**LAPORAN STUDY EKSKURSI**

**KELOMPOK X**

**BAB II**

**PEMBAHASAN**

1. Hasil Pengamatan Industry Hompimpa Animwork

Hompimpa Animwork adalah perusahaan yang bergerak di bidang animasi 3D. Di Hompimpa Animwork. Terbagi menjadi bveberapa divisi. Ada bagian story board untuk alur cerita, konsep, animating, divisi untuk 3D modeling, divisi untuk rigging, dan lain-lain. Untuk lantai 1 sebagian besar mengerjakan untuk 3D, lantai 2 untuk produksi. Untuk bagian story board artis bertugas membuat story board seperti thumbnail dan sebagainya(bisa menggunakan aplikasi seperti krita app) yang menjelaskan konsep alur cerita tanpa adanya gerakan animasi.

Setelah di story board kemudian diproses untuk pembuatan gambar dengan beberaapa frame yang kemudian gambarnya di export ke format PNG dan dimasukkan ke Blender, juga mengerjakan series gabungan dari beberapa PNG dengan menggunakan timeline editing. Untuk mengerjakan 1 episode membutuhkan 5 sampai 6 orang. Pekerjaan ini di sesuaikan dengan client hingga benar-benar fix, baru setelah itu dikerjakan oleh animator.

Divisi konsep artis membuat desain karakter setelah mengetahui konsep dan storyboard yang mana divisi storyboard memberikan data asset tentang karakter episode tentang apa yang dilakukan, apa saja kebutuhannya dan lain lain. Misalnya untuk karakter humanoid(karakter seperti manusia karena punya tangan dan kaki tapi bukan manusia) dan assetnya ada wajah atau ekspresi. Karena saat ini membuat project kartun anak anak sehingga memakai prinsip yaitu yang lucu atau cute kemudian mudah dipahami story dan warnanya yang simple dan tidak banyak serta menghindari objek berujung tajam menjadi melengkung. Divisi ini merupakan acuan referensi untuk 3D modeling agar mereka membuat berdasarkan dari konsep yang ada. Untuk pembuatan gambar-gambar di konsep artis ini memerlukan pemahaman penggambaran objek dasar dari 2D hingga 3D seperti garis, bangun datar, bangun ruang, dan sebagainya

Divisi 3D modeling merupakan transisi dari 2D ke 3D(dan setelah itu Rigging, animate, dan render yang terakhir). Terdapat 2 artis spesialis yaitu artis yang mengerjakan karakter dan mengerjakan MV supaya setiap divisi bisa dimaksimalkan dengan kemampuan artis yang advance di bidang tertentu serta memudahkan penentuan project yang lebih spesifik. Divisi ini melakukan modeling sesuai konsep(biasanya sudah mendapatkan around atau sudut pandang sekeliling kiri kanan. Dari sini mereka biasanya memiliki kemampuan teknikal sehingga tahu model yang dibuat akan di lanjutkan seperti apalagi oleh animator.

Divisi 3D animate. Leadernya adalah Kak Nabila(biasa dipanggil Kak Bila). Hasil project dari divisi ini akan lanjut dikerjakan boleh animatic.

Divisi rigging dikerjakan oleh 11 orang (dibagi menjadi 6 dan 5 orang) dan dipimpin oleh Kak Dimas. Divisi ini memberikan karakter animasi spserti tulang digital agar bisa bergerak. Di riging juga menggunakan Bahasa pemrograman Python untuk menyederhanakan step-step yang ada dengan skrip pemrograman. Di sini membutuhkan logika agar animasi bergerak sesuai dengan yang diharapkan(untuk setiap anggota tubuh. Bagian yangt memakan waktu paling lama biasanya di bagian wajah ekspresi karena membedakan bentuk wajah setiap ekspresi.

