



# BISMA INFORMATIKA INDONESIA

Jalan Pandu No. 9 Tanjung Bungkak Denpasar Bali

Telp. 0361 234120 | Faks. 0361 226830

Email: info@bismainformatika.com | Website: www.bismainformatika.com



## KWITANSI

No : 37467/KM/VII/2023

Sudah diterima dari : Pejabat Pembuat Komitmen  
Kantor Regional X BKN

Jumlah Uang : **Rp.10.000.000,-**  
*( Sepuluh Juta Rupiah )*

Untuk Pembayaran : Pelatihan Komputer Animasi untuk 10 pegawai Kantor  
Regional X Badan Kepegawaian Negara, Sesuai Surat Tugas  
Kepala Kantor Regional X BKN No. 148/KP.10.03/TU/KR.X/2023  
Tanggal 14 Juni 2023.

NPWP : 31.589.531.8-903.000  
PT.WIDYA DHARMA SIDHI  
BANK :  
BANK MASPION CABANG UTAMA DENPASAR  
NO REK . : 7001022444  
ATAS NAMA : BISMA INFORMATIKA INDONESIA

a.n Kuasa Pengguna Anggaran  
Pejabat Pembuat Komitmen

  
I MADE TEGUH WICAKSANA, S.E.,M.M  
NIP.198302272008121001

Denpasar, 17 Juli 2023  
BISMA INFORMATIKA INDONESIA

  
I MADE ADI PURWANTARA,S.T.,M.Kom.  
Direktur

Barang/Pekerjaan tersebut telah  
diterima/diselesaikan dengan lengkap dan baik  
Pejabat yang Bertanggungjawab

I GEDE JANUANA TEGMINI, S.M.  
NIP.198401012008121002



# BISMA INFORMATIKA INDONESIA

Jalan Pandu No. 9 Tanjung Bungkak Denpasar Bali

Telp. 0361 234120 | Faks. 0361 226830

Email: info@bismainformatika.com | Website: www.bismainformatika.com



## INVOICE

Bisma Informatika Indonesia

Telp. (0361) 234120

Jl. Pandu No. 9 Tanjung Bungkak

Denpasar, Bali

No: 014

Konsumen : Kantor Regional X Badan Kepegawaian Negara  
Alamat : Jl. By Pass I Gusti Ngurah Rai No. 646 Denpasar

No	Deskripsi	Peserta	Biaya per orang	Total
1	Pelatihan Komputer Animasi	10	Rp 1.000.000	Rp 10.000.000
<b>GRAND TOTAL</b>				<b>Rp 10.000.000</b>
Terbilang: Sepuluh Juta Rupiah				

Catatan:

Dana tersebut mohon ditransfer ke rekening No. 7001022444 atas nama Bisma Informatika Indonesia, Bank Maspion

Denpasar, 17 Juli 2023



I Made Adi Purwantara, S.T., M.Kom  
Direktur Bisma Informatika Indonesia



# BISMA INFORMATIKA INDONESIA

Jalan Pandu No. 9 Tanjung Bungkak Denpasar Bali

Telp. 0361 234120 | Faks. 0361 226830

Email: info@bismainformatika.com | Website: www.bismainformatika.com



Denpasar, 17 Juli 2023

No. : 040/STG/BII/VII/2023

Hal : Permohonan Tagihan Biaya Pelatihan Komputer Animasi

Kepada Yth.

Pejabat Pembuat Komitmen

Kantor Regional X Badan Kepegawaian Negara

Jl. By Pass I Gusti Ngurah Rai No. 646 Denpasar

Dengan hormat,

Teriring salam dan doa semoga Bapak serta seluruh jajarannya berada dalam lindungan Tuhan Yang Maha Esa dalam menjalankan aktivitas sehari – hari.

Sesuai dengan Surat Tugas Kepala Kantor Regional X Badan Kepegawaian Negara No. : 148/KP.10.03/TU/KR.X/2023 tentang Pelatihan Komputer Animasi bagi Pegawai Badan Kepegawaian Negara, yang telah dilaksanakan di Kantor Regional X Badan kepegawaian Negara dari tanggal 26 Juni 2023 – 10 Juli 2023, bersama ini kami mengajukan permohonan tagihan biaya pelatihan Komputer Animasi sebanyak 10 Orang.

Adapaun perincian tagihannya yaitu sebagai berikut :

$$10 \text{ orang} \times \text{Rp. } 1.000.000,- = \text{Rp. } 10.000.000,-$$

Dana tersebut mohon ditransfer ke rekening No. 7001022444 atas nama Bisma Informatika Indonesia, Bank Maspion.

