



**MENTERI  
TENAGA KERJA DAN TRANSMIGRASI  
REPUBLIK INDONESIA**

**KEPUTUSAN  
MENTERI TENAGA KERJA DAN TRANSMIGRASI  
REPUBLIK INDONESIA**

**NOMOR : KEP. 115 / MEN/III/2007**

**TENTANG**

**PENETAPAN STANDAR KOMPETENSI KERJA NASIONAL INDONESIA  
SEKTOR KOMUNIKASI  
SUB SEKTOR POS DAN TELEKOMUNIKASI  
BIDANG JARINGAN TELEKOMUNIKASI  
SUB BIDANG JASA MULTIMEDIA**

**MENTERI TENAGA KERJA DAN TRANSMIGRASI REPUBLIK INDONESIA,**

- Menimbang** : bahwa dalam rangka sertifikasi kompetensi kerja dan pengembangan pendidikan dan pelatihan profesi berbasis kompetensi di Sektor Komunikasi Sub Sektor Pos dan Telekomunikasi Bidang Jaringan Telekomunikasi Sub Bidang Jasa Multimedia, perlu penetapan Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia Sektor Komunikasi Sub Sektor Pos dan Telekomunikasi Bidang Jaringan Telekomunikasi Sub Bidang Jasa Multimedia dengan Keputusan Menteri;
- Mengingat** : 1. Undang-Undang Nomor 13 Tahun 2003 tentang Ketenagakerjaan (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003 Nomor 39, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4279);
2. Peraturan Pemerintah Nomor 31 Tahun 2006 tentang Sistem Pelatihan Kerja Nasional (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2006 Nomor 67, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4637);
3. Keputusan Presiden Nomor 187/M Tahun 2004 sebagaimana telah diubah yang terakhir dengan Keputusan Presiden Nomor 20/P Tahun 2005;
4. Keputusan Menteri Tenaga Kerja dan Transmigrasi Nomor KEP. 227/MEN/2003 tentang Tata Cara Penetapan Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia, sebagaimana telah diubah dengan Keputusan Menteri Tenaga Kerja dan Transmigrasi Nomor KEP.69 / MEN / V / 2004;

5. Keputusan Menteri Tenaga Kerja dan Transmigrasi R.I. Nomor KEP. 14/MEN/VII/2005 tentang Organisasi dan Tata Kerja Departemen Tenaga Kerja dan Transmigrasi R.I;

**Memperhatikan :** Hasil Konvensi Nasional RSKKNI Sektor Komunikasi Sub Sektor Pos dan Telekomunikasi Bidang Jaringan Telekomunikasi Sub Bidang Jasa Multimedia yang diselenggarakan tanggal 28 Nopember 2006 di Jakarta.

**MEMUTUSKAN :**

**Menetapkan :**

- KESATU** : Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia Sektor Komunikasi Sub Sektor Pos dan Telekomunikasi Bidang Jaringan Telekomunikasi Sub Bidang Jasa Multimedia, sebagaimana tercantum dalam Lampiran Keputusan ini.
- KEDUA** : Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia sebagaimana dimaksud pada diktum KESATU berlaku secara nasional dan menjadi acuan penyelenggaraan pendidikan dan pelatihan profesi serta uji kompetensi dalam rangka sertifikasi kompetensi.
- KETIGA** : Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia sebagaimana dimaksud pada diktum KESATU ditinjau setiap lima tahun atau sesuai dengan kebutuhan.
- KEEMPAT** : Keputusan ini mulai berlaku pada tanggal ditetapkan.

Ditetapkan di Jakarta  
pada tanggal 12 maret 2007

**MENTERI  
TENAGA KERJA DAN TRANSMIGRASI  
REPUBLIK INDONESIA,**



  
**ERMAN SUPARNO**

**LAMPIRAN**  
**KEPUTUSAN MENTERI TENAGA KERJA DAN TRANSMIGRASI**  
**REPUBLIK INDONESIA**  
**NOMOR : KEP. 115/MEN/III/2007**

**TENTANG**

**PENETAPAN STANDAR KOMPETENSI KERJA NASIONAL INDONESIA**  
**SEKTOR KOMUNIKASI**  
**SUB SEKTOR POS DAN TELEKOMUNIKASI**  
**BIDANG JARINGAN TELEKOMUNIKASI**  
**SUB BIDANG JASA MULTIMEDIA**

**BAB I**  
**PENDAHULUAN**

**1.1 RASIONAL**

Berubahnya perekonomian internasional yang ditandai oleh liberalisasi perdagangan internasional dan menguatnya globalisasi ekonomi telah membawa perubahan dalam konsep keunggulan bersaing suatu bangsa. Hal ini terbukti dengan memungkinkan terjadinya aliran faktor produksi seperti tenaga kerja dan modal, atau pemanfaatan keunggulan faktor sumber daya bawaan (*endowment factor*) oleh negara lain melalui *global firms, multi national corporation*.

Daya saing suatu bangsa tidak lagi tergantung pada kekayaan sumber daya alam dan tenaga kerja yang murah, akan tetapi semakin tergantung pada pengetahuan yang dimiliki dan dikuasai oleh suatu bangsa. Sumber daya manusia yang mendapat pengakuan secara global (*global recoqnized*) oleh penyelenggara sertifikasi terakreditasi adalah menjadi target pengembangan sumber daya manusia yang harus dicanangkan.

Bagi pelaksana pendidikan atau pelatihan menjadi satu keharusan dalam penyusunan kurikulum dan pelaksanaan proses pendidikan dan pelatihan berbasis kompetensi. Demikian juga bagi Industri pengguna, telah menentukan standar kompetensi profesi semua calon karyawan yang akan dipekerjakan di perusahaan mereka.

Sehingga penentuan secara bersama di antara industri, asosiasi profesi, institusi pendidikan, lembaga pelatihan, departemen terkait, tentang penyusunan standar kompetensi menjadi satu keharusan yang tidak bisa ditunda lagi.

## 1.2 TUJUAN

Tujuan penyusunan standar kompetensi Multimedia dan *Audio Visual* adalah:

- a. Sebagai alat bantu evaluasi unjuk kerja, pemilihan karyawan, pengembangan staf, penyusunan uraian jabatan dan pengembangan program pelatihan bagi dunia industri Multimedia dan dunia usaha.
- b. Sebagai bahan referensi dalam melakukan pengembangan kurikulum dan program bagi institusi dan lembaga pendidikan, diklat dalam penyelenggaraan pendidikan, pelatihan dan sertifikasi.
- c. Sebagai bahan, konsep standarisasi kompetensi profesi sehingga mempunyai kualifikasi dengan berbagai keahlian.

## 1.3 Pengertian Standar Kompetensi

### 1. Pengertian Kompetensi

Berdasar pada arti etimologi standar kompetensi terbentuk dari dua kosa kata, yaitu standar dan kompetensi. Standar diartikan sebagai ukuran atau patokan yang disepakati sedangkan kompetensi diartikan sebagai kemampuan yang dibutuhkan untuk melakukan atau melaksanakan pekerjaan yang dilandasi oleh pengetahuan, keterampilan dan sikap kerja.

Sehingga dapatlah dirumuskan bahwa kompetensi diartikan sebagai kemampuan seseorang yang dapat terobservasi mencakup atas pengetahuan, keterampilan dan sikap dalam menyelesaikan suatu pekerjaan atau tugas sesuai dengan standar performa yang ditetapkan.

### 2. Pengertian Standar Kompetensi

Berdasar pada arti bahasa, standar kompetensi terbentuk atas kata standar dan kompetensi. Standar diartikan sebagai "ukuran" yang disepakati, sedangkan kompetensi telah didefinisikan sebagai kemampuan seseorang yang dapat terobservasi mencakup atas pengetahuan, keterampilan dan sikap dalam menyelesaikan suatu pekerjaan atau tugas sesuai dengan standar performa yang ditetapkan.

Dengan demikian dapatlah disepakati bahwa standar kompetensi merupakan kesepakatan-kesepakatan tentang kompetensi yang diperlukan pada suatu bidang pekerjaan oleh seluruh "*stakeholder*" di bidangnya.

Dengan kata lain, yang dimaksud dengan Standar Kompetensi adalah perumusan tentang kemampuan yang harus dimiliki seseorang untuk melakukan suatu tugas atau pekerjaan yang didasari atas pengetahuan, keterampilan dan sikap kerja sesuai dengan unjuk kerja yang dipersyaratkan.

Dengan dikuasainya kompetensi tersebut oleh seseorang, maka yang bersangkutan akan mampu:

- a. Bagaimana mengerjakan suatu tugas atau pekerjaan.
- b. Bagaimana mengorganisasikannya agar pekerjaan tersebut dapat dilaksanakan.
- c. Apa yang harus dilakukan bilamana terjadi sesuatu yang berbeda dengan rencana semula.
- d. Bagaimana menggunakan kemampuan yang dimilikinya untuk memecahkan masalah atau melaksanakan tugas dengan kondisi yang berbeda.

### **3. Mengapa Standar Kompetensi Dibutuhkan**

Standar Kompetensi dibutuhkan oleh beberapa lembaga / institusi yang berkaitan dengan pengembangan sumber daya manusia, sesuai dengan kebutuhan masing- masing :

#### **a. Untuk institusi pendidikan dan pelatihan**

1. Memberikan informasi untuk pengembangan program dan kurikulum
2. Sebagai acuan dalam penyelenggaraan pelatihan penilaian, sertifikasi

#### **b. Untuk dunia usaha / industri dan penggunaan tenaga kerja**

1. Membantu dalam rekrutmen
2. Membantu penilaian unjuk kerja
3. Dipakai untuk membuat uraian jabatan
4. Untuk mengembangkan program pelatihan yang spesifik berdasar kebutuhan dunia usaha / industri

#### **c. Untuk institusi penyelenggara pengujian dan sertifikasi**

1. Sebagai acuan dalam merumuskan paket-paket program sertifikasi sesuai dengan kualifikasi dan levelnya.
2. Sebagai acuan dalam penyelenggaraan pelatihan penilaian dan sertifikasi

## 1.4 Struktur Standar Kompetensi

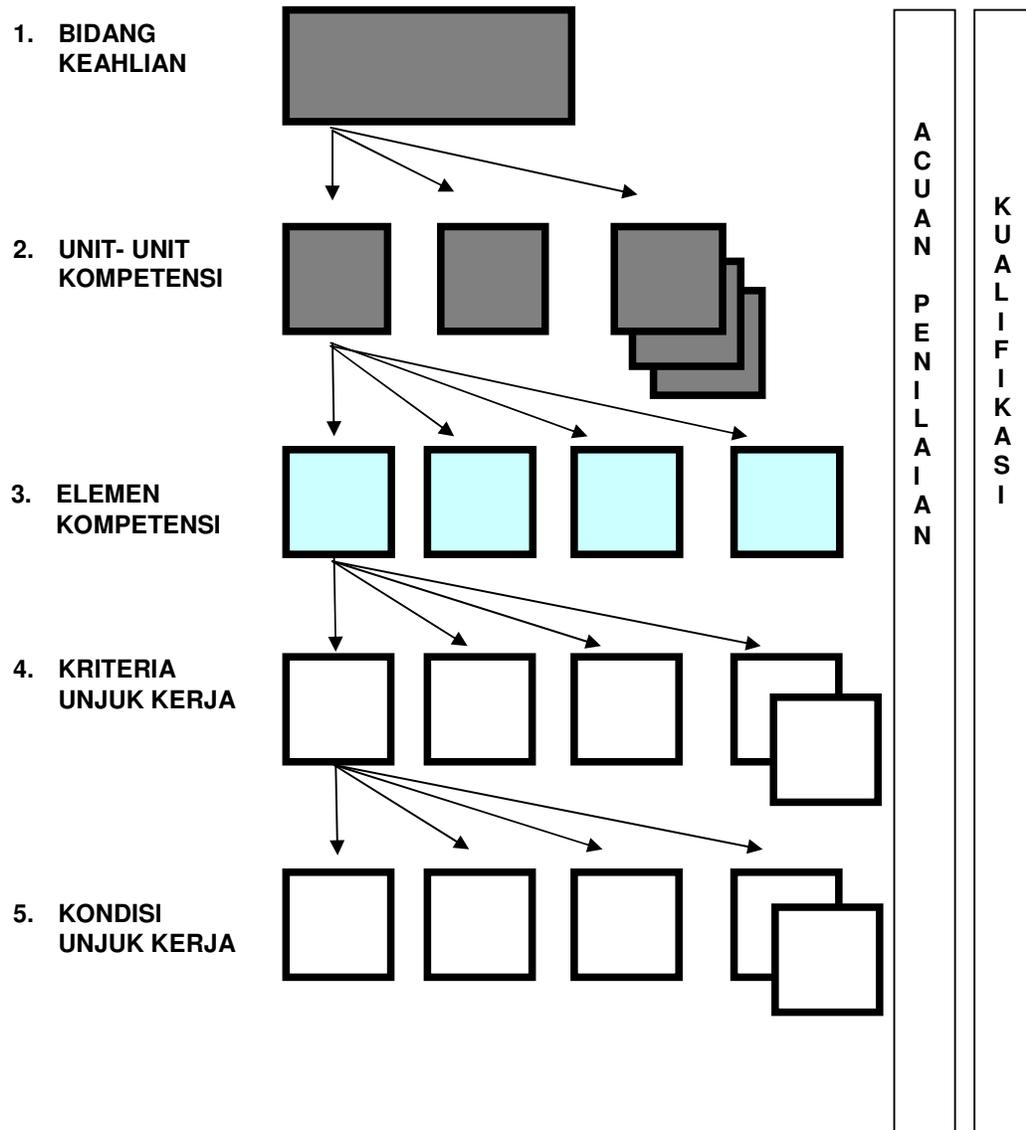
Standar Kompetensi suatu Bidang Keahlian distrukturkan dengan bentuk seperti di bawah ini (bentuk ini diterapkan secara luas di dunia internasional) :



## 1.5 SKEMA DAN FORMAT STANDAR KOMPETENSI

### 1. Skema Standar Kompetensi

Sedangkan skema bagaimana standar kompetensi dikembangkan diperlihatkan pada diagram breakdown di bawah ini.



