinerja yang optimal melalui transfer pengetahuan, sikap dan keterampilan.

Melalui penerapan pendidikan dan pelatihan 3-in-1 pembuatan gerak animasi 3 dimensi ini diharapkan sumber daya manusia semakin mampu memahami dan melaksanakan fungsinya dalam suatu organisasi yaitu dengan adanya perbaikan atau pengembangan sikap, tingkah laku, pengetahuan dan keterampilan. Pendidikan dan pelatihan

merupakan suatu hal memiliki tujuan berbeda tetapi mempunyai hubungan yang erat karena menurut Nasution (2000:71) : “Pendidikan adalah suatu proses, teknis dan metode belajar mengajar dengan maksud mentransfer suatu pengetahuan dari seseorang kepada orang lain sesuai dengan standar yang telah ditetapkan sebelumnya.”, Sedangkan pelatihan menurut Pont (1991:46) : “Pelatihan adalah mengembangkan orang-orang sebagai individu dan mendorong mereka menjadi lebih percaya diri dan berkemampuan dalam hidup dan pekerjaannya.”

Sebagai upaya menciptakan SDM, 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:

1. Penyelenggaraan Diklat,
2. Sertifikasi, dan
3. 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. Hal ini dapat dilihat dari intensitas waktu pelatihan dan modul pelatihan yang diberikan pada peserta diklat di Balai Diklat Industri Denpasar. 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.

Program pendidikan dan pelatihan 3-in-1 pembuatan gerak animasi 3 dimensi ini menggunakan sistem *offline* selama kurang lebih 22 hari (221 JPL) dengan jumlah 6 materi pelajaran. Kegiatan ini dilaksanakan langsung di Balai Diklat Industri pada tanggal 24 Januari – 20 Februari 2023.

Pelaksanaan diklat 3-in-1 pembuatan gerak animasi 3D angkatan 1 pada Balai Diklat Industri masih belum terlaksana dengan maksimal, banyak juga terdapat kendala dalam pelaksanaannya, seperti sering terjadinya sistem yang error, hal ini berkaitan dengan server yang sibuk atau banyak orang yang sedang mengakses sistem tersebut selain itu juga kendala lainnya ada pada jaringan sinyal yang kurang bagus dan juga jadwal diklat yang sering bertabrakan dengan jadwal diklat lainnya sehingga hal ini dapat menyebabkan masalah internal seperti pegawai diklat yang kewalahan dalam tahap pengawasan dan persiapan diklat.

Permasalahan yang terjadi selama pelaksanaan diklat diharapkan dapat dilakukan perbaikan oleh penyelenggara diklat dan dibantu oleh seluruh bagian terkait. Bagian penyelenggara diklat mengevaluasi setiap diklat yang dilaksanakan, hasil evaluasi tersebut dijadikan acuan untuk mengatasi kekurangan yang terjadi selama pelaksanaan diklat, untuk meningkatkan kualitas pelaksanaan diklat dan tercapai secara

maksimal, dan sebagai bahan pertimbangan untuk diklat berikutnya agar sesuai dengan apa yang diharapkan oleh penyelenggara maupun peserta diklat.

Dari pemaparan dan hasil pengamatan mengenai persiapan dan pelaksanaan diklat yang telah dijelaskan diatas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan mengambil judul penelitian “Penerapan Diklat 3-in-1 Pembuatan Gerak Animasi 3 Dimensi Angkatan 1 pada Balai Diklat Industri Denpasar”