Demikian yang dapat kami sampaikan, Atas perhatian dan kerjasamanya kami haturkan terima kasih.

Bisma Informatika Indonesia

Direktur,

I Made Adi Purwantara, S.T.,M.Kom.

**LAPORAN DOKUMENTASI**  
**PELATIHAN KOMPUTER ANIMASI DI KANTOR REGIONAL X BKN DENPASAR**

Seni n, 26 Juni 2023	 
Selas ia, 27 Juni 2023	

	
Seni n, 3 Juli 2023	
	

Selasa  
a, 4  
Juli  
2023



Rabu  
. 5  
Juli  
2023





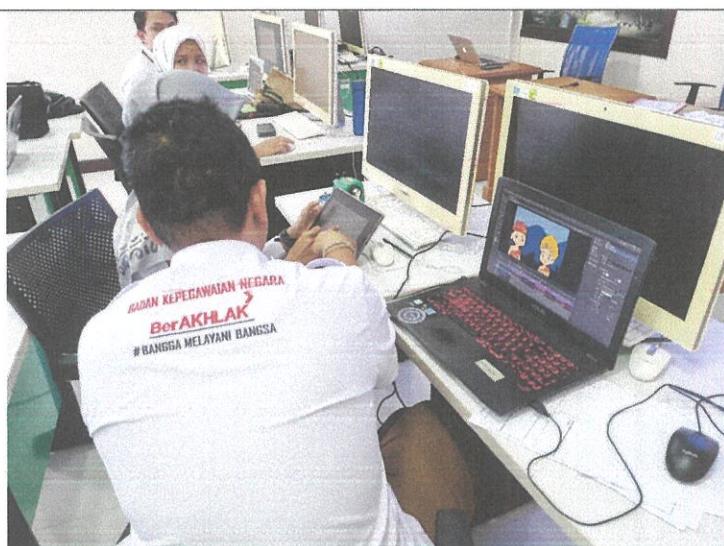
Seni  
n, 10  
Juli  
2023



Selasa  
a, 11  
Juli  
2023



Rabu  
, 12  
Juli  
2023





Denpasar, 17 Juli 2023

PT. WIDYA DHARMA SIDHI

BISMA INFORMATIKA INDONESIA

  
**BISMA**  
INFORMATIKA  
I MADE ADI PURWANTARA, S.T., M.Kom.

DIREKTUR



---

## **PELATIHAN KOMPUTER ANIMASI**

Badan Kepegawaian Negara  
Kantor Regional X  
2023

## DAFTAR ISI

<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>2</b>
<b>BAB I .....</b>	<b>3</b>
<b>PENDAHULUAN .....</b>	<b>3</b>
1.1. Latar Belakang .....	3
1.2. Tujuan .....	4
<b>BAB II .....</b>	<b>5</b>
<b>Kurikulum Pelatihan.....</b>	<b>5</b>
2.1 Outline Materi.....	5
2.2. Waktu dan Tempat.....	6
2.3 Metode Pembelajaran.....	6
2.4. Peralatan dan Alat bantu Pelatihan .....	6
2.5 Intruktur .....	6
2.6 Peserta.....	6
<b>BAB III .....</b>	<b>7</b>
<b>DOKUMENTASI .....</b>	<b>7</b>
<b>BAB IV .....</b>	<b>15</b>
<b>PENUTUP .....</b>	<b>15</b>
4.1 Kesimpulan .....	15
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>16</b>

## DAHULUAN

### .1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang begitu pesat saat ini telah merambah ke berbagai sektor dan telah merubah cara hidup dan bekerja manusia. Perkembangan ini telah banyak membantu memberikan kemudahan dan efisiensi dalam pekerjaan. Semua sektor telah diresapi oleh perkembangan teknologi informasi dan komunikasi ini. Penerapan teknologi informasi dan komunikasi juga mampu meningkatkan efektifitas dan kualitas layanan pada instansi sesuai dengan tujuannya.

Seiring dengan perkembangan tersebut, dituntut pula SDM yang mampu untuk dapat memanfaatkan perkembangan teknologi demi tercapainya tujuan instansi yang bermuara pada layanan kepada konsumen dan masyarakat. Bidang teknologi informasi yang begitu luas serta perkembangannya yang begitu pesat harus mampu diimbangi dan diikuti oleh SDM yang ada. Tentunya untuk mendapatkan SDM yang memiliki kemampuan untuk dapat memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi yang dapat digunakan tidaklah mudah, untuk itu perlu selalu update terhadap skill dan pengetahuan dibidang teknologi informasi yang dimilikinya. Salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh instansi untuk mencapai hal tersebut adalah dengan meningkatkan kemampuan yang dimiliki oleh SDM melalui pendidikan dan pelatihan yang intensif.