## 2. Format Standar Kompetensi

### FORMAT UNIT KOMPETENSI

<p><b>Kode Unit:</b> Terdiri dari beberapa huruf dan angka yang disepakati oleh para pengembang dan industri/usaha terkait dengan tujuan untuk mempermudah dalam pengelolaan. (merujuk pada Kepmenakertrans No. KEP-227/MEN/2003 tanggal 13 Oktober 2003 dan Kepmenakertrans No. 69/MEN/V/2004 )</p> <p style="text-align: center;">XXX . XX 00 . 000 . 00 Sektor Sub sektor Bidang/Grup Nomor Unit Versi</p>	
<p><b>Judul Unit:</b> Merupakan fungsi tugas / pekerjaan yang akan dilakukan, dinyatakan sebagai suatu unit kompetensi yang menggambarkan sebagian atau keseluruhan standar kompetensi. Judul unit biasanya menggunakan kalimat aktif yang diawali dengan kata kerja aktif yang dapat terobservasi.</p>	
<p><b>Deskripsi Unit:</b> Penjelasan lebih lanjut tentang judul unit yang mendeskripsikan pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan dalam mencapai standar kompetensi.</p>	
<p><b>Elemen Kompetensi</b></p>	<p><b>Kriteria Unjuk Kerja</b></p>
<p>Merupakan elemen – elemen yang dibutuhkan untuk tercapainya unit kompetensi tersebut di atas ( untuk setiap unit biasanya terdiri dari 3 hingga 5 elemen Kompetensi)</p>	<p>Pernyataan – pernyataan tentang hasil atau output yang diharapkan untuk setiap elemen / Sub Kompetensi yang dinyatakan dalam kalimat pasif dan terukur. Untuk setiap elemen kompetensi sebaiknya mencakup aspek pengetahuan, keterampilan dan sikap (KSA)</p>
<p><b>Batasan variabel</b> Ruang lingkup, situasi dan kondisi dimana kriteria unjuk kerja diterapkan. Mendefinisikan situasi dari unit dan memberikan informasi lebih jauh tentang tingkat otonomi perlengkapan dan materi yang mungkin digunakan dan mengacu pada syarat-syarat yang ditetapkan, termasuk peraturan dan produk atau jasa yang dihasilkan.</p>	
<p><b>Panduan Penilaian</b> Membantu menginterpretasikan dan menilai unit dengan menghususkan petunjuk nyata yang perlu dikumpulkan, untuk memperagakan kompetensi sesuai tingkat keterampilan yang digambarkan dalam kriteria unjuk kerja, yang meliputi :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan untuk seseorang dinyatakan kompeten pada tingkatan tertentu.</li> <li>2. Ruang lingkup pengujian menyatakan dimana, bagaimana dan dengan metode apa pengujian seharusnya dilakukan.</li> <li>3. Aspek penting dari pengujian menjelaskan hal-hal pokok dari pengujian dan kunci pokok yang perlu dilihat pada waktu pengujian.</li> </ol>	

#### Kompetensi Kunci

NO	KOMPETENSI KUNCI DALAM UNIT INI	TINGKAT
1	Mengumpulkan, mengorganisir dan menganalisa informasi	
2	Mengkomunikasikan ide-ide dan informasi	
3	Merencanakan dan mengorganisir aktivitas-aktivitas	
4	Bekerja dengan orang lain dan kelompok	
5	Menggunakan ide-ide dan teknik matematika	
6	Memecahkan masalah	
7	Menggunakan teknologi	

## 1.6 KOMPETENSI KUNCI

### 1. Kompetensi Kunci

Yang dimaksud dengan kompetensi kunci adalah kemampuan kunci atau generik yang dibutuhkan untuk menyelesaikan suatu tugas atau pekerjaan. Kompetensi kunci tersebut terkandung pada setiap unit-unit kompetensi.

Berikut ini adalah 7 (tujuh) kunci kompetensi :

- a. Mengumpulkan, menganalisa dan mengorganisasikan informasi
- b. Mengkomunikasikan ide dan informasi
- c. Merencanakan dan mengatur kegiatan
- d. Bekerjasama dengan orang lain dan kelompok
- e. Menggunakan ide dan teknik matematika
- f. Memecahkan persoalan / masalah
- g. Menggunakan teknologi

(Sumber: *Key Competencies*, William Hall & Mark C. Werner)

### 2. Level/Tingkat unjuk kerja kompetensi kunci

Kompetensi Kunci dibagi menjadi 3 level/tingkat berdasarkan tingkat kesulitan pekerjaan.

**Tingkat 1** : Kemampuan untuk mengerjakan tugas rutin menurut cara yang telah ditentukan, bersifat sederhana dan merupakan pengulangan, serta sewaktu-waktu sering diperiksa perkembangannya. Maka unjuk kerja tingkat-1 adalah kemampuan yang dibutuhkan untuk menjelaskan pekerjaan sederhana berulang-ulang secara efisien dan memuaskan berdasar pada kriteria atau prosedur yang telah ditetapkan dengan kemampuan mandiri. Untuk itu tingkat 1 ini harus mampu :

- o Melakukan proses yang sederhana dan telah ditentukan,
- o Menilai mutu berdasarkan kriteria yang telah ditentukan.

**Tingkat 2** : Kemampuan untuk mengerjakan tugas yang lebih luas dan lebih rumit yang ditandai dengan peningkatan otonomi pribadi terhadap pekerjaannya sendiri dan pekerjaan tersebut kemudian diperiksa oleh atasan setelah pekerjaan selesai. Maka unjuk kerja tingkat-2 merupakan tingkat kemampuan yang dibutuhkan untuk menyelesaikan tugas / pekerjaan yang menentukan pilihan, aplikasi dan integrasi dari sejumlah elemen atau data / informasi untuk

membuat penilaian atas kesulitan proses dan hasil. Untuk itu, tingkat-2 ini harus mampu :

- o Mengelola atau menyelesaikan suatu proses,
- o Menentukan kriteria penilaian terhadap suatu proses atau kerja evaluasi terhadap suatu proses.

**Tingkat 3** : Kemampuan untuk mengerjakan kegiatan rumit dan tidak rutin yang dikerjakan sendiri dan bertanggung jawab terhadap pekerjaan orang lain. Unjuk kerja tingkat-3 merupakan tingkat kemampuan yang dibutuhkan untuk mengevaluasi dan merancang kembali proses, menetapkan dan menggunakan prinsip-prinsip dalam rangka menentukan cara yang terbaik dan tepat untuk menetapkan kriteria penilaian kualitas. Untuk itu, pada tingkat-3 ini harus mampu :

- o Menentukan prinsip dasar dan proses,
- o Mengevaluasi dan mengubah bentuk proses atau membentuk ulang proses,
- o Menentukan kriteria untuk mengevaluasi dan / atau penilaian proses.

## 1.7 KODEFIKASI UNIT KOMPETENSI

Kodefikasi unit kompetensi Bidang Multimedia dan Audio Visual mengikuti aturan kodefikasi yang telah ditetapkan oleh Menteri Tenaga Kerja dan Transmigrasi sebagaimana Kepmenakertrans No. KEP-227/MEN/2003 tanggal 13 Oktober 2003 dan Kepmenakertrans No. 69/MEN/V/2004 tentang Tata Cara Penetapan Standar Kompetensi Kerja Nasional. Aturan tersebut adalah sebagai berikut :

XXX . XX 00 . 000 . 00  
Sektor Sub sektor Bidang/Grup Nomor Unit Versi

Dimana :

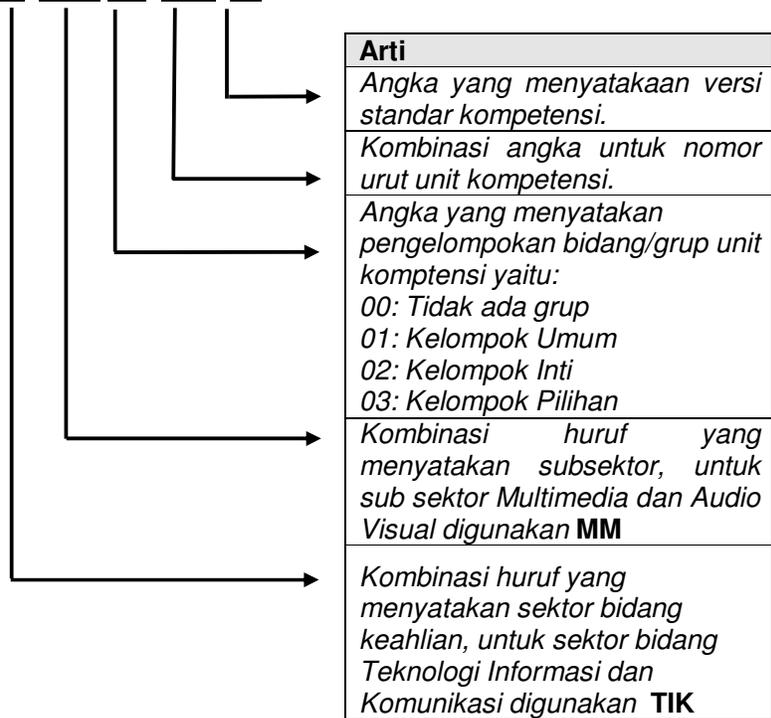
- XXX : menyatakan sektor dari unit kompetensi tersebut
- XX : menyatakan sub sektor dari unit kompetensi
- 00 : menyatakan bidang/grup, dengan pengkodean sebagai berikut
  - 00 → jika tidak mempunyai grup
  - 01 → identifikasi kompetensi umum yang diperlukan untuk dapat bekerja pada sektor ini
  - 02 → identifikasi kompetensi inti yang diperlukan untuk mengerjakan tugas tugas inti pada sektor ini
  - 03 → identifikasi kompetensi spesialisasi yang diperlukan untuk mengerjakan tugas tugas spesifik pada sektor tertentu

- 000 : menyatakan nomor urut unit kompetensi
- 00 : menyatakan versi dari unit kompetensi yang disusun/dibuat

Aturan untuk penomoran unit kompetensi Multimedia dan Audio Visual adalah sebagai berikut :

**Kode Unit** *Terdiri dari kombinasi huruf dan angka yang memiliki arti khusus sebagai berikut:*

Struktur Kode **TIK . MM 01 . 001 . 01**



Contoh kode unit: **TIK.MM01.001.01**  
artinya unit kompetensi sektor **Teknologi Informasi dan Komunikasi** sub sektor **Multimedia dan Audio Visual** bidang/grup **Kelompok Umum** nomor urut **001** versi **01**

## BAB II PETA UNIT KOMPETENSI

### 2.1 Penjelasan Umum Bidang Multimedia dan Audiovisual

Pada kamus *The American Heritage® Dictionary of the English Language*: Fourth Edition. 2000. kata "**multimedia**" didefinisikan sebagai berikut :

SYLLABICATION : mul•ti•me•di•a

ADJECTIVE :

1. Of or relating to the combined use of several media: a multimedia installation at the art gallery.
2. Computer Science Of or relating to an application that can combine text, graphics, full-motion video, and sound into an integrated package.

PLURAL NOUN: (used with a sing. verb)

1. The combined use of media, such as movies, music, lighting, CD-ROMs, and the Internet, as for education or entertainment.
2. The combined use of media, such as television, radio, print, and the Internet, as for advertising or publicity.

Istilah multimedia muncul melalui media masa diawal 1990. Istilah ini dipakai untuk menyatukan menyatukan teknologi digital dan analog dibidang *entertainment*, *publishing*, *communications*, *marketing*, *advertising*, dan juga *commerce*. Multimedia merupakan penggabungan dua kata "multi" dan "media". Multi berarti "banyak" sedangkan media atau bentuk jamaknya berarti medium. Saat ini istilah lebih trendi yang sama-sama membingungkan adalah "new media".

Istilah ilmu komputer yang dipakai pada aplikasi *software* yang interaktif (Tak linier) dan menyertakan aset digital seperti gambar dan suara disebut "hypermedia". Dimana "hyper" berarti "diatas".

Tetapi apakah "medium" itu ?. Menurut kamus **The American Heritage® Dictionary of the English Language**: Fourth Edition. 2000. kata "**medium**" didefinisikan sebagai berikut:

SYLLABICATION: me•di•um

NOUN: Inflected forms: pl. me•di•a (-d-) or me•di•ums

1. Something, such as an intermediate course of action, that occupies a position or represents a condition midway between extremes.
2. An intervening substance through which something else is transmitted or carried on.
3. An agency by which something is accomplished, conveyed, or transferred: The train was the usual medium of transportation in those days.
4. Inflected forms: pl. media a. A means of mass communication, such as newspapers, magazines, radio, or television. b. media (used with a sing. or pl. verb) The group of journalists and others who constitute the communications industry and profession.
5. Inflected forms: pl. media Computer Science An object or device, such as a disk, on which data is stored.
6. Inflected forms: pl. mediums A person thought to have the power to communicate with the spirits of the dead or with agents of another world or dimension. Also called psychic.

ARTIST'S IDEA	>>	MEDIUM	>>	AUDIENCE
SERVER	>>	NETWORK	>>	CLIENT
SIGNAL	>>	CONDUIT	>>	RECEIVER

Jadi *medium* adalah entitas yang dilewati oleh sesuatu. Contohnya medium artistik (lukisan, *sculpture*) adalah kendaraan para artis untuk menyampaikan idenya. Contoh lainnya adalah "media masa" yaitu kanal komunikasi dan informasi.

Sehingga multimedia dapat didefinisikan menjadi dua kategori yaitu multimedia *content production* dan multimedia *communication* dengan definisi sebagai berikut :

1. *Multimedia content production*

Multimedia adalah penggunaan dan pemrosesan beberapa media (text, audio, graphics, animation, video, and interactivity) yang berbeda untuk menyampaikan informasi atau menghasilkan produk multimedia (*music, video, film, game, entertainment, dll*) Atau penggunaan sejumlah teknologi yang berbeda yang memungkinkan untuk menggabungkan media (*text, audio, graphics, animation, video, and interactivity*) dengan cara yang baru untuk tujuan komunikasi.

