

Silabus Pelatihan

Game dan Animasi

Kerjasama Pelatihan



Badan Penelitian dan Pengembangan Sumber Daya Manusia
Kementerian Komunikasi dan Informatika
Digital Talent Scholarship -Tahun 2023

<https://digitalent.kominfo.go.id/>

Silabus Pelatihan - Game dan Animasi

Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia

Digital Talent Scholarship - Talent Scouting Academy (TSA)

Agustus 2022

Disclaimer: Dokumen ini digunakan hanya untuk kebutuhan Digital Talent Scholarship Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia. Konten ini mengandung Kekayaan Intelektual, pengguna tunduk kepada undang-undang hak cipta, merek dagang atau hak kekayaan intelektual lainnya. Dilarang untuk memproduksi, memodifikasi, menyebarkan, atau mengeksploitasi konten ini dengan cara atau bentuk apapun tanpa persetujuan tertulis dari Digital Talent Scholarship Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia.

Informasi Pelatihan dan Sertifikat		
Akademi	Talent Scouting Academy	
Mitra Pelatihan	Infinite Learning - MMTC	
Tema Pelatihan	Game dan Animasi	
Sertifikasi	Sertifikat Penyelesaian (<i>certificate of completion</i>)	
Jam Pembelajaran (JP)	JP Self-paced learning	48 jam
	JP Mentoring hours	52 jam (6.5 hari)
	JP Live session	80 jam (10 hari)
	JP Total	180 jam
Durasi Pelatihan	22 hari	
Periode Pelatihan	Agustus 2023	
Deskripsi Pelatihan	Pelatihan ini terdiri dari pelatihan jangka panjang mengenai game development dan animasi, dimana akan disediakan mentor profesional sesuai dengan bidangnya. Pembelajaran akan dilakukan secara daring selama 1 bulan dan menggunakan media visual dan audio visual.	
Output Pelatihan	<ul style="list-style-type: none"> • Pelatihan mentoring Game Development akan melatih peserta agar siap diserap di dunia industri sebagai Game Developer dengan dasar-dasar Game Development, seperti konsep, design; berikut gameplay dan audiovisual game, serta coding dan programming game itu sendiri. • Pelatihan mentoring Animasi akan melatih peserta agar siap diserap di dunia industri dalam pembuatan animasi, mulai dari konsep dasar dengan pengenalan dengan animasi, pengenalan tools, dan bagaimana membuat desain yang menarik. 	
Aktivitas Pelatihan	Pelatihan dilaksanakan secara daring dalam jaringan dengan metode synchronous dan asynchronous, serta secara luring selama 1 minggu untuk program Bootcamp intensif.	

Informasi Pelatihan dan Sertifikat	
Persyaratan Sarana Peserta	<p>Laptop / komputer dengan spesifikasi minimal:</p> <p>Game Development</p> <p>Processor : Intel: Core i5, i7, i9 with 1.5Ghz or greater AMD: Ryzen 5, 7, 9 with 1.5Ghz or greater</p> <p>Memori : Minimum 16GB RAM, Recommended 32GB RAM</p> <p>Hard disk : Minimum 500GB (SSD recommended)</p> <p>Graphics Card : NVIDIA GeForce RTX 3060 or better (AMD and Intel GPUs are not acceptable alternatives)</p> <p>Wireless Network Card : Card supporting wireless N</p> <p>Virus Protection : Windows Defender is included with Windows 10 for free.</p> <p>Handset : Wired or wireless headset with microphone (or working laptop microphone)</p> <p>Webcam : Diwajibkan</p> <p>Animasi</p> <p>Processor : 64-bit quad core CPU with SSE2 support 8 GB RAM Full HD display Mouse, trackpad or pen+tablet Graphics card with 2 GB RAM, OpenGL 4.3</p> <p>Browser : Firefox / Google Chrome</p> <p>Zoom Meeting (Online)</p>
Kriteria Pengajar	<ul style="list-style-type: none"> Memiliki keahlian dan pengalaman sesuai dengan bidangnya, baik Game Development dan Animation.
Syarat Kelulusan	<p>Untuk lulus di pelatihan ini peserta diharuskan melewati:</p> <ul style="list-style-type: none"> Mengikuti kegiatan tatap muka Live Session secara daring setiap jadwal pelatihan. Mengerjakan semua tugas yang diberikan selama pelatihan berlangsung.
Komponen Penilaian	<ul style="list-style-type: none"> Tingkat Kehadiran x 40% Tingkat Keaktifan x 20% Tugas Proyek Individu x 20% Tugas Proyek Kelompok x 20%

Jadwal sewaktu-waktu dapat berubah dengan pemberitahuan*

Rencana Pelatihan				
Pelatihan Mentoring Game Development			JP	JP
Pertemuan	Sub-Topik	Outcome	Sinkronus	Asinkronus
1	Introduction to UNITY	Menguasai keterampilan game development standard menggunakan software UNITY.	28	28