Media sosial merupakan sebuah media daring yang digunakan satu sama lain yang para penggunanya bisa dengan mudah berpartisipasi, berinteraksi, dan berbagi tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu. Media sosial berkembang dengan sangat pesat seiring dengan banyaknya pengguna. Instansi seringkali memanfaatkan media sosial untuk meningkatkan performance yang dimiliki melalui penyampaian informasi kepada para konsumennya. Untuk dapat menyampaikan informasi yang baik dan tepat kepada konsumen, diperlukan sebuah kemampuan untuk mengelola berbagai konten yang akan dibagikan secara online melalui media sosial. Konten yang menarik merupakan hal yang sangat penting saat ini. Dengan konten yang menarik, informasi yang disampaikan akan dapat diterima lebih baik oleh konsumen. Salah satu konten yang menarik adalah konten yang dibalut dalam bentuk animasi. Bisma Informatika Indonesia sebagai lembaga pendidikan penyelenggara kursus dan pelatihan membuka kelas untuk pelatihan Komputer Animasi. Pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan skill di bidang animasi yang dapat dimanfaatkan untuk berbagai kebutuhan terutama

untuk publikasi content yang berbentuk animasi di media sosial.

## 2. Tujuan

Tujuan dari pelatihan ini adalah untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan karyawan dalam bidang animasi. Melalui pelatihan ini peserta diharapkan memiliki kemampuan dalam pembuatan animasi, dimana dapat dimanfaatkan untuk membangun content yang menarik di sosial media maupun untuk kepentingan lainnya.

## Kurikulum Pelatihan

### 2.1 Outline Materi

Materi : Komputer Animasi

Durasi : 24 Jam

Materi	Capaian Pembelajaran	Durasi
Pengantar Animasi dan pengenalan Adobe Animate	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta memahami konsep dasar Komputer Animasi</li> <li>• Peserta mengetahui penggunaan Adobe Animate</li> </ul>	3 Jam
Komponen Multimedia dan Animasi <ul style="list-style-type: none"> <li>• Text, image, audio</li> <li>• Animation, video</li> <li>• Pengenalan Aplikasi Pembuat Animasi 2D</li> <li>• Timeline</li> <li>• Frame</li> <li>• Keyframe</li> </ul>	Peserta memahami dan mampu menggunakan komponen dasar Multimedia dan Animasi	6 Jam
Penggunaan teknik pembuat animasi: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Classic Tween</li> <li>• Motion Tween</li> <li>• Shape Tween</li> <li>• Masking</li> <li>• Motion Guide</li> <li>• Pengenalan button, import audio, import video</li> <li>• Mempublish dan mengekspor file</li> <li>• Memulai Studi Kasus: Proyek Animasi</li> </ul>	Peserta mampu menguasai teknik Animasi 2D <ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta dapat memahami penggunaan button, import audio, import video pada Animasi</li> <li>• Peserta mampu untuk mempublish dan mengekspor file Animasi</li> <li>• Peserta mulai untuk membuat studi kasus</li> </ul>	12 Jam

Studi Kasus: Proyek Animasi	Peserta mampu untuk membuat sebuah Animasi menggunakan Adobe Animate	3 Jam
-----------------------------	--	-------

## 2. Waktu dan Tempat

### Waktu

kegiatan pelatihan dilaksanakan 8x pertemuan 26,27 Juni 2023,

4,5,6,10,11, Juli 2023

### Tempat

Pelatihan dilaksanakan di BKN (Badan Kepegawaian Negara) Kantor Regional

Jl. Jalan By Pass I Gusti Ngurah Rai Nomor 646 Pesanggaran, Denpasar Selatan 80222

## 2.3 Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran yang digunakan adalah :

1. Ceramah
2. Praktek
3. Tanya Jawab/ Diskusi

## 2.4. Peralatan dan Alat bantu Pelatihan

Alat bantu untuk menunjang pembelajaran adalah : Alat Tulis, Projektor, Laptop.