Dalam kategori ini media yang digunakan (tampak pada gambar 2.1) adalah

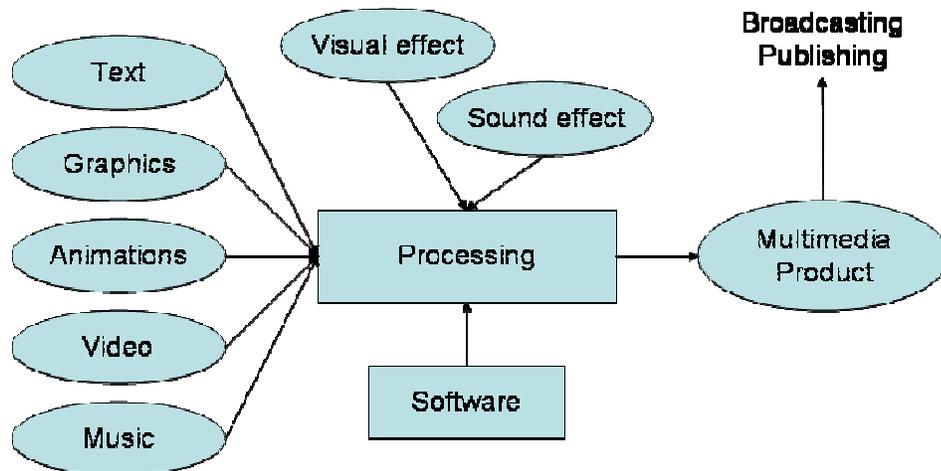
- a. Media Teks
- b. Media *Audio*
- c. Media *Video*
- d. Media Animasi
- e. Media *Graph / Image*
- f. Media *Interactivity*
- g. Media *Special Effect*
- h. Media *2D / 3D Modelling*
- i. Media *Web*

2. *Multimedia communication*

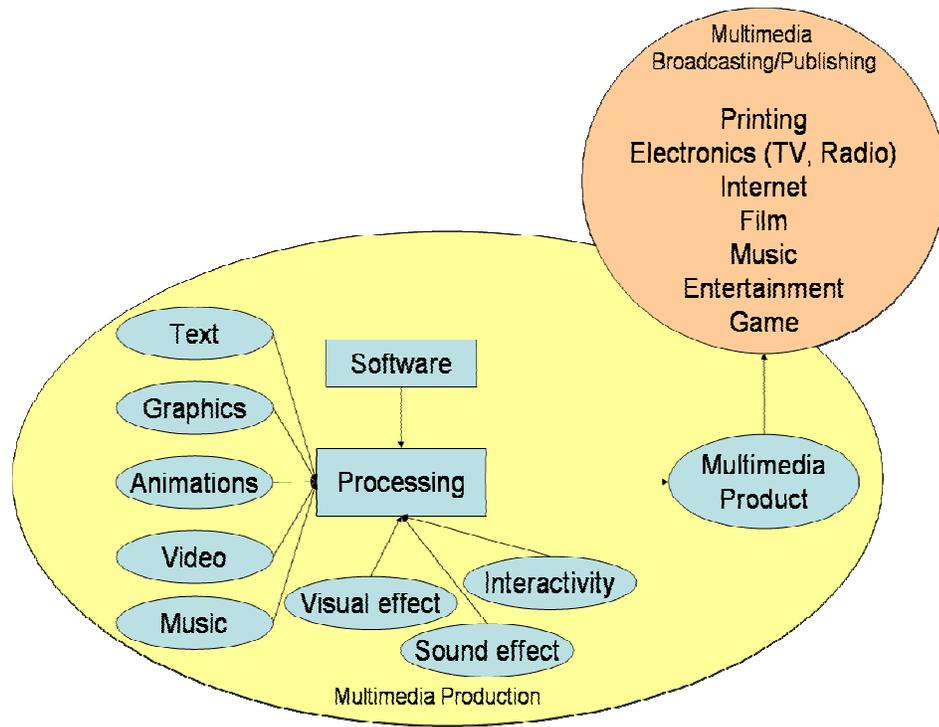
Multimedia adalah menggunakan media (masa), seperti televisi, radio, cetak, dan Internet, untuk mempublikasikan / menyiarkan / mengkomunikasikan material *advertising, publicity, entertainment, news, education, dll*.

Dalam kategori ini media yang digunakan (tampak pada gambar 2.2) adalah

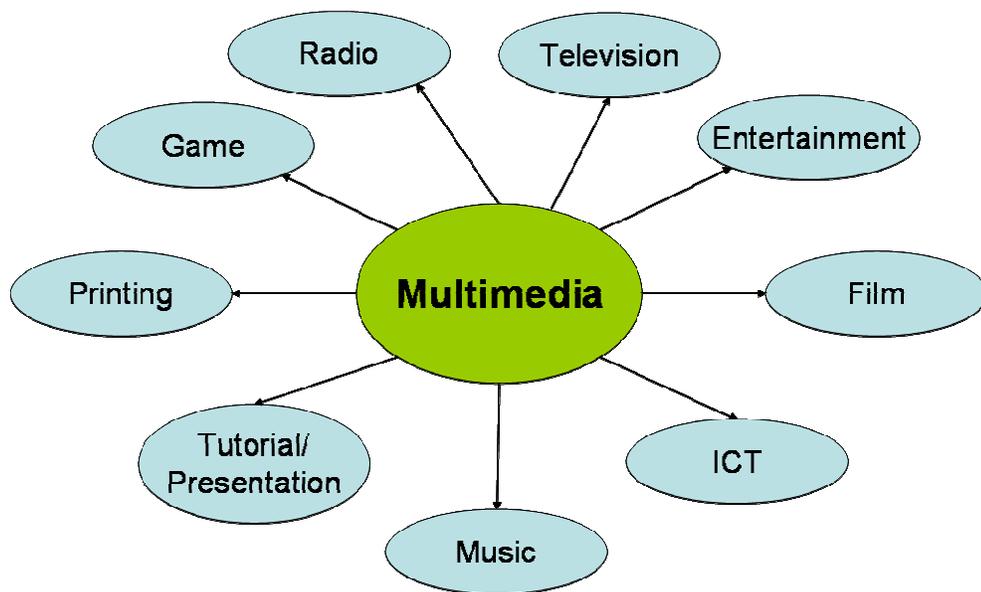
- a. TV
- b. Radio
- c. *Film*
- d. Cetak
- e. Musik
- f. *Game*
- g. *Entertainment*
- h. Tutorial
- i. ICT (*Internet*)



**Gambar 2.1.** *Multimedia Production.*



**Gambar 2.2.** *Multimedia Production dan Multimedia Broadcasting/Publishing.*



**Gambar 2.3.** *Keterkaitan antara Multimedia Production dengan Multimedia Broadcasting/Publishing.*

**Tabel 2.1. Multimedia vs. Multimedia**

	Multimedia	Multimedia								
		TV	Radio	Film	Cetak	Musik	Game	Entertainment	Tutorial	ICT
1	Media Teks	☀		☀	☀		☀	☀	☀	☀
2	Media Audio	☀	☀	☀		☀	☀	☀	☀	☀
3	Media Video	☀		☀			☀	☀	☀	☀
4	Media Animasi	☀		☀			☀	☀	☀	☀
5	Media Graph / Image	☀		☀	☀		☀	☀	☀	☀
6	Media Interactivity						☀		☀	☀
7	Media Special Effect	☀	☀	☀	☀	☀	☀	☀	☀	☀
8	Media 3D / 2D	☀		☀	☀	☀	☀	☀	☀	☀
9	Media Web			☀	☀	☀	☀	☀	☀	☀

Gambar 2.3. mengilustrasikan hubungan antara multimedia *content production* dan *multimedia communication*. Sedangkan pada Tabel 2.1. lebih detail dipetakan keterkaitan antara keduanya.

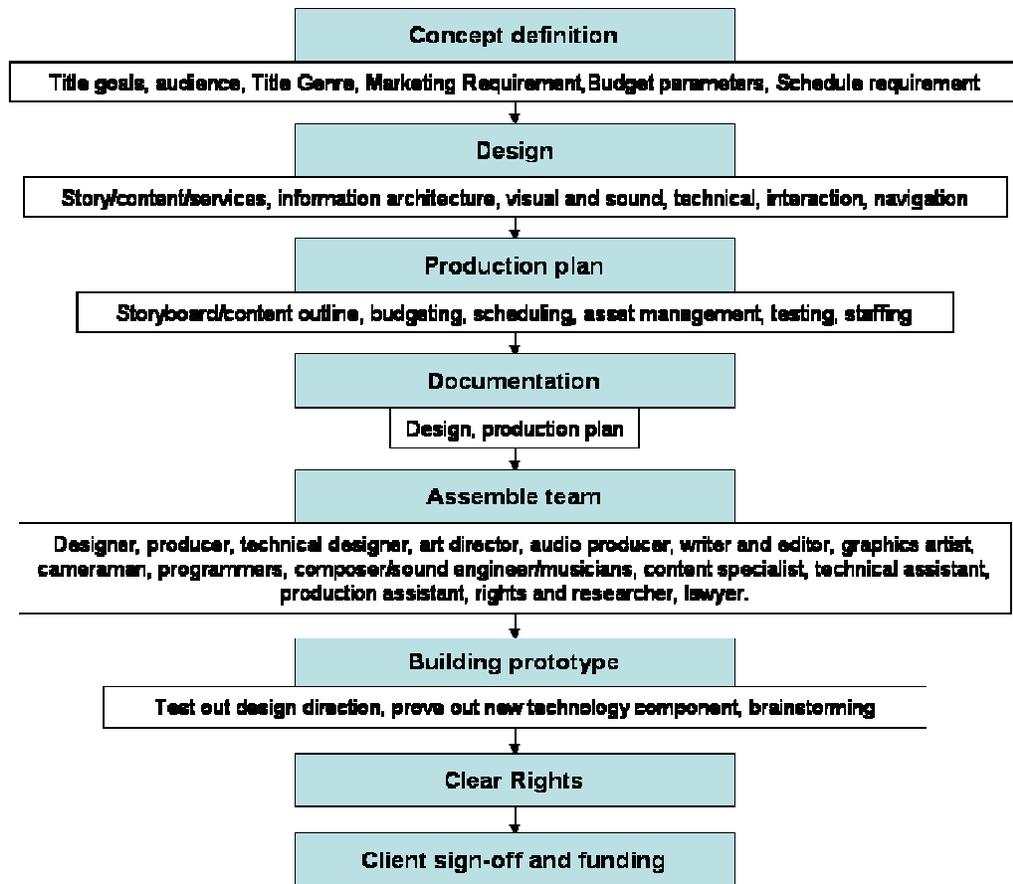
## 2.2 Life Cycle Proses Produksi Produk Multimedia

*Life cycle* proses produksi produk multimedia secara umum tampak pada gambar 2.4. Proses produksi ini terdiri dari 3 sub-proses yaitu *Pre-Production*, *Production* dan *Post-Production*.

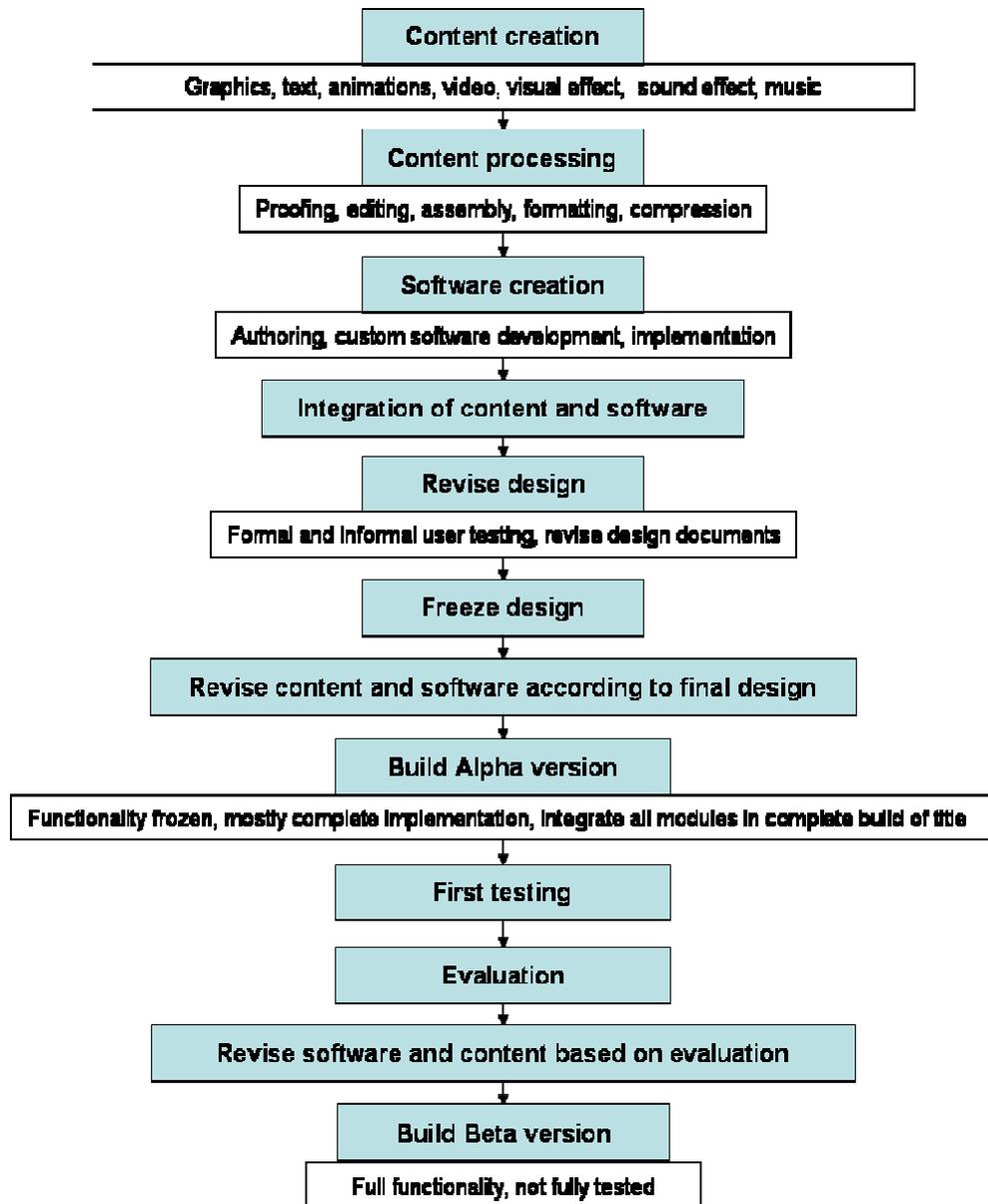


**Gambar 2.4.** *Multimedia Production* terdiri dari proses *Pre-Production*, *Production* dan *Post-Production*.

Diagram aliran proses *Pre-Production* diilustrasikan pada gambar 2.5. Pada prinsipnya proses ini meliputi proses penguasaan ide (proposal) produk, perencanaan produk, perencanaan proses produksi, penyusunan dokumentasi, penyusunan tim, membangun prototip, pengurusan hak cipta dan penandatanganan kontrak dan pembiayaan.

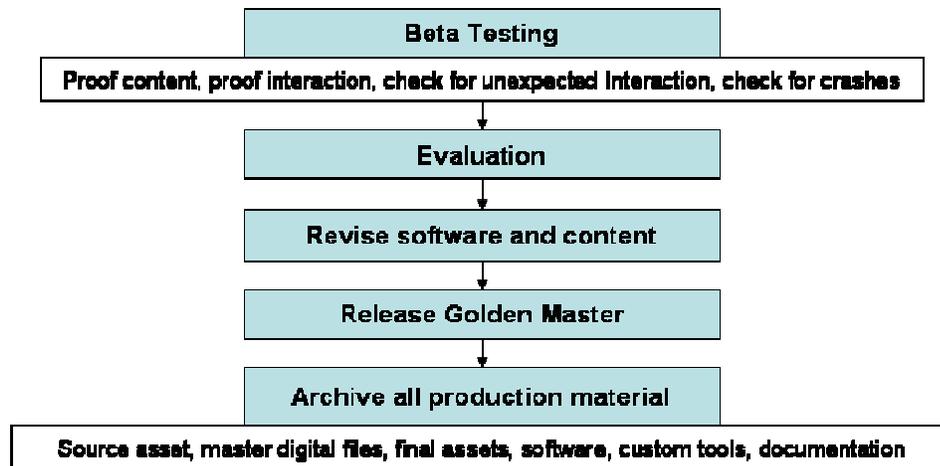


Gambar 2.5. Proses *Pre-Production*.