1. Hasil Pengamatan Kantor Diskominfo Denpasar

Terdapat 6 dimensi smart city Kota Denpasar yaitu smart environment(water level monitoring system, pengolahan minyak jelantah, bank sampah, system SIDARLING, DSDP), smart city(Youth Park, Bali Creative Industry Center, Kelas Kreativitas Disabilitas, Studio Animasi, Car Free Day, Jalur khusus Sepeda dan Motor), smart living(DAMAKESMAS, Keamanan Call Center, Bursa Kerja Online, Rumah Berdaya, Fasilitas Umum bagi Difabel, Mobil Konseling Ceria, Layanan PDAM), smart economy (StartUp Digital, Revitalisasi Pasar Tradisional, Kawasan Smart Heritage Market Pasar Bandung, LPD Digital, QRIS, Pasar Murah), smart Branding(D’Youth Festival, Denpasar Festival, Sanur Village Festival, DTIK Festival, Story Telling Denpasar, Murai Sepanjang Sungai “Tukad Bandung”, Media Sosial, Denpasar Fashion Street), smart governance(Portal Satu Data, PRO DENPASAR, OSS, SIPD, Taring Dukcapil, DIVOS, TTE, Mall Pelayanan Publik, PAGI Denpasar, Denpasar Cyber Monitor).

Program dan Kegiatan dari 9,98% (anggaran smart city APBD 2023 sebesar Rp. 2.750.130.387,472) digunakan untuk smart living 5,04%.(38 kegiatan), smart environment 3,10% (4 kegiatan), smart society 0,58%(28 kegiatan), smart governance 0,50%(30 kegiatan), smart branding 0,47%(4 kegiatan), smart economy 0,29%(9 kegiatan).

Rencana Aksi Smart City Denpasar 2023 yaitu SDM(DLA, GTA), Literasi Smart City(Workshop DTIX Fest, Literasi Membentuk Pandu Digital), infrastruktur(TPS 3R, 75 titik BSI, Pusat Data), aplikasi(monev aplikasi). Regulasi Smart City Denpasar yaitu dengan Perda RPJMD dengan kebijakan terkait smart government, society, environment, branding, living, economy. Juga telah menjadi Dewan Smart City yaitu FCD solusi smart city 17 Oktober 2023. Pertemuan secara berkala setiap tahun untuk membahas perkembangan smart city, FCD implementasi IoT aplikasi layanan public dan infrastruktur mendukung, kesepakatan Bersama antara PT. Inovasi Solusi Nusantara dengan Pemerintah Kota Denpasar Tentang TIK, workshop Dewan Smart City dalam ajang Denpasar TIK Festifal 2024, SK Walikota Denpasar tantang Pembentukan Dewan Smart City Kota Denpasar.

Infrastruktur TIK meliputi jaringan intra pemerintah Kota Denpasar, area traffic control system pemantauan CCTV, 75 titik BSI, WiFi corner, road safety policing kolaborasi dengan kepolisian. Infrastruktur sosial rumah berdaya, Graha Nawasena Rumah Harapan Penyandang Disabilitas. Infrastruktur fisik Pelabuhan Sanur, Embung Sanur, Alat Penerangan Jalan, Yowana Suci, infrastruktur jalan. Smart governance dengan domain kebijakan SPBE, manajemen SPBE, tata Kelola SPBE, layanan SPBE, disdukcapil online, portal mpp Kota Denpasar, IKD Kemendagri, Denpasar Integrated Virtual Office System, (DEVOS), mall pelayanan public. Smart branding yaitu dengan pelaksanaan festival kreatif, festival teknologi DTIK Fest, festival inisiasi masyarakat, Denpasar festival, D’YOUTH festival, memperkenalkan pembangunan dan pariwisata Kota Denpasar melalui media mural di beberapa Kawasan public, memberikan identitas tentang Kawasan heritage Gadjah Mada sebagai destinasi unggulan smart heritage tourism Kota Denpasar, menerapkan teknologi scan QRCODE untuk informasi sejarah Kota Denpasar kepada wisatawan. Smart society dengan aplikasi DPS(Denpasar Prama Sewaka) mengusung konsep “DEMI DENPASAR DENPASAR SATU” menyatukan seluruh aplikasi mobile yang dimiliki pemerintah Kota Denpasar menyediakan pengelolaan pengaduan pelayanan public, strategi dalam peningkatan kualitas(transformasi digital, penyiapan infrastruktur, inovasi) outputnya pemanfaatan data pengaduan dan durasi penyelesaian pengaduan,