## 2.5 Instruktur

1. I Made Suandana Astika Pande,S.Kom.,M.Kom

## 2.6 Peserta

Peserta pelatihan berjumlah 10 peserta yang merupakan pegawai BKN

**BADAN KEPEGAWAIAN NEGARA  
KANTOR REGIONAL X**

Jalan By Pass IGusti Ngurah Rai Nomor 646 Pesanggaran, Denpasar Selatan 80222  
Telepon (0361) 728384; Faksimile (0361) 720302  
Laman :<http://denpasar.bkn.go.id>; Pos-el: [kanreg10bkn@gmail.com](mailto:kanreg10bkn@gmail.com)

**NOTA DINAS**

NOMOR : 55/KP.10.03/ND/KRX-A/VI/2023

Yth. : 1. Kepala Bidang Pengangkatan dan Pensiun  
          3. Kepala Bidang Pengembangan Dan Supervisi Kepegawaian  
          4. Kepala Bidang Informasi Kepegawaian

Dari : Kepala Bagian Tata Usaha

Lampiran : 1 (satu) gabung

Hal : Penyampaian Nama Pegawai Untuk mengikuti Pelatihan Komputer Animasi

Bahwa sesuai dengan amanat Undang-Undang Nomor 5 Tahun 2014 tentang Aparatur Sipil Negara pasal 70, setiap Pegawai ASN memiliki hak dan kesempatan untuk mengembangkan kompetensi melalui pendidikan dan pelatihan, seminar, kursus dan penataran.

Berkenaan dengan hal tersebut diatas seiring dengan transformasi digital yang secara tidak langsung memberikan pengaruh yang sangat besar pada cara stake holder berinteraksi dan bertransaksi secara digital sehingga untuk mempertahankan dan meningkatkan pemanfaatan media sosial dalam penyampaian informasi kepada para penerima layanan dengan informasi yang lebih interaktif melalui konten berbasis animasi, maka akan diadakan pelatihan komputer animasi bagi para Pegawai pengelola media sosial Kantor Regional X BKN. Pelatihan tersebut akan dilaksanakan dalam 24 (dua puluh empat) jam pelajaran yang terbagi menjadi 8 (delapan) kali pertemuan bertempat di ruang kelas Assessment Center Kanreg X BKN (*rundown* pelatihan terlampir).

Dikarenakan keterbatasan anggaran sehingga berpengaruh juga pada jumlah peserta, berikut kami sampaikan nama Pegawai pada Unit Bapak/Ibu untuk mengikuti pelatihan dimaksud sesuai jadwal terlampir, selanjutnya kami mohon Bapak/Ibu menyampaikan kepada Pegawai yang bersangkutan untuk mengisi formulir pernyataan dukungan Unit Kerja sebagai mana terlampir dan dikumpulkan paling lambat Hari kamis, Tanggal 22 Juni 2023 kepada Sub Bagian Kepegawaian dan Pengelolaan Kinerja.

Atas perhatian Bapak/Ibu, kami ucapkan terima kasih.

Denpasar, 9 Juni 2023  
Kepala Bagian Tata Usaha



I MADE TEGUH WICAKSANA, SE.,MM.

Lampiran Nota Dinas  
Kepala Bagian Tata Usaha  
Nomor : 55/KP.10.03/ND/KRX-A/VI/2023  
Tanggal : 9 Juni 2023

Daftar Nama Pegawai Peserta Pelatihan Komputer Animasi Tahun 2023

Nama	NIP	Jabatan	UNIT
ADE JUDI BASMA HANTANA	198104012008121001	SUBBAGIAN KEPEGAWAIAN DAN PENGELOLAAN KINERJA	BAGIAN TATA US
KETUT ARI WINDRA NATA	199102082018011002	PRANATA KOMPUTER AHLI PERTAMA	BIDANG INFORM KEPEGAWAIAN
BENHARD OKTA SABATHIAN POEDJIARSO	198810162015031002	ASSESSOR SUMBER DAYA MANUSIA APARATUR AHLI PERTAMA	BIDANG PENGEMBANGAI SUPERVISI KEPEGAWAIAN
IRRINE YUNI ASTUTI	198306132015032002	PENGOLAH BAHAN INFORMASI DAN PUBLIKASI	BAGIAN TATA U
NISMA DEWI PRAPTANI	199208182014022001	ARSIPARIS MAHIR	BIDANG INFORM KEPEGAWAIAN
ERLITA AGUSTINA SABATINI	199908282022022002	PENGELOLA KEUANGAN	BAGIAN TATA U
GEDE KOMANG PUJA ADITYA	199401022018011002	PRANATA KOMPUTER AHLI PERTAMA	BIDANG INFORM KEPEGAWAIAN
BELLA NUGRAHENI INDRAJATI	199502222020122007	ANALIS DATA DAN INFORMASI	BIDANG INFORM KEPEGAWAIAN
YUSUF PASHA IRWANSYAH	199401212022031005	ANALIS SUMBER DAYA MANUSIA APARATUR	BIDANG PENGANGKAT/ PENSIUN
ANAK AGUNG NGURAH BAYU DHARMA PUTRA	-	-	PPNPN