**Gambar 2.6.** Proses *Production*.

Gambar 2.6. mengilustrasikan diagram aliran proses pelaksanaan produksi produk multimedia. Proses ini terdiri dari pembuatan *content* multimedia yang diperlukan, pemrosesan *content*, pembuatan program / *software* yang diperlukan, mengintegrasikan *content* dan *software*, merevisi design membangun *Apha version* (hampir semua fungsi produk sudah dibangun diimplementasikan dan diintegrasikan), pengujian awal produk, mengevaluasi produk dan merevisi *software* dan *content* berdasarkan pada hasil evaluasi, dan membangun *Beta version* (semua fungsi produk sudah dibangun diimplementasikan dan diintegrasikan tetapi belum diuji secara lengkap).



Gambar 2.7. Proses *Post-Production*.

Tahap terakhir adalah tahap *Post-Production*, dimana diagram alirnya diilustrasikan pada gambar 2.7. Proses ini terdiri dari proses pengujian *Beta version*, mengevaluasi dan merevisi *software* dan *content* berdasarkan pada hasil pengujian versi *Beta*, merelease *Golden Master (final product)* dari produk multimedia dan menyimpan semua material yang dipakai dalam proses produksi. Produk dengan tahan *Golden Master* ini yang akan dipasarkan, dipublikasikan melalui *multimedia communication* yang memungkinkan.

## BAB III

### UNIT UNIT KOMPETENSI

#### MULTIMEDIA DAN *AUDIO VISUAL*

Standar kompetensi ini terdiri atas unit-unit kompetensi yang disusun mulai dari hal yang bersifat umum, inti dan khusus. Standar kompetensi umum adalah sekumpulan unit-unit kompetensi yang secara umum diperlukan untuk bekerja dibidang multimedia dan audio visual. Sedangkan standar kompetensi inti adalah sekumpulan unit-unit kompetensi yang merupakan substansi yang diperlukan untuk mengerjakan tugas-tugas inti dibidang multimedia dan audio visual. Dan untuk standar kompetensi khusus adalah unit-unit kompetensi yang bersifat kekhususan atau spesialisasi yang diperlukan untuk mengerjakan tugas-tugas khusus/spesifik dibidang multimedia dan audio visual.

Standar kompetensi sebagaimana yang disebutkan diatas untuk bidang keahlian multimedia dan audio visual adalah sebagai berikut :

#### 3.1 Kompetensi Umum

Meliputi : Administrasi, Pemasaran, Teknisi, Keselamatan Kerja, Menulis Naskah Cerita, Merancang Multimedia

No	No Unit	Unit Kompetensi
1	<b>TIK.MM01.001.01</b>	Menyiapkan suatu proposal
2	<b>TIK.MM01.002.01</b>	Mengajukan <i>copyright</i>
3	<b>TIK.MM01.003.01</b>	Memeriksa, merawat dan memperbaiki peralatan
4	<b>TIK.MM01.004.01</b>	Memperagakan pengetahuan dan syarat – syarat multimedia

No	No Unit	Unit Kompetensi
5	<b>TIK.MM01.005.01</b>	Mengidentifikasi komponen multimedia
6	<b>TIK.MM01.006.01</b>	Menyiapkan multimedia untuk <i>platform</i> yang berbeda
7	<b>TIK.MM01.007.01</b>	Memilih dan memakai <i>software</i> dan <i>hardware</i> untuk multimedia
8	<b>TIK.MM01.008.01</b>	Menerapkan prinsip – prinsip rancangan visual
9	<b>TIK.MM01.009.01</b>	Menerapkan prinsip - prinsip rancangan instruksional
10	<b>TIK.MM01.010.01</b>	Mengkoordinir pemindahan dan perakitan peralatan efek khusus
11	<b>TIK.MM01.011.01</b>	Menjual produk dan jasa
12	<b>TIK.MM01.012.01</b>	Mengikuti prosedur kesehatan, keselamatan, dan keamanan kerja

### 3.2 Kompetensi Inti

Meliputi : Menggunakan Kamera, Menyunting Gambar & Suara, Membuat Animasi, Kreasi Gambar *Digital*, Pencahayaan, Sutradara

No	No Unit	Unit Kompetensi
1	<b>TIK.MM02.001.01</b>	Menulis sebuah sekuen interaktif untuk multimedia
2	<b>TIK.MM02.002.01</b>	Memadukan dan menggunakan bahasa naskah dalam menulis multimedia
3	<b>TIK.MM02.003.01</b>	Merancang sebuah produk multimedia
4	<b>TIK.MM02.004.01</b>	Membaca dan menafsirkan naskah
5	<b>TIK.MM02.005.01</b>	Melakukan pemilihan pemain
6	<b>TIK.MM02.006.01</b>	Merancang dan membuat rencana kerja kamera
7	<b>TIK.MM02.007.01</b>	Merawat daya <i>battery</i> dan stok <i>video</i> untuk sebuah <i>shooting</i>
8	<b>TIK.MM02.008.01</b>	Mengkoordinir dan mengisi stok <i>film</i>
9	<b>TIK.MM02.009.01</b>	Melakukan pemeriksaan kamera sebelum <i>shooting</i>
10	<b>TIK.MM02.010.01</b>	Men- <i>set-up</i> sebuah kamera
11	<b>TIK.MM02.011.01</b>	Membuat <i>storyboard</i> untuk animasi
12	<b>TIK.MM02.012.01</b>	Membuat tata – letak gambar untuk animasi
13	<b>TIK.MM02.013.01</b>	Membuat artwork dengan acuan nyata / hidup
14	<b>TIK.MM02.014.01</b>	Menyiapkan animasi <i>camera-ready</i>
15	<b>TIK.MM02.015.01</b>	Merancang dan membuat efek-efek visual
16	<b>TIK.MM02.016.01</b>	Mengembangkan dan membuat rancangan pencahayaan
17	<b>TIK.MM02.017.01</b>	Membuat dan merealisasikan rancangan pencahayaan
18	<b>TIK.MM02.018.01</b>	Menyiapkan, memasang ,dan memantau peralatan pencahayaan
19	<b>TIK.MM02.019.01</b>	Menentukan persyaratan pencahayaan dan menjalankan pencahayaan
20	<b>TIK.MM02.020.01</b>	Merawat, memperbaiki, dan memodifikasi peralatan pencahayaan
21	<b>TIK.MM02.021.01</b>	Membangun sebuah narasi
22	<b>TIK.MM02.022.01</b>	Menulis naskah
23	<b>TIK.MM02.023.01</b>	Menyunting naskah
24	<b>TIK.MM02.024.01</b>	Menulis bahan-bahan presentasi

No	No Unit	Unit Kompetensi
25	<b>TIK.MM02.025.01</b>	Menulis atau menyalin isi naskah
26	<b>TIK.MM02.026.01</b>	Menggunakan peralatan yang sesuai untuk membuat sekuen interaktif
27	<b>TIK.MM02.027.01</b>	Membuat sebuah produk multimedia
28	<b>TIK.MM02.028.01</b>	Menerapkan rancangan permainan ( <i>game</i> ) pada sebuah produk Multimedia
29	<b>TIK.MM02.029.01</b>	Merancang dan membuat <i>interface</i> multimedia
30	<b>TIK.MM02.030.01</b>	Merancang navigasi pada sebuah produk multimedia
31	<b>TIK.MM02.031.01</b>	Menggabung, merancang, dan menyunting video <i>digital</i>
32	<b>TIK.MM02.032.01</b>	Membuat, memanipulasi, dan menggabung gambar 2D
33	<b>TIK.MM02.033.01</b>	Membuat sebuah sekuen multimedia
34	<b>TIK.MM02.034.01</b>	Mengembangkan sebuah naskah multimedia
35	<b>TIK.MM02.035.01</b>	Melakukan uji coba pemain
36	<b>TIK.MM02.036.01</b>	Mengarahkan para pemain
37	<b>TIK.MM02.037.01</b>	Mengarahkan para kru
38	<b>TIK.MM02.038.01</b>	Menentukan cakupan kamera
39	<b>TIK.MM02.039.01</b>	Men- <i>set-up</i> dan mengoperasikan kamera <i>video</i> dasar
40	<b>TIK.MM02.040.01</b>	Menggabung bidikan kamera dan mengoperasikan sebuah kamera
41	<b>TIK.MM02.041.01</b>	Mengoperasikan kamera dalam keadaan khusus
42	<b>TIK.MM02.042.01</b>	Membidik obyek dalam suasana kamera jamak
43	<b>TIK.MM02.043.01</b>	Mengoperasikan <i>clapperboard</i>
44	<b>TIK.MM02.044.01</b>	Menata kabel – kabel kamera
45	<b>TIK.MM02.045.01</b>	Merancang dan membuat animasi
46	<b>TIK.MM02.046.01</b>	Mengkoordinir produksi animasi
47	<b>TIK.MM02.047.01</b>	Membuat gambar kunci untuk animasi
48	<b>TIK.MM02.048.01</b>	Membuat <i>frame/cel</i> dari foto kopi atau <i>scan</i>
49	<b>TIK.MM02.049.01</b>	Menyiapkan dan membuat <i>frame/cel</i> berwarna
50	<b>TIK.MM02.050.01</b>	Membuat animasi <i>stop-motion</i> (bidang datar)
51	<b>TIK.MM02.051.01</b>	Membuat animasi <i>stop-motion</i> ( <i>modeling</i> )
52	<b>TIK.MM02.052.01</b>	Membuat rekaman gambar berurutan untuk animasi
53	<b>TIK.MM02.053.01</b>	Membuat dan memanipulasi gambar-gambar <i>digital</i>
54	<b>TIK.MM02.054.01</b>	Membuat animasi <i>digital</i> 2D
55	<b>TIK.MM02.055.01</b>	Membuat animasi <i>digital</i> 3D
56	<b>TIK.MM02.056.01</b>	Membuat gambar dan model 3D
57	<b>TIK.MM02.057.01</b>	Menjalankan konsol – konsol pencahayaan
58	<b>TIK.MM02.058.01</b>	Mengelola aset multimedia
59	<b>TIK.MM02.059.01</b>	Memperbarui isi halaman <i>web</i>
60	<b>TIK.MM02.060.01</b>	Bekerja sama dengan editor untuk finalisasi produksi
61	<b>TIK.MM02.061.01</b>	Membuat keputusan teknis dan kreatif untuk <i>editing</i> (penyuntingan)
62	<b>TIK.MM02.062.01</b>	Menyiapkan bahan dan dokumen untuk <i>editing</i>
63	<b>TIK.MM02.063.01</b>	Mengoperasikan peralatan <i>editing video</i>
64	<b>TIK.MM02.064.01</b>	Menjalankan system <i>editing non-linear</i>

No	No Unit	Unit Kompetensi
65	<b>TIK.MM02.065.01</b>	Menyiapkan daftar keputusan <i>edit</i>
66	<b>TIK.MM02.066.01</b>	Menyunting suara dan bunyi
67	<b>TIK.MM02.067.01</b>	Membuat gambar <i>clean-up</i> dan sisip
68	<b>TIK.MM02.068.01</b>	Membuat judul untuk produksi layar
69	<b>TIK.MM02.069.01</b>	Menggabungkan teks kedalam sajian multimedia
70	<b>TIK.MM02.070.01</b>	Menggabungkan gambar 2D kedalam sajian multimedia
71	<b>TIK.MM02.071.01</b>	Menggabungkan fotografi <i>digital</i> kedalam sajian multimedia
72	<b>TIK.MM02.072.01</b>	Menggabungkan <i>audio</i> ke dalam sajian multimedia
73	<b>TIK.MM02.073.01</b>	Menggabungkan animasi kedalam sajian multimedia
74	<b>TIK.MM02.074.01</b>	Menggabungkan <i>video</i> kedalam sajian multimedia
75	<b>TIK.MM02.075.01</b>	Menggabungkan model 3D kedalam sajian multimedia
76	<b>TIK.MM02.076.01</b>	Menguji produk multimedia

### 3.3 Kompetensi Khusus

Membuat Efek Khusus, Sulih Suara

No	No Unit	Unit Kompetensi
1	<b>TIK.MM03.001.01</b>	Mengkoordinir pembuatan efek khusus
2	<b>TIK.MM03.002.01</b>	Membuat efek khusus untuk layar
3	<b>TIK.MM03.003.01</b>	Merakit dan merawat item-item efek khusus selama produksi
4	<b>TIK.MM03.004.01</b>	Melakukan efek khusus dengan aman
5	<b>TIK.MM03.005.01</b>	Merancang dan membuat efek khusus untuk layar
6	<b>TIK.MM03.006.01</b>	Memperbaiki,merawat, dan mengubah efek khusus
7	<b>TIK.MM03.007.01</b>	Melakukan sulih suara pada <i>video</i> untuk transmisi TV

**KODE UNIT : TIK.MM01.001.01**

**JUDUL UNIT : Menyiapkan Suatu Proposal**

**DESKRIPSI UNIT :** Unit ini mendeskripsikan keterampilan dan pengetahuan yang dibutuhkan untuk mempersiapkan proposal, tender formal atau dokumen permohonan suatu proyek industri.

<b>ELEMEN KOMPETENSI</b>	<b>KRITERIA UNJUK KERJA</b>
01 Menganalisa syarat-syarat proyek	1.1 Proyek / syarat-syarat klien diidentifikasi. 1.2 Kriteria dan spesifikasi diidentifikasi untuk memastikan bahwa proposal / tender sesuai dengan spesifikasi.
02 Menentukan keterampilan yang sesuai dengan persyaratan laporan	2.1 Sumber-sumber tenaga kerja dan peralatan yang diperlukan untuk memenuhi syarat-syarat proposal / tender diidentifikasi. 2.2 Keterampilan yang sesuai dengan persyaratan ditentukan dalam bentuk konsultasi dengan orang yang sesuai.
03 Memperkirakan biaya dan sumber-sumber yang ada	3.1 Biaya dan ada tidaknya tenaga, peralatan yang harus disewa atau dibeli ditentukan. 3.2 Rincian biaya yang mencakup semua aspek kerja yang dibutuhkan untuk menyelesaikan proyek dikembangkan. 3.3 Bidang-bidang yang secara singkat tidak jelas dengan klien dirundingkan. 3.4 Kemungkinan – kemungkinan kerja disediakan berdasarkan kenyataan di industri dan pengalaman masa lalu.
04 Menyiapkan proposal atau permohonan tender	4.1 Proposal / dokumen tender termasuk rincian spesifikasi kerja yang harus dikerjakan dan rincian pembiayaan disiapkan. 4.2 Informasi dinyatakan dengan jelas dan akurat dan dipastikan bahwa informasi – informasi tersebut relevan.