B. Pokok Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka pokok permasalahan yang dibahas adalah :

1. Bagaimana Penerapan Diklat 3-in-1 Pembuatan Gerak Animasi 3 Dimensi Angkatan 1 di Balai Diklat Industri Denpasar?
2. Apa saja kendala yang dihadapi selama Penerapan Diklat 3-in-1 Pembuatan Gerak Animasi 3 Dimensi Angkatan 1 di Balai Diklat Industri Denpasar?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui Penerapan Diklat 3-in-1 Pembuatan Gerak Animasi 3 Dimensi Angkatan 1 di Balai Diklat Industri Denpasar pasar.
2. Untuk mengetahui kendala-kendala apa saja yang dihadapi penyelenggara diklat untuk merealisasikan program Diklat 3-in-1 Pembuatan Gerak Animasi 3 Dimensi Angkatan 1 di Balai Diklat Industri Denpasar.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat-manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi penulis
 - a. Dapat menambah pengetahuan sebagai bekal dalam menerapkan ilmu yang telah diperoleh dibangku kuliah dalam dunia kerja yang sesungguhnya.
 - b. Untuk memenuhi salah satu syarat mendapatkan ijazah Diploma III (tiga) Jurusan Administrasi Bisnis Politeknik Negeri Bali.
2. Bagi perusahaan
 - a. Penelitian ini diharapkan menjadi sumbangan pemikiran dalam menangani kendala-kendala selama mempersiapkan program

Diklat 3-in-1 Pembuatan Gerak Animasi 3 Dimensi untuk angkatan selanjutnya.

- b. Menjalin hubungan kerjasama yang baik antara perusahaan dengan Politeknik Negeri Bali.
3. Bagi Politeknik Negeri Bali
 - a. Sebagai acuan bagi mahasiswa Politeknik Negeri Bali bahwa diklat 3-in-1 sangat menarik dan dapat menambah pengalaman, pengetahuan sehingga mahasiswa lebih siap untuk terjun di sektor industri.
 - b. Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah dan memperluas pengetahuan, menjadikan dasar atau referensi bagi penulis lain yang tertarik untuk memperdalam pembahasan mengenai masalah yang dianalisis oleh penulis.

E. Metode Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Pemilihan lokasi dalam penelitian ini adalah di Balai Diklat Industri Denpasar, Bidang Penyelenggara Diklat di Jalan WR Supratman No. 302, Kesiman Kertalangu, Kecamatan Denpasar Timur, Kota Denpasar, Bali.

2. Objek Penelitian

Berdasarkan judul yang diangkat penulis, objek penelitian ini adalah penerapan Diklat 3-in-1 Pembuatan Gerak Animasi 3 Dimensi Angkatan 1 di Balai Diklat Industri Denpasar.

3. Data Penelitian

a. Jenis Data

Adapun data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif. Data kualitatif merupakan data yang tidak berupa angka melainkan berupa keterangan-keterangan atau informasi-informasi yang dapat memberikan gambaran terhadap permasalahan yang dibahas.

b. Sumber Data

Sumber data yang dimaksud dalam penelitian ini adalah subyek dari mana data dapat diperoleh. Dalam penelitian ini penulis menggunakan dua sumber data yaitu data primer dan data sekunder.

1) Data Primer

Yaitu data yang mengacu pada informasi yang diperoleh dari tangan pertama oleh peneliti yang berkaitan dengan variabel minat untuk tujuan spesifik studi. Data Primer yaitu data yang diperoleh secara langsung dari lokasi penelitian berupa informasi mengenai sistem penanganan pelaksanaan diklat yang diperoleh dari Penanggungjawab kegiatan

pelaksanaan diklat pada bidang Penyelenggara Diklat (PD) di Balai Diklat Industri Denpasar yaitu bapak I Gusti Ngurah Oka Praditha.

2) Data Sekunder

Data sekunder merupakan sumber data penelitian yang secara tidak langsung melalui media perantara (diperoleh atau dicatat pihak lain) dan sifatnya saling melengkapi. Adapun data sekunder pada penelitian ini yaitu skema pelaksanaan diklat dan kurikulum yang digunakan pada saat diklat serta sumber lain seperti buku-buku, dan literatur yang berhubungan dengan pendidikan dan pelatihan.

c. Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

1) Observasi

Observasi merupakan metode penelitian dimana penelitian melakukan pengamatan secara langsung pada objek penelitian. Dalam menggunakan metode observasi cara yang paling efektif adalah format yang disusun berisi item-item tentang kejadian yang digambarkan oleh objek yang diteliti dalam hal ini berkaitan dengan penerapan

Diklat 3-in-1 Pembuatan Gerak Animasi 3 Dimensi Angkatan 1 di Balai Diklat Industri Denpasar.