Denpasar, 9 Juni 2023  
Kepala Bagian Tata Usaha,

Ttd

I MADE TEGUH WICAKSANA, SE.,M

## JADWAL PELATIHAN KOMPUTER ANIMASI

Hari/Tanggal	Waktu	Materi	Capaian Pembelajaran
Senin, 26 Juni 2023	15:00-18:00 Wita	Pengantar Animasi dan pengenalan Adobe Animate	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta memahami konsep dasar Komputer Animasi</li> <li>• Peserta mengetahui penggunaan Adobe Animate</li> </ul>
Selasa, 27 Juni 2023	15:00-18:00 Wita	Komponen Multimedia dan Animasi <ul style="list-style-type: none"> <li>• Text, image, audio</li> <li>• Animation, video</li> <li>• Pengenalan Aplikasi Pembuat Animasi 2D</li> <li>• Timeline</li> <li>• Frame</li> <li>• Keyframe</li> </ul>	Peserta memahami dan mampu menggunakan komponen dasar Multimedia dan Animasi
Rabu, 28 Juni 2023	15:00-18:00 Wita		
Senin, 3 Juli 2023	15:00-18:00 Wita	Penggunaan teknik pembuat animasi: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Classic Tween</li> <li>• Motion Tween</li> <li>• Shape Tween</li> <li>• Masking</li> <li>• Motion Guide</li> </ul>	Peserta mampu menguasai teknik Animasi 2D
Selasa, 4 Juli 2023	15:00-18:00 Wita		
Rabu, 5 Juli 2023	15:00-18:00 Wita	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengenalan button, import audio, import video</li> <li>• Mempublish dan mengekspor file</li> <li>• Memulai Studi Kasus: Proyek Animasi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta dapat memahami penggunaan button, import audio, import video pada Animasi</li> <li>• Peserta mampu untuk mempublish dan mengekspor file Animasi</li> <li>• Peserta memulai untuk membuat studi kasus</li> </ul>
Kamis, 6 Juli 2023	15:00-18:00 Wita		
Senin, 10 Juli 2023	15:00-18:00 Wita	Studi Kasus: Proyek Animasi	Peserta mampu untuk membuat sebuah Animasi menggunakan Adobe Animate



BISMA INFORMATIKA INDONESIA

## JALAN PANDU NO.9 - DENPASAR

Telp : 0361 - 234120 Fax : 0361 - 226830

## ABSENSI PELATIHAN

### **Program :**

Computer Animasi

Tgl. Mulai : 26 Juni 2023

Waktu : 15.00-18.00



# BISMA INFORMATIKA INDONESIA

JALAN PANDU NO.9 - DENPASAR

Telp : 0361 - 234120 Fax : 0361 - 226830

## LAPORAN KEGIATAN PELATIHAN

Tanggal	Jam	Materi	Nama Intruktur	Instruktur/Paraf	PIC
26-Jun-23	15.00-18.00	Pengantar Animasi, Pengenalan Interface Animate, Dasar Animasi	Astika Pandie		Anop Yopi
27-Jun-23	15.00-18.00	Latihan animasi, import Text, image Timeline, Frame	Mahendra		Anop
3 Juli 23 28 Jun 23	15.00-18.00	Animasi Tween, Animation guide.	Astika Pandie		Yopi
04-Jul-23	15.00-18.00	Animasi Tweening, Parenting animation	Astika Pandie		Yopi
05-Jul-23	15.00-18.00	Bone / Rigging Animation Lip Sync	Astika Pandie		Anop
06-Jul-23	15.00-18.00	Camera View, Scene by scene Latihan Storyboard.	Astika Pandie		Yopi
07-Jul-23 08-Jul-23	15.00-18.00	Project Animasi Sedekha dan Review	Astika Pandie		Yopi
11-Jul-23	15.00-18.00	Final Review Project Animasi	Astika Pandie		Yopi