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA
	4.3 Proposal / tender didiskusikan dengan kolega dan para ahli yang sesuai, untuk mendapatkan umpan balik. 4.4 Proposal / tender disiapkan dan diserahkan ke klien sebelum tanggal yang diminta. 4.5 Proposal / tender dievaluasi pada bagian persyaratan-persyaratan.
05 Menyajikan permohonan bilamana diperlukan	5.1 Proposal / tender disajikan secara profesional dan efektif. 5.2 Keuntungan dan karakter-karakter kreatif dari proposal atau tender ditentukan.
06 Mengusahakan untuk meraih persetujuan bilamana perlu	6.1 Persetujuan proposal dan tender dipastikan dalam bentuk tertulis tanpa penundaan. 6.2 Semua amandemen dipastikan didokumentasikan dengan jelas.

### BATASAN VARIABEL

1. Unit ini berlaku untuk seluruh sektor teknologi informasi dan komunikasi.
2. Dalam melaksanakan unit kompetensi ini didukung dengan tersedianya:
  - 2.1 Kamera, *film / tape*, perlengkapan, penyangga kamera, kostum
  - 2.2 Komputer, *software*
  - 2.3 Peralatan *sound* dan rekam
  - 2.4 Peralatan musik
  - 2.5 Tenaga manusia terampil, teknik artistik dan manajemen
  - 2.6 Akomodasi, tempat
  - 2.7 Ruang perkantoran, penyediaan, dan peralatan
  - 2.8 Sumber lain yang terkait dengan proyek
3. Rincian biaya meliputi:
  - 3.1 Peralatan
  - 3.2 Tenaga kerja
  - 3.3 Penyediaan barang yang dapat dikonsumsi
  - 3.4 *Medical*
4. Kemungkinan-kemungkinan meliputi:
  - 4.1 Cuaca
  - 4.2 Kesulitan teknis
  - 4.3 Pertimbangan hubungan industri
  - 4.4 Sakit / kecelakaan / kejadian-kejadian
  - 4.5 Hal-hal lain yang terkait dengan sektor
5. Tenaga kerja yang relevan meliputi:
  - 5.1 Disainer produksi
  - 5.2 Pelaksana
  - 5.3 Staf produksi

- 5.4 Pembimbing
- 5.5 Kepala bagian
- 5.6 Sutradara
- 5.7 Produser
- 5.8 Pengarah teknis
- 5.9 Staf teknis lainnya
- 5.10 Staf khusus lainnya
- 5.11 Para desainer
- 5.12 Manajer studio

## **PANDUAN PENILAIAN**

### **1. Pengetahuan dan keterampilan penunjang**

Untuk mendemonstrasikan kompetensi, memerlukan bukti keterampilan dan pengetahuan dibidang ini yang mencakup :

- 1.1 Pengetahuan dasar
  - 1.1.1 Hubungan komunikasi, meliputi koordinasi, layanan konsumen, negosiasi, laporan tertulis.
  - 1.1.2 Pengetahuan menyeluruh dalam sektor industri.
- 1.2 Keterampilan dasar
  - 1.2.1 Pemahaman dokumen secara akurat.
  - 1.2.2 Format penyajian proposal / tender efektif yang tepat.

### **2. Konteks penilaian**

Penilaian mungkin terjadi pada pekerjaan, atau diluar pekerjaan atau suatu kombinasi dari keduanya. Penilaian diluar pekerjaan harus dilaksanakan dalam suatu lingkungan kerja yang distimulasikan mendekati pekerjaan yang semestinya. Penilaian mungkin menggabungkan serangkaian metode untuk menilai kemampuan dan penerapan pengetahuan pendukung penting, dan mungkin mencakup :

- 2.1 Demontrasi praktis (pengamatan langsung harus terjadi lebih dari sekali untuk menentukan konsistensi kemampuan)
- 2.2 Studi kasus
- 2.3 Contoh-contoh kerja atau kegiatan-kegiatan simulasi kerja
- 2.4 Menanyakan secara lisan / *interview*
- 2.5 Proyek / laporan / buku catatan kemajuan
- 2.6 Laporan pihak ketiga dan prestasi otentik sebelumnya
- 2.7 Bukti penilaian

### **3. Aspek penting penilaian**

Aspek yang harus diperhatikan :

- 3.1 Suatu proposal / tender produksi yang efektif, lengkap, dan disajikan dengan baik yang memenuhi semua spesifikasi laporan.
- 3.2 Proses pekerjaan yang sesuai untuk pengembangan proposal atau tender.

### **4. Kaitan dengan unit-unit lainnya**

- 4.1 Unit ini berdiri sendiri dan tidak ada kaitannya dengan pengetahuan dan keterampilan dalam unit kompetensi yang lain.
- 4.2 Pengembangan pelatihan untuk memenuhi persyaratan dalam unit ini perlu dilakukan dengan hati-hati. Untuk pelatihan pra-kejuruan umum, institusi harus menyediakan pelatihan yang mempertimbangkan serangkaian konteks industri seutuhnya tanpa bias terhadap sektor

tertentu. Batasan variabel akan membantu dalam hal ini. Untuk sektor tertentu / khusus, pelatihan harus disesuaikan agar dapat memenuhi kebutuhan sektor tersebut.

### Kompetensi Kunci

<b>NO</b>	<b>KOMPETENSI KUNCI DALAM UNIT INI</b>	<b>TINGKAT</b>
1	Mengumpulkan, mengorganisir dan menganalisa informasi	1
2	Mengkomunikasikan ide-ide dan informasi	1
3	Merencanakan dan mengorganisir aktivitas-aktivitas	1
4	Bekerja dengan orang lain dan kelompok	2
5	Menggunakan ide-ide dan teknik matematika	1
6	Memecahkan masalah	2
7	Menggunakan teknologi	1

**KODE UNIT** : TIK.MM01.002.01

**JUDUL UNIT** : Mengajukan *Copyright*

**DESKRIPSI UNIT** : Unit ini mendeskripsikan keterampilan dan pengetahuan yang dibutuhkan untuk melindungi kreatifitas kerja dan penampilan oleh pengguna yang tidak berhak.

<b>ELEMEN KOMPETENSI</b>	<b>KRITERIA UNJUK KERJA</b>
01 Memastikan bahwa proteksi hak cipta pada kreatifitas kerja atau kemampuan adalah sesuai secara lokal atau internasional	1.1 Semua prosedur yang diperlukan untuk memastikan bahwa materi yang dibuat dilindungi hukum secara lokal dan internasional terhadap tindakan pelanggaran hukum baik pekerjaan reproduksi keseluruhan produk maupun sebagian yang tidak memiliki hak cipta dilakukan.  1.2 Semua prosedur yang diperlukan untuk memastikan bahwa pekerjaan dilindungi hukum secara lokal dan internasional terhadap peniruan kerja baik lewat media cetak, tayangan langsung atau pada media lainnya dilakukan.  1.3 Riset dan berupaya mendapatkan kekuatan hukum yang terpercaya dimana perlu untuk meyakinkan bahwa hak artis / hak kepemilikan <i>copyright</i> dilindungi.
02 Memberikan <i>copyright</i> untuk kreatifitas kerja atau para pelaku kerja	2.1 Strategi perencanaan negosiasi kesepakatan atas kinerja / kemampuan dengan memahami perbedaan antara pemberian <i>copyright</i> dan lisensi dikembangkan.  2.2 <i>Copyright</i> diberikan bagi komposer dan / pelaku kerja dimana mereka para artis mengetahui semua implikasinya.  2.3 Semua pihak baik artis maupun penerbit dipastikan dan disetujui boleh mengontrol penggunaan dan eksploitasi kerja atas dasar pemberian <i>copyright</i> .  2.4 Syarat-syarat pemberian <i>copyright</i> dipastikan ditulis secara cermat dalam suatu kontrak formal yang berbadan hukum yang diperlukan, kemudian dimengerti dan ditandatangani oleh semua pihak yang terkait.

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA
03 Memberikan hak lisensi atas karya kreatif dan kemampuan	<p>3.1 Wilayah kerja dipastikan dan disetujui, dimana hak lisensi boleh dijalankan oleh semua pihak yang terkait.</p> <p>3.2 Jangka waktu lisensi dipastikan dan disetujui dengan semua pihak yang terkait.</p> <p>3.3 Persyaratan eksplotasi kerja / lisensi dipastikan dan disetujui dengan semua pihak terkait.</p> <p>3.4 Kontrol kerja kreatif, termasuk pada tingkat apa dan bagaimana pekerjaan dibuat ulang dipastikan dikonfirmasi dan disetujui oleh semua pihak yang terkait.</p> <p>3.5 Negosiasi pembayaran apakah berupa pembayaran langsung, <i>royalty</i>, atau kombinasi keduanya disesuaikan dengan konteks kesepakatan.</p> <p>3.6 Tanggung jawab penegakan hukum atas pelanggaran <i>copyright</i> dikonfirmasi dan disetujui.</p> <p>3.7 Semua syarat kesepakatan dipastikan telah ditulis dengan akurat, dikonfirmasi, dan ditandatangani oleh semua pihak yang terkait.</p>
04 Memenuhi semua syarat persetujuan <i>copyright</i>	<p>4.1 Dokumen-dokumen yang terkait dengan persetujuan <i>copyright</i> dijaga agar aman dan dapat diambil dengan mudah bila diperlukan.</p> <p>4.2 Semua tanggung jawab dijalankan untuk memastikan terpenuhinya persyaratan persetujuan <i>copyright</i> pada saat diperlukan.</p>

#### BATASAN VARIABEL

1. Unit ini berlaku untuk seluruh sektor teknologi informasi dan komunikasi.
2. Pihak terkait mencakup:
  - 2.1 Para artis
  - 2.2 Industri dan para manajer artis
  - 2.3 Para agen
  - 2.4 Pihak penegak hukum
3. *Copyright* dapat ditetapkan untuk:
  - 3.1 Musik yang disajikan dalam segala media dan format
  - 3.2 Karya seni
  - 3.3 Fotografi
  - 3.4 *Flyer*
  - 3.5 Cover rekaman

- 3.6 Bahan asli
- 3.7 Pertunjukan
- 3.8 Naskah
- 3.9 Film *scores*
- 4. *Copyright* boleh melibatkan:
  - 4.1 Kepemilikan bahan
  - 4.2 Jenis lisensi atau penunjukan
  - 4.3 Jangka waktu pengontrolan setelah masa berlakunya habis
  - 4.4 Pemicu perubahan versi
  - 4.5 Pemicu yang tidak mengubah versi
  - 4.6 Ide / Alur Cerita ( *Storyboard* )
- 5. Tenaga kerja yang relevan meliputi:
  - 5.1 Tenggang waktu dimana bahan boleh dieksploitasi
- 6. Wilayah mencakup:
  - 6.1 Daerah dimana hak lisensi dapat atau tidak dapat dijalankan
- 7. Lisensi berlaku untuk penggunaan karya:
  - 7.1 Pertunjukan kemampuan
  - 7.2 *Film / video*
  - 7.3 Multimedia
  - 7.4 Periklanan
  - 7.5 Penyiaran
  - 7.6 Ide / Tema *Film / Bahan Produk*

## PANDUAN PENILAIAN

### 1. Pengetahuan dan keterampilan penunjang

Untuk mendemonstrasikan kompetensi, memerlukan bukti keterampilan dan pengetahuan dibidang ini yang mencakup :

- 1.1 Pengetahuan dasar
  - 1.1.1 Keabsahan *copyright*.
  - 1.1.2 Perbedaan antara hak pelaku kerja, hak mekanis dan sinkronisasi.
  - 1.1.3 Perbedaan antara *copyright* untuk komposisi, rekaman suara dan edisi penerbitan.
  - 1.1.4 Syarat-syarat yang diperlukan atas keberadaan komposisi dan rekaman suara.
- 1.2 Keterampilan dasar
  - 1.2.1 Prosedur yang diperlukan untuk pembuktian kepemilikan karya komposisi.
  - 1.2.2 Perbedaan antara penugasan dan pemberian lisensi *copyright*.
  - 1.2.3 Komunikasi untuk mencapai konsensus.
  - 1.2.4 Komunikasi untuk mencapai persetujuan pengeluaran.

### 2. Konteks penilaian

Penilaian diluar kerja harus dilakukan dalam lingkungan kerja yang disimulasikan mendekati tempat kerja. Penilaian dapat diberikan pada pekerjaan, diluar pekerjaan atau gabungan keduanya. Tetapi penilaian unit ini akan paling efektif dilakukan pada pekerjaan karena persyaratan lingkungan tempat kerja tertentu.

Penilaian dapat menggabungkan serangkaian metode-metode untuk menilai kemampuan dan penerapan pengetahuan pendukung utama, dan mungkin meliputi :

- 2.1 Studi kasus dan skenario sebagai dasar diskusi penerbitan *copyright*

- 2.2 Contoh kerja atau kegiatan di tempat kerja yang disimulasikan
- 2.3 Simulasi latihan menyelesaikan masalah
- 2.4 Pertanyaan lisan atas penerbitan *copyright*
- 2.5 Proyek / laporan / buku catatan kemajuan
- 2.6 Laporan pihak ketiga dan prestasi otentik sebelumnya
- 2.7 Contoh otentik kerja yang terkait dengan penanganan *copyright*

**3. Aspek penting penilaian**

Aspek yang harus diperhatikan :

- 3.1 Kemampuan melakukan riset langsung dan / atau mencari bantuan yang sesuai ketika diperlukan untuk menangani *copyright*.
- 3.2 Mengerti peran organisasi yang sesuai dengan hukum dan bisnis *copyright*.

**4. Kaitan dengan unit-unit lainnya**

- 4.1 Unit ini berdiri sendiri dan tidak ada kaitannya dengan pengetahuan dan keterampilan dalam unit kompetensi yang lain.
- 4.2 Pengembangan pelatihan untuk memenuhi persyaratan dalam unit ini perlu dilakukan dengan hati-hati. Untuk pelatihan pra-kejuruan umum, institusi harus menyediakan pelatihan yang mempertimbangkan serangkaian konteks industri seutuhnya tanpa bias terhadap sektor tertentu. Batasan variabel akan membantu dalam hal ini. Untuk sektor tertentu / khusus, pelatihan harus disesuaikan agar dapat memenuhi kebutuhan sektor tersebut.