2) Wawancara

Dalam pengambilan data mengenai penerapan Diklat 3-in-1 Pembuatan Gerak Animasi 3 Dimensi Angkatan 1 di Balai Diklat Industri Denpasar dilakukan dengan wawancara secara langsung terhadap koordinator bidang Penyelenggara Diklat yaitu bapak I Gusti Ngurah Oka Praditha.

4. Teknik Analisis Data

Metode analisis yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah metode analisis deskriptif kualitatif yaitu dengan cara menguraikan dan memaparkan secara sistematis fakta-fakta yang diperoleh di lapangan selama melaksanakan penelitian sehingga dapat diambil suatu kesimpulan. Penelitian deskriptif kualitatif adalah penelitian yang ditujukan untuk mendeskripsikan dan menganalisis fenomena, peristiwa, aktivitas sosial, sikap, kepercayaan, persepsi, dan orang secara individual maupun kelompok, baik fenomena yang bersifat alamiah ataupun rekayasa manusia.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan pembahasan dari Bab IV mengenai penerapan diklat 3-in-1 pembuatan gerak animasi 3 dimensi pada Balai Diklat Industri Denpasar, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa Balai Diklat Industri Denpasar sudah menerapkan program pendidikan dan pelatihan dengan mengikuti perkembangan teknologi, dan kebutuhan perusahaan.

1. Balai Diklat Industri menerapkan pendidikan dan pelatihan dengan sistem 3-in-1 yaitu pelatihan, sertifikasi kompetensi, dan penempatan kerja. Pelatihan dilakukan dengan menggunakan kurikulum dan modul yang mengacu pada perkembangan teknologi dan kebutuhan industri agar terbentuk *link and match* antara lembaga pelatihan dengan perusahaan industri untuk menghasilkan lulusan yang kompeten dan siap kerja. Sertifikasi kompetensi dilakukan terhadap peserta pelatihan dengan tujuan

2. untuk memastikan bahwa lulusan pelatihan telah kompeten. Setelah proses penyelenggaraan diklat dan sertifikasi dilakukan, maka tahap terakhir adalah penempatan lulusan berdasarkan kerjasama yang telah disepakati oleh Balai Diklat Industri Denpasar dengan pihak industri. Pada program pendidikan dan pelatihan pembuatan gerak animasi 3 dimensi, BDI Denpasar telah bekerjasama dengan PT Mataram Surya Visi Sinema (MSV Studio) dalam proses perekrutan dan penempatan peserta dan program diklat 3-in-1 pembuatan gerak animasi 3 dimensi angkatan 1 berjalan dengan baik. Adapun tahapan pendidikan dan pelatihan pada Balai Diklat Industri Denpasar, yaitu :
 - a. Menetapkan panitia dan narasumber diklat
 - b. Menentukan waktu dan tempat diklat
 - c. Penyusunan kurikulum diklat
 - d. Perekrutan peserta dan seleksi peserta
 - e. Pelaksanaan pendidikan dan pelatihan
 - f. Evaluasi kegiatan pendidikan dan pelatihan
3. Dalam penerapan program pendidikan dan pelatihan 3-in-1 pembuatan gerak animasi 3 dimensi pada Balai Diklat Industri Denpasar masih terdapat kendala-kendala yang dihadapi. Mulai dari sistem error dan koneksi internet lambat, hal ini disebabkan karena banyak orang yang mengakses *website* dan menggunakan Wi-Fi saat melakukan presesi, dan juga jadwal

pelaksanaan diklat yang begitu padat sehingga membuat panitia atau pegawai kewalahan saat pengawasan dan persiapan diklat.