No. 06673/WDS/BISMA/V/2023

# CERTIFICATE OF ACHIEVEMENT



AWARDED TO

## BELLA NUGRAHENI INDRAJATI

FOR SUCCESSFULLY COMPLETING

### Computer Animation

24 Hours

Bisma Informatika Indonesia  
Licensed from Department of Education, Youth, and Sports of Republic  
of the Philippines  
A.I.I. S.A.I. C.I.C. No. 2023

Denpasar, 13 July 2023

  
BISMA  
INFORMATIKA  
Made Adi Purwantara, S.T., M.Kom  
DIRECTOR

No. 06671/WDS/BISMA/V/2023

# CERTIFICATE

OF ACHIEVEMENT



AWARDED TO

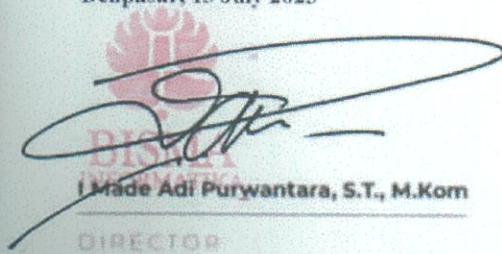
## ERLITA AGUSTINA SABATINA

FOR SUCCESSFULLY COMPLETING

Computer Animation  
24 Hours

Bisma Informatika Indonesia  
licensed from Department of Education, Youth, and Sports of Denpasar  
431 8/172/Perpara/2023

Denpasar, 13 July 2023

  
I Made Adi Purwantara, S.T., M.Kom  
DIRECTOR

No. 06669/WDS/BISMA/V/2023

# CERTIFICATE

## OF ACHIEVEMENT



AWARDED TO

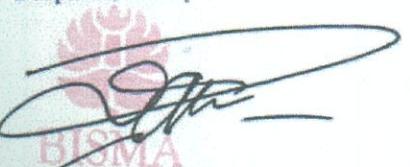
# IRRINE YUNI ASTUTI

FOR SUCCESSFULLY COMPLETING

Computer Animation  
24 Hours

Bisma Informatika Indonesia  
Licensed from Department of Education, Youth, and Sports of Denpasar  
NO. 014/STB/Operasi/2023

Denpasar, 13 July 2023

  
BISMA  
I Made Adi Purwantara, S.T., M.Kom  
DIRECTOR

No. 06667/WDS/BISMA/V/2023

# CERTIFICATE

OF ACHIEVEMENT



AWARDED TO

## I KETUT ARI WINDRA NATA

FOR SUCCESSFULLY COMPLETING

Computer Animation

24 Hours

Bisma Informatika and bisma  
Licensed by Department of Education, Culture, and Sport of Denpasar  
011-31177777/0812-2222-2222

Denpasar, 13 July 2023

  
I Made Adi Purwantara, S.T., M.Kom  
DIRECTOR

No. 06674/WDS/BISMA/V/2023

# CERTIFICATE

## OF ACHIEVEMENT



AWARDED TO

# YUSUF PASHA IRWANSYAH

FOR SUCCESSFULLY COMPLETING

Computer Animation  
24 Hours

Bisma Informatika Indonesia  
Licensed from Department of Education, Youth, and Sports of Denpasar  
KELEN/27/Denpasar/2023

Denpasar, 13 July 2023

I Made Adi Purwantara, S.T., M.Kom

DIRECTOR

No. 06672/WDS/BISMA/V/2023

# CERTIFICATE OF ACHIEVEMENT



AWARDED TO

## I GEDE KOMANG PUJA ADITYA

FOR SUCCESSFULLY COMPLETING

Computer Animation  
24 Hours

Bisma Informatika  
Denpasar Regency Department of Education, Culture, and Sports of Denpasar  
43167/732/Dipara/2023

Denpasar, 13 July 2023



I Made Adi Purwantara, S.T., M.Kom

DIRECTOR

No. 06670/WDS/BISMA/V/2023

# CERTIFICATE

OF ACHIEVEMENT



AWARDED TO

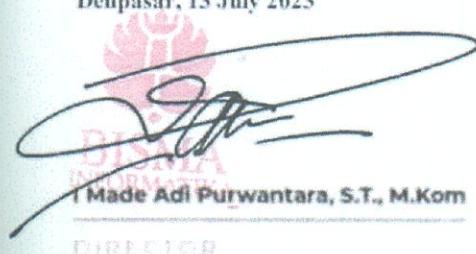
**NISMA DEWI PRAPTANI**

FOR SUCCESSFULLY COMPLETING

Computer Animation  
24 Hours

Bisma Informatics Institute  
licensed from Department of Education, Youth, and Sports of Denpasar  
No. 218/I/2023 Denpasar, 03