**Kompetensi Kunci**

NO	KOMPETENSI KUNCI DALAM UNIT INI	TINGKAT
1	Mengumpulkan, mengorganisir dan menganalisa informasi	2
2	Mengkomunikasikan ide-ide dan informasi	2
3	Merencanakan dan mengorganisir aktivitas-aktivitas	2
4	Bekerja dengan orang lain dan kelompok	2
5	Menggunakan ide-ide dan teknik matematika	1
6	Memecahkan masalah	2
7	Menggunakan teknologi	1

**KODE UNIT : TIK.MM01.003.01**

**JUDUL UNIT : Memeriksa, Merawat dan Memperbaiki Peralatan**

**DESKRIPSI UNIT :** Unit ini mendeskripsikan keahlian dan pengetahuan yang dibutuhkan untuk melakukan perawatan umum dan perbaikan ringan pada perlengkapan yang digunakan pada industri *film*, televisi, radio dan multimedia. Unit ini tidak mendeskripsikan kegunaan spesifik dari pengetahuan dan keahlian mekanik, elektrik dan elektronik. Perbaikan yang rumit dari perlengkapan haruslah mengacu pada teknisi servis khusus.

<b>ELEMEN KOMPETENSI</b>	<b>KRITERIA UNJUK KERJA</b>
01 Merawat perlengkapan dan mengadakan pengecekan keamanan secara teratur	1.1 Pekerjaan dilakukan secara berkala untuk memastikan perlengkapan pada kondisi pekerjaan yang optimal. 1.2 Perlengkapan dan asesoris dibersihkan dan dirawat sesuai dengan persyaratan perusahaan dan instruksi perawatan. 1.3 Cadangan dan persediaan diperiksa dan diganti sesuai dengan persyaratan perusahaan dan instruksi pabrik 1.4 Keamanan perlengkapan diperiksa sesuai instruksi pabrik. 1.5 Status dari seluruh komponen yang dicek, dirawat dan / atau diganti dicatat dan dilaporkan. 1.6 Aktifitas perawatan rumit pada teknisi khusus diacukan dengan berkonsultasi pada orang-orang yang relevan. 1.7 Dokumentasi perawatan dilengkapi sesuai dengan prosedur perawatan dan menyediakan salinan untuk orang-orang yang relevan.
02 Memperbaiki dan mengembalikan lagi perlengkapan yang rusak	2.1 Perlengkapan dimatikan secara aman dan diisolasi, bila perlu, mengikuti instruksi pabrik dan prosedur perusahaan. 2.2 Kesalahan pada perlengkapan diidentifikasi untuk menentukan persyaratan perbaikan dengan berkonsultasi dengan teknisi ahli bila diperlukan.

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA
	<p>2.3 Perbaikan yang rumit diajukan pada teknisi ahli dengan berkonsultasi pada orang-orang yang relevan dan didapatkan persetujuan untuk mengirimkan perlengkapan pada tukang reparasi.</p> <p>2.4 Persetujuan untuk menggunakan perlengkapan alternatif pada saat sedang dilakukan perbaikan dibuat.</p> <p>2.5 Kesalahan dan perbaikan yang dibutuhkan didiskusikan dengan para teknisi ahli dan disediakan teknisi ahli yang memandu perbaikan dari tempat yang jauh.</p> <p>2.6 Label pada perlengkapan yang rusak didaftarkan dan dilampirkan sesuai dengan prosedur organisasi.</p> <p>2.7 Pengujian aspek operasional dari perlengkapan yang sedang diperbaiki dilakukan dan dipastikan bahwa alat tersebut aman untuk digunakan setelah diperbaiki.</p> <p>2.8 Dokumentasi dilengkapi sesuai dengan prosedur perusahaan dan disediakan salinan untuk orang-orang yang relevan.</p>

#### BATASAN VARIABEL

1. Lingkungan di mana perlengkapan dapat dirawat atau diperbaiki, meliputi :
  - 1.1 Di ruang maintenance / perawatan
  - 1.2 Di studio
  - 1.3 Di dalam ruangan
  - 1.4 Di luar ruangan
  - 1.5 Pagi hari
  - 1.6 Malam hari
  - 1.7 Di lokasi produksi
2. Dokumen meliputi:
  - 2.1 Hasil komputer
  - 2.2 Tulisan manual Peralatan sound dan rekam
3. Dokumen yang dibaca dan diinterpretasikan meliputi:
  - 3.1 Instruksi perlengkapan
  - 3.2 Spesifikasi/ petunjuk pabrik
  - 3.3 Catatan perawatan
  - 3.4 Instruksi perawatan
  - 3.5 Spesifikasi desain
  - 3.6 Jadwal penggunaan perlengkapan
4. Dokumen yang dilengkapi meliputi:
  - 4.1 Laporan kesalahan

- 4.2 Laporan kecelakaan
- 4.3 Laporan perawatan
- 4.4 Permintaan/ order perbaikan dan perawatan
- 4.5 Order persediaan
- 4.6 Laporan pengetesan
- 5. Orang yang terkait, meliputi:
  - 5.1 Supervisor
  - 5.2 Kepala bagian
  - 5.3 Teknisi / staf perawatan
  - 5.4 Tukang reparasi ahli
- 6. Perlengkapan meliputi:
  - 6.1 Semua perlengkapan yang digunakan dalam industri film, televisi, radio dan multimedia
- 7. Barang habis terpakai meliputi:
  - 7.1 Media penyimpan (H8, Hi-8,VCD, DVD, VHS, Beta, mini DVD,dll)
  - 7.2 Pelumas
  - 7.3 Batere
- 8. Perawatan meliputi:
  - 8.1 Pembersihan eksterior dan interior dari perlengkapan
  - 8.2 Mengecek semua kabel dalam kondisi yang baik dengan isolasi yang utuh, bahwa kabel dalam kondisi bekerja dan bahwa steker atasnya benar-benar pas
  - 8.3 Mengecek penguncian dan pengapit mekanis berada dalam kondisi yang baik

## **PANDUAN PENILAIAN**

- 1. **Pengetahuan dan keterampilan penunjang**  
 Untuk mendemonstrasikan kompetensi, memerlukan bukti keterampilan dan pengetahuan dibidang ini yang mencakup :
  - 1.1 Kebutuhan perawatan biasa dan jadwal ruang lingkup perlengkapan yang digunakan
  - 1.2 Teknik membersihkan dan merawat perlengkapan dan agen pembersih
  - 1.3 Membaca dan menginterpretasikan dokumentasi dan petunjuk pelayanan
  - 1.4 Keahlian mendeteksi kesalahan
  - 1.5 Melengkapi laporan perawatan dan laporan relevan lainnya
  - 1.6 Perlengkapan khas dan kesalahan penggabungan kabel
  - 1.7 Ketangkasan manual
  - 1.8 Legislasi keselamatan tempat kerja dan legislasi keselamatan lainnya yang relevan
- 2. **Konteks penilaian**
  - 2.1 Penilaian dapat diambil dalam pekerjaan, di luar pekerjaan atau merupakan penggabungan dari keduanya. Bagaimana pun juga penilaian dari unit ini akan lebih efektif bila diambil dalam persyaratan lingkungan tempat kerja yang spesifik.
  - 2.2 Penilaian di luar pekerjaan harus diambil dalam kedekatannya dengan keadaan lingkungan tempat kerja yang disimulasikan.
  - 2.3 Metode penilaian harus meliputi observasi atas penampilan selama serangkaian demonstrasi praktis. Seperti telah dideskripsikan pada aspek kritis penilaian, penilaian dengan observasi langsung harus

diambil dalam ruang lingkup keadaan sekitar melewati periode waktu guna mengumpulkan dan menghasilkan penampilan yang konsisten.

- 2.4 Ruang lingkup metode untuk menambah aplikasi dari esensial pengetahuan dasar harus mendukung hal ini dan meliputi:
  - 2.4.1 Contoh pekerjaan atau aktifitas tempat kerja yang disimulasikan.
  - 2.4.2 Pertanyaan lisan / wawancara.
  - 2.4.3 Proyek-proyek / laporan.
  - 2.4.4 Laporan pihak ketiga dan hasil utama yang didapat.
  - 2.4.5 Laporan fakta.

### 3. Aspek penting penilaian

Aspek yang harus diperhatikan :

- 3.1 Unit ini berkompeten diaplikasikan pada ruang lingkup sektor industri. Fokus dari penilaian akan tergantung pada sektor industri. Penilaian harus memenuhi kebutuhan dari sektor tertentu yang mana penampilannya akan ditambahkan. Penilaian harus diperuntukkan pada variabel keadaan sekitar yang terdaftar dalam ruang lingkup pernyataan variabel yang diaplikasikan pada konteks yang dipilih.
- 3.2 Karena unit ini memfokuskan pada perawatan dan perbaikan dari ruang lingkup yang luas atas perlengkapan, maka penilaian harus dipastikan memperhatikan ruang lingkup yang cukup atas tipe perawatan dan perbaikan.
- 3.3 Penilaian harus diambil dalam ruang lingkup keadaan sekitar dan kondisi yang dapat diaplikasikan pada perawatan dan perbaikan perlengkapan guna menentukan kompetensi.
- 3.4 Fakta di bawah ini kritis untuk menilai kompetensi unit ini:
  - 3.4.1 Menginterpretasikan instruksi pabrik.
  - 3.4.2 Pengetahuan dan aplikasi pada legislasi lokal kesehatan, keselamatan dan keamanan tempat kerja.

### 4. Kaitan dengan unit-unit lainnya

- 4.1 Unit ini berdiri sendiri dan tidak ada kaitannya dengan pengetahuan dan keterampilan dalam unit kompetensi yang lain.
- 4.2 Pengembangan pelatihan untuk memenuhi persyaratan dalam unit ini perlu dilakukan dengan hati-hati. Untuk pelatihan pra-kejuruan umum, institusi harus menyediakan pelatihan yang mempertimbangkan serangkaian konteks industri seutuhnya tanpa bias terhadap sektor tertentu. Batasan variabel akan membantu dalam hal ini. Untuk sektor tertentu / khusus, pelatihan harus disesuaikan agar dapat memenuhi kebutuhan sektor tersebut.

### Kompetensi Kunci

NO	KOMPETENSI KUNCI DALAM UNIT INI	TINGKAT
1	Mengumpulkan, mengorganisir dan menganalisa informasi	2
2	Mengkomunikasikan ide-ide dan informasi	2
3	Merencanakan dan mengorganisir aktivitas-aktivitas	2
4	Bekerja dengan orang lain dan kelompok	2
5	Menggunakan ide-ide dan teknik matematika	1
6	Memecahkan masalah	3
7	Menggunakan teknologi	3

**KODE UNIT : TIK.MM01.004.01**

**JUDUL UNIT : Memperagakan Pengetahuan dan Syarat – Syarat Multimedia**

**DESKRIPSI UNIT :** Standar ini mendefinisikan pengetahuan yang diperlukan oleh seseorang yang bekerja atau berkecimpung di bidang Multimedia khususnya Industri Percetakan. Pengetahuan tersebut mencakup komunikasi teknis dan kemampuan untuk bekerja sebagai anggota tim.

<b>ELEMEN KOMPETENSI</b>	<b>KRITERIA UNJUK KERJA</b>
01 Menampilkan pengetahuan multimedia dan industri percetakan	1.1 Istilah dan perbendaharaan kata bidang multimedia digunakan secara benar dan akurat. 1.2 Ruang lingkup produksi multimedia dideskripsikan. 1.3 Permasalahan sehubungan dengan pembuatan produk percetakan dan produk yang berhubungan dengan multimedia dideskripsikan.
02 Menampilkan pengetahuan tentang kebijakan & peraturan pemerintah	2.1 Prinsip dasar dan kewajiban sehubungan dengan bidang berikut: <i>copyright</i> , K3, perlindungan lingkungan, akses dan kejelasan, penghargaan industri dijabarkan.
03 Menampilkan pengetahuan proses pra cetak	3.1 Prinsip dasar dibalik fungsi-fungsi pra cetak berikut: produksi <i>image</i> ( <i>typesetting, scanning, graphic arts camera</i> ), penggabungan <i>image</i> (manual dan elektronik), <i>image output</i> ( <i>film, plates, direct to press</i> ) dijabarkan. 3.2 Berbagai tipe <i>image</i> ( <i>line, half-tone, dll</i> ) dan kegunaannya dijabarkan. 3.3 Jenis output setting yang berbeda, misalnya pengukuran layar dan sudut ( <i>angles</i> ), bentuk, dll dan menjelaskan bagaimana hal-hal tersebut mempengaruhi hasil akhir produk cetak diidentifikasi. 3.4 Berbagai jenis output yang dibutuhkan untuk jenis media dan proses percetakan yang berbeda diidentifikasi. 3.5 Berbagai jenis <i>output device</i> , seperti <i>film setters, plate setters, analogue proofs, digital proofs</i> diidentifikasi.

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA
04 Menampilkan pengetahuan teknik multimedia dan persyaratannya	<p>4.1 Desain yang sesuai atau tidak sesuai untuk multimedia diidentifikasi.</p> <p>4.2 Kriteria untuk memilih visual, audio atau <i>text delivery</i> untuk menampilkan elemen informasi tertentu dijabarkan.</p> <p>4.3 Bagaimana fungsi teks dapat bervariasi pada penampilan Multimedia untuk keperluan yang berbeda dijelaskan.</p> <p>4.4 Kriteria untuk memilih resolusi grafik dan format dijabarkan dan diidentifikasi keuntungan dan keterbatasan dari berbagai format.</p> <p>4.5 Kriteria untuk memilih format audio untuk multimedia dijabarkan dan diidentifikasi keuntungan dan keterbatasan dari berbagai format.</p> <p>4.6 Kriteria untuk memilih format video untuk multimedia dijabarkan dan diidentifikasi keuntungan dan keterbatasan dari berbagai format.</p> <p>4.7 Kriteria untuk memilih format animasi untuk multimedia dijabarkan dan diidentifikasi keuntungan dan keterbatasan dari berbagai format.</p> <p>4.8 <i>Platform</i> multimedia dan persyaratan sistem komputer untuk produk multimedia yang berbeda diidentifikasi.</p> <p>4.9 <i>Software</i> yang sesuai untuk membuat produk multimedia diidentifikasi.</p> <p>4.10 Fungsi-fungsi pada sebuah sistem navigasi efektif dijabarkan.</p>
05 Mengetahui dasar teori warna	<p>5.1 Teori warna dari warna <i>additive</i> (terang); RGB dijelaskan.</p> <p>5.2 Teori warna dari warna <i>subtractive</i> (pigmen); CMYK dijelaskan.</p> <p>5.3 Hubungan antara <i>range</i> warna visual RGB dan CMYK dijelaskan.</p> <p>5.4 Hubungan antara bayangan dan bagian berwarna gelap untuk koreksi pada suara dan warna dijelaskan.</p>

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA
06 Mengetahui dasar biaya produksi	6.1 Elemen biaya utama pada produksi multimedia diidentifikasi.  6.2 Cara untuk meminimalkan penggunaan material tanpa mempengaruhi kualitas hasil diidentifikasi.