B. Saran

Berdasarkan pembahasan dari Bab IV, maka penulis memberikan saran sebagai masukan bagi Balai Diklat Industri Denpasar sebagai berikut:

1. Tim IT BDI Denpasar dan panitia penyelenggaraan diklat sebaiknya mengecek kembali persiapan pendidikan dan pelatihan sebelum dimulai dan panitia sebaiknya tetap berada disekitar tempat pelaksanaan diklat atau selalu mengecek *whatsapp group* untuk segera merespon peserta yang mengalami kendala selama pelaksanaan diklat. Selain itu, tim IT BDI Denpasar sebaiknya selalu mengecek kestabilan jaringan internet dan panitia selalu mengecek kebutuhan peserta dan instruktur selama pelaksanaan pendidikan dan pelatihan.
2. Balai Diklat Industri Denpasar diharapkan menerima mahasiswa atau siswa magang (*on the job training*) dengan latar belakang pendidikan yang sesuai dengan kebutuhan perusahaan, sehingga siswa atau mahasiswa magang tersebut dapat membantu proses rekrutmen, penginputan data, hingga mempersiapkan seluruh perangkat yang diperlukan selama pelaksanaan diklat maupun uji kompetensi. Hal ini dapat

meminimalisir terjadinya kewalahan kerja yang disebabkan oleh berbagai faktor seperti jadwal diklat yang padat maupun tuntutan lain dalam pekerjaan.

DAFTAR PUSTAKA

- Cloud BDI Denpasar: <https://cloud.bdidenpasar.kemenperin.go.id> (Diakses pada 15 Mei 2023)
- D.J, P. (2016). *"Perencanaan dan Pengembangan Sumber Daya Manusia"*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Gamal, T. *"Pelatihan Kerja"*. Retrieved from Serupa.Id: <https://serupa.id/pelatihan-kerja-pengertian-jenis-tujuan-manfaat-indikator-proses/> (Diakses pada 9 Juni 2023)
- Harpiawan, G. *Metanesia*. Retrieved from "Apa Itu Animasi 3 Dimensi", : <https://metanesia.id/blog/apa-itu-animasi-3d> (Diakses pada 10 Mei 2023)
- Karya Tulis Ilmiah*. Retrieved from "Pengertian Pendidikan dan Pelatihan (Diklat)": <https://karyatulisilmiah.com/pengertian-pendidikan-dan-pelatihan-diklat/> (Diakses pada 5 Mei 2023)
- Kasmir. (2016). *"Manajemen Sumber Daya Manusia"*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Melayu, H. (2012). *"Manajemen Sumber Daya Manusia"*. Bandung: Bumi Aksara.
- Peraturan Menteri Pendayagunaan Aparatur Negara dan Reformasi Birokrasi Nomor 22 Tahun 2014 tentang Jabatan Fungsional Widyaiswara dan Angka Kreditnya
- Peraturan Pemerintah (PP) Nomor 40 Tahun 2010 tentang Perubahan Atas Peraturan Pemerintah Nomor 16 Tahun 1994 Tentang Jabatan Fungsional Pegawai Negeri Sipil
- Sidia*. <https://sidia.kemenperin.go.id> (Diakses pada 5 Mei 2023)
- Siregar, E. (2018, Juli). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Manajemen Pendidikan dan Pelatihan (Diklat) Dalam Upaya Pengembangan Sumber Daya Manusia (SDM). *Vol 1*(No 12).
- Sugiyono. (2018). *"Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D"*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *"Manajemen Kinerja Sumber Daya Manusia"*. Jakarta: Bumi Aksara.

Sumami, M dan Soeprihanto, J. (2013). "*Pendidikan dan Pelatihan*". Jurnal Mumus & Kota. In press.

Sunyoto, D. (2012). "*Manajemen Sumber Daya Manusia*". Jakarta: PT Buku Seru

Surat Keputusan Kuasa Pengguna Anggaran Nomor 858 Tahun 2022 tanggal 23 Desember 2022, tentang Pembentukan Panitia Penyelenggara Diklat 3-in-1 Pembuatan Gerak Animasi 3 Dimensi Angkatan 1 Balai Diklat Industri Denpasar Tahun Anggaran 2023.

Surat Keputusan Kuasa Pengguna Anggaran Nomor 49 tahun 2023 tentang penunjukan narasumber diklat 3-in-1 pembuatan gerak animasi 3 dimensi angkatan 1 BDI Denpasar tahun anggaran 2023

Surat Keputusan Kuasa Pengguna Anggaran Nomor 50 tahun 2023 tentang daftar nama peserta diklat 3-in-1 pembuatan gerak animasi 3 dimensi angkatan 1 BDI Denpasar tahun anggaran 2022