Denpasar, 13 July 2023

  
BISMA  
INFORMATIKA  
Made Adi Purwantara, S.T., M.Kom  
DIRECTOR

No. 06668/WDS/BISMA/V/2023

# CERTIFICATE

OF ACHIEVEMENT



AWARDED TO

**ENHARD OKTA SABATHIAN POEDJIARSONO**

FOR SUCCESSFULLY COMPLETING

Computer Animation  
24 Hours

Bisma Informatika, Denpasar  
Licensed from Department of Education, Youth, and Sports of Denpasar  
4238612 Denpasar, 2023

Denpasar, 13 July 2023

  
BISMA  
Made Adi Purwantara, S.T., M.Kom  
DIRECTOR

No. 06666/WDS/BISMA/V/2023

# CERTIFICATE

OF ACHIEVEMENT



AWARDED TO

## ADE JUDI BASMA HANTANA

FOR SUCCESSFULLY COMPLETING

Computer Animation  
24 Hours

Bisma Informatika Indonesia  
Licensed from Department of Education, Culture, and Sport of Bali  
No. 221/KPT/2023

Denpasar, 13 July 2023

  
BISMA  
INFORMATIKA  
I Made Adi Purwantara, S.T., M.Kom  
DIRECTOR

No. 06675/WDS/BISMA/V/2023

# CERTIFICATE

OF ACHIEVEMENT



AWARDED TO

**AK AGUNG NGURAH BAYU DHARMA PUTRA**

FOR SUCCESSFULLY COMPLETING

Computer Animation  
24 Hours

Bisma Informatika, Incorporated  
is a company registered in Denpasar,  
derived from Department of Education, Youth, and Sports of Indonesia  
Registration Number: 4713/1117/BK/ops/2013

Denpasar, 13 July 2023

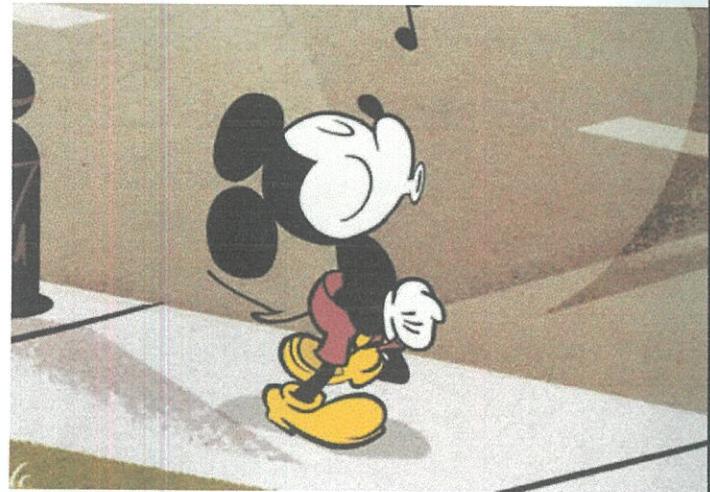
A handwritten signature in black ink, appearing to read "I Made Adi Purwantara". The signature is fluid and cursive, with some pink ink used to highlight certain parts of the name.

I Made Adi Purwantara, S.T., M.Kom

DIRECTOR

# Komputer Animasi

Badan Kepegawaian  
Negara  
Kantor Regional X  
202  
3



I Made Suandana  
**Astika Pande, S.Kom.,M.Kom**

**2015** Staff Desain di  
ITB STIKOM Bali

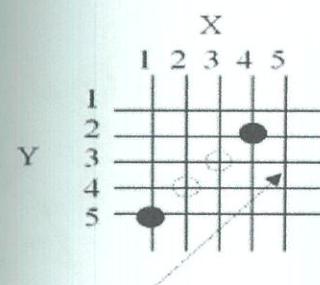
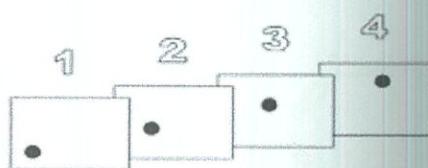
**2018** Dosen ITB STIKOM Bali