Rencana Pelatihan				
2	Introduction to Basic C#	Menguasai keterampilan bahasa programming games C#	28	28
3	Project Management	Menguasai ilmu project management menggunakan metode SCRUM.	12	12
4	Digital Leadership	Menerapkan etika dalam bermasyarakat di dunia digital.	10	10
5	CCA / Industrial Applied Modules	Memahami dan berlatih untuk meningkatkan keterampilan berkolaborasi, berkomunikasi dan beradaptasi dengan dinamika proyek di lapangan.	12	12
Pelatihan Mentoring Pelatihan Mentoring Animasi			JP	JP
Pertemuan	Sub-Topik	Outcome	Sinkronus	Asinkronus
1	The 12 Principles of Animation	Menguasai 12 prinsip animasi yang akan digunakan di dalam setiap project animasi.	28	28
2	Introduction to Blender	Menguasai keterampilan animasi dasar menggunakan software Blender.	28	28
3	Project Management	Menguasai ilmu project management menggunakan metode SCRUM.	12	12
4	Digital Leadership	Menerapkan etika dalam bermasyarakat di dunia digital.	10	10
5	CCA / Industrial Applied Modules	Memahami dan berlatih untuk meningkatkan keterampilan berkolaborasi, berkomunikasi dan beradaptasi dengan dinamika proyek di lapangan.	12	12

ALUR PENDAFTARAN	
Tahapan	Kegiatan
Tahap 1	<p>PENDAFTARAN BELUM MEMILIKI AKUN DTS</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Calon peserta mengunjungi situs digitalent.kominfo.go.id. 2. Registrasi Awal mengisi Informasi Akun Calon Peserta 3. Notifikasi/konfirmasi Akun untuk mendaftar disampaikan melalui Email, pastikan email yang disubmit merupakan email aktif 4. Selanjutnya kembali ke profil pendaftaran peserta pada website pendaftaran untuk update data profil peserta seperti <ol style="list-style-type: none"> a. Pastikan penulisan NIK/NIP benar dan tidak ada salah huruf/angka b. Pastikan penulisan NAMA LENGKAP benar dan tidak ada salah huruf (Nama yg akan tercetak pada <i>Certificate of Completion</i>) c. Pastikan berkas FOTO yang diupload terlihat wajah dengan jelas (disarankan menggunakan foto formal) d. Pastikan penulisan EMAIL benar dan tidak ada salah huruf/angka e. Pastikan EMAIL yang didaftarkan email aktif f. Pastikan penulisan NOMOR TELPON benar dan tidak ada salah angka g. Pastikan berkas KTP/KK/Surat Pernyataan dan keterangan diupload dengan ukuran dan tampilan yang dapat dilihat, tidak kekecilan dan tidak kebesaran. h. Pastikan penulisan semua data diisi dengan lengkap dan benar i. Pastikan semua berkas terunggah 5. Dashboard Website untuk memilih pelatihan Talent Scouting Academy - game dan animasi <p>PENDAFTARAN SUDAH MEMILIKI AKUN DTS</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Calon peserta mengunjungi situs digitalent.kominfo.go.id. 2. Log in dengan menggunakan akun email dan password 3. Selanjutnya kembali ke profil pendaftaran peserta pada website pendaftaran untuk update data profil peserta seperti <ol style="list-style-type: none"> a. Pastikan penulisan NIK/NIP benar dan tidak ada salah huruf/angka b. Pastikan penulisan NAMA LENGKAP benar dan tidak ada salah huruf (Nama yg akan tercetak pada <i>Certificate of Completion</i>) c. Pastikan berkas FOTO yang diupload terlihat wajah dengan jelas (disarankan menggunakan foto formal) d. Pastikan penulisan EMAIL benar dan tidak ada salah huruf/angka e. Pastikan EMAIL yang didaftarkan email aktif f. Pastikan penulisan NOMOR TELPON benar dan tidak ada salah angka g. Pastikan berkas KTP/KK/Surat Pernyataan dan keterangan diupload dengan ukuran dan tampilan yang dapat dilihat, tidak kekecilan dan tidak kebesaran. h. Pastikan penulisan semua data diisi dengan lengkap dan benar i. Pastikan semua berkas terunggah 4. Dashboard Website untuk memilih pelatihan Talent Scouting Academy - game dan animasi

ALUR PENDAFTARAN	
	5. Klik “SUBMIT PENDAFTARAN”, periksa email aktivasi (inbox dan spam) secara berkala maksimal 1x24 jam 6. Setelah terdaftar, simpan BUKTI DAFTAR (format pdf/jpg)
Tahap 2	PERSYARATAN SARANA SEBELUM MEMULAI PELATIHAN Laptop sudah terinstal: <ul style="list-style-type: none"> • Menginstall Aplikasi Video Conferences (Zoom) • Join Group Kelas
Tahap 3	AKTIFITAS PELATIHAN Pelatihan dilaksanakan secara daring/online, peserta belajar secara mandiri (<i>Self-paced Learning</i>) melalui laptop/komputer pada platform pelatihan Mikromentor. Pada pelatihan ini peserta akan mendapatkan kesempatan bertanya dan berinteraksi dengan Pengajar pada Live Session yang telah disediakan.
Tahap 4	CERTIFICATE OF COMPLETION Peserta yang menyelesaikan pelatihan akan mendapatkan email pemberitahuan untuk mengunduh/download <i>Certificate of Completion</i> di website digitalent.kominfo.go.id

DIGITAL TALENT SCHOLARSHIP