### BATASAN VARIABEL

1. Unit ini berlaku untuk seluruh sektor teknologi informasi dan komunikasi.
2. Unit ini tidak terbatas pada sesama individu, *supervisor*, dan anggota organisasi, yang berasal dari berbagai sosial, budaya, dan etika.
3. Organisasi tidak terbatas pada organisasi pada bagan organisasi dan alur kerja, tetapi juga berdasarkan organisasi dari pekerjaan, tujuan pekerjaan dalam organisasi.

### PANDUAN PENILAIAN

1. **Pengetahuan dan keterampilan penunjang**  
 Untuk mendemonstrasikan kompetensi, memerlukan bukti keterampilan dan pengetahuan di bidang ini yang mencakup :
  - 1.1 Pengetahuan dasar
    - 1.1.1 Pengetahuan yang cukup diperlukan untuk mendiskusikan dengan seksama tentang persyaratan pekerjaan dan modifikasi pada penjual, produksi manager atau pelanggan.
  - 1.2 Tingkat Kemandirian
    - 1.2.1 Bekerja dengan cara konsultasi dengan yang lain.
2. **Konteks penilaian**  
 Kompetensi ini dapat dinilai pada saat bekerja atau sedang tidak bekerja. Berbagai macam piranti penilaian dapat digunakan, termasuk pertanyaan lisan atau tertulis, pertanyaan *multiple choice*, diskusi, projek tertulis, dll.
3. **Aspek penting penilaian**  
 Aspek yang harus diperhatikan :
  - 3.1 Proses peragaan tentang pengetahuan dan syarat-syarat multimedia.
4. **Kaitan dengan unit-unit lainnya**
  - 4.1 Unit ini berdiri sendiri dan tidak ada kaitannya dengan pengetahuan dan keterampilan dalam unit kompetensi yang lain.
  - 4.2 Pengembangan pelatihan untuk memenuhi persyaratan dalam unit ini perlu dilakukan dengan hati-hati. Untuk pelatihan pra-kejuruan umum, institusi harus menyediakan pelatihan yang mempertimbangkan serangkaian konteks industri seutuhnya tanpa bias terhadap sektor tertentu. Batasan variabel akan membantu dalam hal ini. Untuk sektor tertentu / khusus, pelatihan harus disesuaikan agar dapat memenuhi kebutuhan sektor tersebut.

## Kompetensi Kunci

<b>NO</b>	<b>KOMPETENSI KUNCI DALAM UNIT INI</b>	<b>TINGKAT</b>
1	Mengumpulkan, mengorganisir dan menganalisa informasi	2
2	Mengkomunikasikan ide-ide dan informasi	1
3	Merencanakan dan mengorganisir aktivitas-aktivitas	2
4	Bekerja dengan orang lain dan kelompok	2
5	Menggunakan ide-ide dan teknik matematika	1
6	Memecahkan masalah	2
7	Menggunakan teknologi	2

**KODE UNIT** : **TIK.MM01.005.01**

**JUDUL UNIT** : **Mengidentifikasi Komponen Multimedia**

**DESKRIPSI UNIT** : Unit ini mendeskripsikan keahlian dan pengetahuan yang dibutuhkan untuk mengidentifikasi komponen multimedia pada industri *film*, televisi, radio dan multimedia.

<b>ELEMEN KOMPETENSI</b>	<b>KRITERIA UNJUK KERJA</b>
01 Mengidentifikasi komponen elektronika multimedia	1.1 Teknologi Komputer termasuk CPU, ROM, RAM, <i>storage devices</i> , <i>monitor</i> , dan peralatan <i>input</i> sehubungan dengan multimedia diidentifikasi dan dijelaskan fungsi-fungsinya.  1.2 Peralatan <i>analog</i> dan <i>digital</i> yang relevan dengan multimedia diidentifikasi dan dikenali.  1.3 Properti dari data yang telah dikenal didefinisikan dengan benar menjadi spesifikasi.  1.4 Permasalahan sehubungan dengan perubahan teknologi yang cepat termasuk media elektronik dan fotografi digital didiskusikan untuk mendapatkan hasil yang spesifik.
02 Mengeksplorasi ruang lingkup multimedia	2.1 Ruang lingkup multimedia dieksplorasi dan dijelaskan secara relevan dengan sektor industri.  2.2 Peran pembuatan proyek multimedia diidentifikasi dan dijelaskan secara benar.  2.3 Beragam komponen-komponen proyek multimedia termasuk teks, grafik, fotografi, tipografi, suara, animasi dan video diperinci secara benar ke dalam media komponen.  2.4 Kegunaan multimedia dan hubungannya dengan pra cetak untuk mendapatkan hasil yang spesifik dijabarkan.  2.5 Perbedaan antara media pasif dan interaktif dieksplorasi dan dijelaskan secara benar.  2.6 Fungsi-fungsi <i>software</i> multimedia kontemporer sehubungan dengan teks, grafik, fotografi, tipografi, suara, animasi, dan video, diidentifikasi untuk memastikan aplikasi pada hasil telah relevan.

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA
	2.7 Kegunaan multimedia sehubungan dengan berbagai hasil termasuk surat kabar, majalah, <i>sheet fed</i> tradisional, percetakan digital, halaman <i>www internet</i> , <i>bill board digital</i> dan CD ROM diidentifikasi dan kesesuaian multimedia untuk hasil tersebut didiskusikan.
03 Menilai fungsi dan kegunaan sistem operasi multimedia	3.1 Pengenalan fungsi sistem operasi kontemporer termasuk DOS, UNIX, OS/2, VMS, <i>Macintosh</i> , Sistem Windows dan Sistem <i>Emerging</i> diidentifikasi secara benar. 3.2 Format <i>disk</i> Sistem Operasi diidentifikasi secara benar. 3.3 Fungsi dan struktur sistem operasi diidentifikasi secara benar. 3.4 <i>Compression software</i> yang sesuai dengan sistem operasi diidentifikasi.
04 Mengidentifikasi garis besar peran multimedia	4.1 Atribut multimedia secara umum didefinisikan sesuai relasinya dengan sektor industri. 4.2 Atribut multimedia secara spesialisasi didefinisikan sesuai relasinya dengan sektor industri. 4.3 Kepentingan resolusi diteliti secara relevan dengan mode penampilan multimedia.

#### BATASAN VARIABEL

1. Unit ini berlaku untuk seluruh sektor teknologi informasi dan komunikasi.
2. Unit ini tidak terbatas pada sesama individu, *supervisor*, dan anggota organisasi, yang berasal dari berbagai sosial, budaya, dan etika.
3. Organisasi tidak terbatas pada organisasi pada bagan organisasi dan alur kerja, tetapi juga berdasarkan organisasi dari pekerjaan, tujuan pekerjaan dalam organisasi.

#### PANDUAN PENILAIAN

1. **Pengetahuan dan keterampilan penunjang**  
 Untuk mendemonstrasikan kompetensi, memerlukan bukti keterampilan dan pengetahuan dibidang ini yang mencakup :
  - 1.1 Tingkat Kemandirian

- 1.1.1 Ruang lingkup multimedia dieksplorasi di tempat kerja dengan cara konsultasi dengan *supervisor* untuk memastikan bahwa pemahaman parameter multimedia secara menyeluruh telah didapat.
  - 1.2 Tipe Sistem
    - 1.2.1 Sistem Multimedia yang digunakan pada sektor Pra cetak dan sektor-sektor lain terkait yang diperlukan oleh organisasi Pra cetak untuk bekerja.
  - 1.3 Komponen elektronik multimedia
  - 1.4 Ruang lingkup multimedia
  - 1.5 Jenis dan fungsi sistem operasi multimedia
  - 1.6 Peran multimedia
- 2. Konteks penilaian**  
Kompetensi harus dinilai di lingkungan kerja menggunakan sumber-sumber dan *software* industri
- 3. Aspek penting penilaian**  
Aspek yang harus diperhatikan :
- 3.1 Kemampuan dasar untuk eksplorasi dan menilai multimedia harus dapat dipindahkan ke industri percetakan dan sektor yang terkait.
- 4. Kaitan dengan unit-unit lainnya**
- 4.1 Unit ini berdiri sendiri dan tidak ada kaitannya dengan pengetahuan dan keterampilan dalam unit kompetensi yang lain.
  - 4.2 Pengembangan pelatihan untuk memenuhi persyaratan dalam unit ini perlu dilakukan dengan hati-hati. Untuk pelatihan pra-kejuruan umum, institusi harus menyediakan pelatihan yang mempertimbangkan serangkaian konteks industri seutuhnya tanpa bias terhadap sektor tertentu. Batasan variabel akan membantu dalam hal ini. Untuk sektor tertentu / khusus, pelatihan harus disesuaikan agar dapat memenuhi kebutuhan sektor tersebut.

**Kompetensi Kunci**

NO	KOMPETENSI KUNCI DALAM UNIT INI	TINGKAT
1	Mengumpulkan, mengorganisir dan menganalisa informasi	2
2	Mengkomunikasikan ide-ide dan informasi	2
3	Merencanakan dan mengorganisir aktivitas-aktivitas	2
4	Bekerja dengan orang lain dan kelompok	2
5	Menggunakan ide-ide dan teknik matematika	1
6	Memecahkan masalah	2
7	Menggunakan teknologi	3

**KODE UNIT** : TIK.MM01.006.01

**JUDUL UNIT** : **Menyiapkan Multimedia untuk *Platform* yang Berbeda**

**DESKRIPSI UNIT** : Unit ini mendeskripsikan keahlian dan pengetahuan yang dibutuhkan untuk mempersiapkan multimedia untuk *platform* yang berbeda pada industri *film*, televisi, radio dan multimedia.

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA
01 Mengidentifikasi dan menjabarkan teknik penyampaian multimedia	1.1 Teknologi komputer termasuk <i>CPU, ROM, RAM, storage devices, monitor</i> , dan peralatan <i>input</i> sehubungan dengan multimedia diidentifikasi dan dijelaskan fungsi-fungsinya.  1.2 Peralatan <i>analog</i> dan <i>digital</i> yang relevan dengan multimedia diidentifikasi dan dikenali.  1.3 Properti dari data yang telah dikenal, didefinisikan dengan benar menjadi spesifikasi.  1.4 Permasalahan sehubungan dengan perubahan teknologi yang cepat termasuk media elektronik dan fotografi <i>digital</i> didiskusikan untuk mendapatkan hasil yang spesifik.  1.5 Permasalahan sehubungan dengan perubahan teknologi yang cepat termasuk media elektronik dan fotografi <i>digital</i> didiskusikan untuk mendapatkan hasil yang spesifik.  1.6 Permasalahan sehubungan dengan perubahan teknologi yang cepat termasuk media elektronik dan fotografi <i>digital</i> didiskusikan untuk mendapatkan hasil yang spesifik.
02 Mempersiapkan data untuk <i>platform</i> multimedia	2.1 Kesesuaian data <i>digital</i> untuk <i>platform</i> penyampaian dinilai untuk mendapatkan hasil yang diinginkan.  2.2 <i>Platform</i> penyampaian multimedia yang sesuai, dipilih untuk mendapatkan hasil yang diinginkan.  2.3 Data didesain ulang dan atau di adaptasi untuk disesuaikan dengan <i>platform</i> yang dipilih.  2.4 Data diformat atau diformat ulang untuk <i>platform</i> yang dipilih.

## BATASAN VARIABEL

1. Unit ini berlaku untuk seluruh sektor teknologi informasi dan komunikasi.
2. Unit ini tidak terbatas pada sesama individu, *supervisor*, dan anggota organisasi, yang berasal dari berbagai sosial, budaya, dan etika.
3. Organisasi tidak terbatas pada organisasi pada bagan organisasi dan alur kerja, tetapi juga berdasarkan organisasi dari pekerjaan, tujuan pekerjaan dalam organisasi.

## PANDUAN PENILAIAN

- 1. Pengetahuan dan keterampilan penunjang**  
Untuk mendemonstrasikan kompetensi, memerlukan bukti keterampilan dan pengetahuan dibidang ini yang mencakup :
  - 1.1 Tingkat Kemandirian
    - 1.1.1 Bekerja secara independen tetapi berkonsultasi dengan yang lain bila diperlukan.
  - 1.2 Jenis Sistem
    - 1.2.1 Multimedia sistem yang digunakan pada sektor Pra cetak dan sektor terkait yang diperlukan organisasi Pra cetak untuk bekerja.
- 2. Konteks penilaian**  
Kompetensi harus dinilai di lingkungan kerja menggunakan sumber-sumber dan *software* industri
- 3. Aspek penting penilaian**  
Aspek yang harus diperhatikan :
  - 3.1 Kemampuan dasar untuk penyampaian multimedia harus dapat dipindahkan ke industri percetakan dan sektor yang terkait.
- 4. Kaitan dengan unit-unit lainnya**
  - 4.1 Unit ini berdiri sendiri dan tidak ada kaitannya dengan pengetahuan dan keterampilan dalam unit kompetensi yang lain.
  - 4.2 Pengembangan pelatihan untuk memenuhi persyaratan dalam unit ini perlu dilakukan dengan hati-hati. Untuk pelatihan pra-kejuruan umum, institusi harus menyediakan pelatihan yang mempertimbangkan serangkaian konteks industri seutuhnya tanpa bias terhadap sektor tertentu. Batasan variabel akan membantu dalam hal ini. Untuk sektor tertentu / khusus, pelatihan harus disesuaikan agar dapat memenuhi kebutuhan sektor tersebut.

## Kompetensi Kunci

NO	KOMPETENSI KUNCI DALAM UNIT INI	TINGKAT
1	Mengumpulkan, mengorganisir dan menganalisa informasi	2
2	Mengkomunikasikan ide-ide dan informasi	2
3	Merencanakan dan mengorganisir aktivitas-aktivitas	2
4	Bekerja dengan orang lain dan kelompok	1
5	Menggunakan ide-ide dan teknik matematika	2
6	Memecahkan masalah	3
7	Menggunakan teknologi	3

**KODE UNIT** : TIK.MM01.007.01

**JUDUL UNIT** : **Memilih dan Memakai *Software* dan *Hardware* untuk Multimedia**

**DESKRIPSI UNIT** : Unit ini mendefinisikan kompetensi yang dibutuhkan untuk memilih dan menggunakan *hardware* atau *software* media interaktif.