**2017** Manager Inkubator Bisnis  
ITB STIKOM Bali

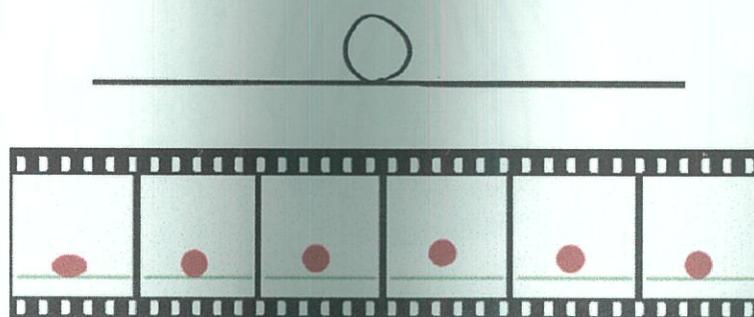
**2021** Founder dan CEO  
Gores Digital Technology

## Prinsip Kerja Animasi

Animasi digerakkan oleh *frame* dan perpindahan koordinat



## Prinsip Kerja Animasi



## Manfaat Animasi

- Media hiburan, contohnya film, video klip, games, dan lain-lain
- Media presentasi
- Media iklan
- Media ilmu pengetahuan
- Media bantu, Contohnya petunjuk tata cara penggunaan produk
- Media pelengkap, Contohnya tombol animasi, banner, bingkai/frame, dan tulisan.

## Manfaat Animasi

- **Menjelaskan konsep yang sulit** (misalnya penyerapan makanan ke dalam aliran darah atau bagaimana elektron bergerak untuk menghasilkan arus listrik).
- **Menjelaskan konsep yang abstrak menjadi konkret** (misalnya menjelaskan tegangan arus bolak balik dengan bantuan animasi garfik sinus yang bergerak).
- **Menunjukkan dengan jelas suatu langkah procedural** (misalnya cara melukis suatu segitiga sama sisi dengan bantuan jangka).
- **Menunjukkan ide pada suatu obyek** (misalnya efek gravitasi pada suatu obyek).

## Jenis Animasi



**Animasi 2 Dimensi**

Animasi dengan koordinat X dan Y



**Animasi 3 Dimensi**

Animasi dengan Koordinat X,Y,Z



**Animasi Stop Motion**

Pemanfaatan ilmu fotografi dan menggerakkan beberapa hasil foto dengan konsep frame by frame

## 12 Prinsip Animasi

Prinsip-prinsip dasar animasi ini dicetuskan oleh Ollie Johnston dan Frank Thomas, pada tahun 1930-an.

Johnston dan Thomas merupakan dua di antara 9 orang di balik Sleeping Beauty, Cinderella, dan film-film animasi klasik Disney lainnya.

12 prinsip itu ditulis di buku The Illusion of Life: Disney Animation yang terbit pertama kali pada 1981.

Prinsip-prinsip tersebut dicetuskan agar gerakan tiap objek dalam animasi lebih realistik dan natural. Hingga kini, kedua belas poinnya masih dipakai.

**Aplikasi :**

**[https://bit.ly/ADOBE\\_ANIMATE](https://bit.ly/ADOBE_ANIMATE)**

**File Latihan:**

**[https://bit.ly/FILE\\_LATIHAN\\_ANIMATE](https://bit.ly/FILE_LATIHAN_ANIMATE)**

**Terimakasih**

## PELAKSANAAN

**Kode RUP**

: 31790376

**Nama Paket**

: Pelaksanaan

**KLDI**

: Badan Kepegawaian Negara

**Satuan Kerja**

: KANTOR REGIONAL X BADAN KEPEGAWAIAN NEGARA DENPASAR

**Tipe Swakelola**

: 1

**Penyelenggara Swakelola**

: KANTOR REGIONAL X BADAN KEPEGAWAIAN NEGARA DENPASAR

**Tahun Anggaran**

: 2023

**Lokasi Pekerjaan**

No.	Provinsi	Kabupaten/Kota	Detail Lokasi
1.	Bali	Denpasar (Kota)	JL. By Pass I Gusti Ngurah Rai No. 646

**Volume**

: 1 paket

**Lokasi**

: Denpasar (Kota)

**Deskripsi**

: 1. Belanja Barang Non Operasional Lainnya;

**SUMBER DANA**

No.	Sumber Dana	KLPD	MAK	Pagu
1.	APBN - RUPIAH MURNI (A)	Badan Kepegawaian Negara	WA.4842.EBC.996.052.0A.521219	23000000
<b>Total</b>				<b>23000000</b>

**PELAKSANAAN PEKERJAAN****Awal**

: Juni 2023

**Akhir**

: Juni 2023