<b>ELEMEN KOMPETENSI</b>	<b>KRITERIA UNJUK KERJA</b>
01 Mengembangkan persyaratan fungsi	1.1 Persyaratan fungsi yang akurat, komplit dan sesuai prioritas diidentifikasi sesuai keperluan dengan referensi semua tipe media.  1.2 Persyaratan yang berlawanan dan <i>overlapping</i> diidentifikasi.  1.3 Persyaratan fungsi didokumentasi dan divalidasi oleh klien.  1.4 Sumber-sumber dan pembiayaan yang tersedia diidentifikasi dan divalidasi oleh klien.
02 Memilih peralatan	2.1 Produk-produk dan peralatan yang relevan diidentifikasi dan dievaluasi dengan referensi persyaratan fungsi.  2.2 Kemandirian produk dan peralatan diidentifikasi dan dianalisa dengan referensi pada persyaratan fungsi dan arsitektur sistem.  2.3 Produk terbaik dan solusi peralatan, termasuk keterbatasan-keterbatasan diidentifikasi dan didokumentasikan  2.4 Peralatan dipilih dan dipesan sebagaimana diperlukan sehubungan dengan kebijaksanaan perusahaan penjualan.
03 Mengkonfigurasi dan menguji peralatan yang telah dipasang	3.1 Peralatan dipasang dan dikonfigurasi menurut petunjuk dari <i>vendor</i> dengan referensi pada sistem arsitektur dan persyaratan fungsi pelanggan.  3.2 Sistem arsitektur dan konfigurasi disesuaikan sebagaimana keperluan.  3.3 Tes disiapkan dan dijadwalkan untuk dilaksanakan sebagaimana keperluan.

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA
	3.4 <i>Error</i> dilacak, diterjemahkan dan diperbaiki sebagaimana keperluan. 3.5 Perubahan dibuat sebagaimana diperlukan berdasar pada hasil pengujian. 3.6 Konfigurasi peralatan didokumentasikan sesuai permintaan pelanggan. 3.7 Implikasi pembuatan professional diidentifikasi, didokumentasi, dan dilaporkan dengan referensi pada kebijaksanaan perusahaan.
04 Menggunakan peralatan	4.1 Pendidikan dan pelatihan pemakai peralatan dilakukan sesuai keperluan dengan referensi pada kebijaksanaan perusahaan. 4.2 Peralatan digunakan sesuai petunjuk dari <i>vendor</i> . 4.3 Peralatan dievaluasi berdasarkan referensi kebutuhan klien.

### BATASAN VARIABEL

1. Identifikasi Komponen Sistem
  - 1.1 Identifikasi komponen sistem memerlukan beberapa pertimbangan sebagai berikut:
    - 1.1.1 Rencana strategi Teknologi Informasi dan Rencana Bisnis yang terbaru.
    - 1.1.2 *Bandwidth*.
    - 1.1.3 Deskripsi Proses Fungsi.
    - 1.1.4 Persyaratan Pengguna (*user*).
    - 1.1.5 Arsitektur.
    - 1.1.6 *Standard-standard*.
    - 1.1.7 Level pelayanan, dll.
  - 1.2 Pada bisnis kecil tidak semua dokumen-dokumen dan fitur tersebut akan tersedia, oleh karena itu rencana bisnis yang terbaru, persyaratan pemakai, dan level pelayanan perlu dipertimbangkan
2. Peralatan Media Interaktif.
 Terdapat suatu *range* yang lebar pada peralatan media interaktif termasuk, tetapi tidak terbatas pada:
  - 2.1 Metode *linear* dan *non linear* pada proses penyuntingan suara dan video
  - 2.2 Peralatan pembuatan multimedia
  - 2.3 Peralatan dan teknik pemrograman untuk antar kegiatan multimedia
  - 2.4 Manajer *meta tag*
  - 2.5 Mesin musik
  - 2.6 *CD ROM* dan *DVD*

- 2.7 Peralatan *RAD*
  - 2.8 *XCMD* dan *XFCN*
  - 2.9 Peralatan *streaming* media
  - 2.10 Peralatan pembuatan grafik
  - 2.11 Peralatan pembuatan video
  - 2.12 Peralatan manajemen multimedia
  - 2.13 Model dan gambar 3D
3. Model *E Commerce*.  
 Termasuk semua jenis transaksi yang telah dilakukan dengan bantuan peralatan elektronika dan dalam organisasi atau dengan pelanggan individual. Dapat juga termasuk *Brochure Site, Customer Service Site, Real Time Site, Quote Aggregator, Insurance Mall, Direct Channel, Virtual Carrier, Quote Mall, Agent Mall, Consumer Auction, Carrier Auction, Time Limited Information, Investor Relations, Technical Support, Pre Sales Support and Corporate Awareness, Proprietary Standard Promotion*. Model *E Commerce* berubah sepanjang waktu dan yang tersebut diatas hanyalah contoh dari model yang memungkinkan.
4. *E Business*.  
 Mencakup bagaimana suatu organisasi membentuk diri mereka sendiri dan menangkap informasi, *manage* para pekerja, berelasi dan berpasangan dengan organisasi atau group lain untuk meraih fungsional efektif, operasi yang efisien, dan pemindahan yang cermat.
5. Pengetahuan Ekonomi.  
 Melibatkan semua individu yang berpartisipasi secara *online* untuk penelitian professional dan penelitian pribadi, dan juga pembelajaran pribadi dan professional, berkomunikasi dengan teman atau rekan kerja dan mengupayakan aktifitas santai. Pengetahuan ekonomi lebih sempit cakupannya daripada partisipasi *online* dan termasuk pekerja dan organisasi berpengetahuan dan mengenal nilai belajar seumur hidup dan keperluan untuk mendapat pengetahuan dalam organisasi untuk memastikan keefektifan berfungsi :
- 5.1 Media
  - 5.2 Suara
  - 5.3 Teks
  - 5.4 *Video*
  - 5.5 Grafik
  - 5.6 Animasi

## PANDUAN PENILAIAN

### 1. Pengetahuan dan keterampilan penunjang

Untuk mendemonstrasikan kompetensi, memerlukan bukti keterampilan dan pengetahuan dibidang ini yang mencakup :

- 1.1 Pengetahuan Dasar
  - 1.1.1 Interaksi antara produk *hardware* dan *software* yang relevan.
  - 1.1.2 Mempersempit pengetahuan umum domain bisnis klien, sebagai contoh pada saat konfirmasi komponen sistem untuk didapatkan dan pada saat menyetujui metode-metode untuk mendapatkan komponen.

- 1.1.3 Industri saat ini menerima produk *software* dan *hardware* dengan pengetahuan fitur dan kemampuan umum dan pengetahuan umum di beberapa area.
  - 1.1.4 Sedikit pengetahuan dasar untuk petunjuk produk *vendor*.
  - 1.1.5 Fungsi dan fitur peralatan pembuatan animasi yang dibutuhkan, misalnya *animator studio* dan *Director, Encore*.
  - 1.1.6 Fungsi dan fitur peralatan pembuatan grafik yang dibutuhkan, misalnya *Fireworks, Adobe, Director Shockwave Studio*.
  - 1.1.7 Fungsi dan fitur peralatan manajemen media yang dibutuhkan, misalnya *Media On Demand Producer, Windows Media Author, Windows Media Presenter, ASF Chop, ASF Check*.
  - 1.1.8 Fungsi dan fitur peralatan pembuatan video yang dibutuhkan, misalnya *Macro Media Sound Edit, Cool Edit, Real Producer*.
  - 1.1.9 Pengetahuan prinsip desain dasar dari tiap media sesuai kebutuhan.
- 1.2 Kemampuan Dasar
- 1.2.1 Kemampuan untuk menganalisa peralatan *hardware* dan *software*.
  - 1.2.2 Kemampuan untuk menggabungkan bermacam data dan menggabungkan lagi informasi yang berlawanan.
  - 1.2.3 Kemampuan untuk membuat solusi kreatif dan menampilkan keseluruhan sumber.
  - 1.2.4 Kemampuan untuk memperkirakan *outcome* dan hasil dari peralatan yang dipilih.
  - 1.2.5 Kemampuan untuk mengidentifikasi sumber informasi kunci.
  - 1.2.6 Kemampuan untuk mengerti lembar spesifikasi.
  - 1.2.7 Kemampuan untuk merangkum secara akurat dan mendokumentasikan informasi.
  - 1.2.8 Kemampuan untuk melihat hal-hal yang berlawanan dan kemampuan untuk menggabung antara peralatan yang bervariasi.
  - 1.2.9 Kemampuan untuk mengorganisir dan menilai tingkat kepentingan dan relafansi informasi produk.
  - 1.2.10 Kemampuan untuk berkomunikasi dengan vendor secara efektif.

## 2. Konteks penilaian

Kompetensi harus dinilai di lingkungan kerja menggunakan sumber-sumber dan *software* industri

- 2.1 Keluasan, kedalaman, dan kompleksitas dari suatu pengetahuan dan kemampuan akan membuat seseorang siap untuk tampil pada suatu *range* kegiatan yang beragam atau aplikasi pengetahuan dimana terdapat *range* konteks yang telah didefinisikan secara jelas dimana pilihan tindakan biasanya jelas dan terdapat batasan kompleksitas pada range pilihan untuk diaplikasikan.
- 2.2 Seseorang yang menampilkan kompetensi-kompetensi ini akan dapat mengerjakan hal-hal berikut:
  - 2.2.1 Menampilkan pengetahuan teori yang sesuai, mengaplikasikan *range* kemampuan yang sudah benar-benar dikuasai.
  - 2.2.2 Mengaplikasikan solusi yang sudah diketahui pada berbagai permasalahan yang telah dapat diperkirakan, melakukan proses-proses yang membutuhkan range kemampuan yang

- benar-benar sudah dikuasai dimana beberapa penilaian dan perhatian diperlukan.
- 2.2.3 Menterjemahkan informasi yang tersedia menggunakan pengamatan dan penilaian.
  - 2.2.4 Bertanggung jawab penuh atas hasil pekerjaan yang dilakukan sendiri pada pembelajaran dan pekerjaan.
  - 2.2.5 Bertanggung jawab tidak secara keseluruhan atas hasil yang dikerjakan oleh orang lain.
- 2.3 Kompetensi ini dapat dinilai pada tempat kerja atau di suatu lingkungan simulasi. Penilaian unit kompetensi ini biasanya termasuk pengamatan pada proses kerja atau prosedur kerja baik secara *real* atau simulasi, kualitas projek, pertanyaan pada pengetahuan dan kemampuan dasar
  - 2.4 Untuk menampilkan kompetensi pada unit ini, kandidat perlu mengakses ke: spesifikasi untuk *range* produk *vendor* multimedia
  - 2.5 Pertanyaan sehubungan dengan kriteria pekerjaan dan ditujukan kepada kandidat, rekan, klien bisnis akan membantu dalam penilaian kompetensi. Pengamatan kemampuan mungkin membantu pada pengumpulan bukti-bukti

### 3. Aspek penting penilaian

Aspek yang harus diperhatikan :

- 3.1 Penilaian harus sesuai dengan kemampuan untuk memilih dan menggunakan peralatan multimedia yang benar untuk persyaratan yang terbaru dan persyaratan organisasi di masa yang akan datang.

### 4. Kaitan dengan unit-unit lainnya

- 4.1 Keterkaitan unit kompetensi untuk penilaian akan bervariasi dengan projek atau skenario tertentu. Unit ini penting untuk suatu *range* pelayanan teknologi Informasi dan oleh karena itu harus dinilai secara keseluruhan dengan unit *technical / support*.
- 4.2 Pengembangan pelatihan untuk memenuhi persyaratan dalam unit ini perlu dilakukan dengan hati-hati. Untuk pelatihan pra-kejuruan umum, institusi harus menyediakan pelatihan yang mempertimbangkan serangkaian konteks industri seutuhnya tanpa bias terhadap sektor tertentu. Batasan variabel akan membantu dalam hal ini. Untuk sektor tertentu / khusus, pelatihan harus disesuaikan agar dapat memenuhi kebutuhan sektor tersebut.

### Kompetensi Kunci

NO	KOMPETENSI KUNCI DALAM UNIT INI	TINGKAT
1	Mengumpulkan, mengorganisir dan menganalisa informasi	2
2	Mengkomunikasikan ide-ide dan informasi	2
3	Merencanakan dan mengorganisir aktivitas-aktivitas	3
4	Bekerja dengan orang lain dan kelompok	2
5	Menggunakan ide-ide dan teknik matematika	3
6	Memecahkan masalah	3
7	Menggunakan teknologi	3

**KODE UNIT** : TIK.MM01.008.01

**JUDUL UNIT** : **Menerapkan Prinsip - Prinsip Rancangan *Visual***

**DESKRIPSI UNIT** : Unit ini menerangkan keterampilan dan pengetahuan yang diperlukan untuk menggunakan prinsip desain *visual* dan komunikasi untuk mengembangkan produk multimedia yang digunakan dalam industri seni.

<b>ELEMEN KOMPETENSI</b>	<b>KRITERIA UNJUK KERJA</b>
01 Menerima dan memahami laporan	1.1 Bergabung dengan personal terkait agar tujuan dan hasil produk multimedia dapat dipahami dan ditentukan, aplikasi desain <i>visual</i> dan teknik komunikasi diteliti untuk memastikan bahwa syarat-syarat kreatif, teknis dan produksi dapat terpenuhi.  1.2 Semua faktor terkait yang mungkin dapat menentukan dan berdampak pada desain <i>visual</i> dan konsep komunikasi dan aplikasi ditentukan melalui <i>breakdown</i> dan pemahaman laporan dan bekerja sama dengan personil terkait.  1.3 Pengguna / <i>audience</i> yang ditujukan untuk menentukan format dan <i>delivery platform</i> ditentukan dari produk multimedia melalui diskusi dengan personil terkait.
02 Menghasilkan dan menilai ide-ide	2.1 Serangkaian ide-ide desain <i>visual</i> dan komunikasi yang secara teknik layak pakai dihasilkan, laporan direspon dan solusi kreatif untuk semua isu desain disediakan.  2.2 Ide-ide desain <i>visual</i> dan komunikasi untuk memastikan kontribusi sejumlah ide-ide dan solusi kreatif pada konsep awal didiskusikan dengan personil terkait.  2.3 Ide-ide kreatif dan solusi selalu dirujuk dan dinilai untuk implikasi pendanaan, kerangka waktu, kelayakan teknis dan <i>suitability</i> untuk memenuhi laporan.
03 Melaksanakan riset	3.1 Teknik dan perkakas untuk desain <i>visual</i> dan komunikasi yang digunakan dalam membuat produk multimedia diteliti dan dibandingkan, serta karakteristik dan perbedaan dari <i>imaging</i> digital dan tradisional dieksplorasi.

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA
	<p>3.2 Serangkaian <i>delivery platforms</i> untuk produk multimedia diteliti dan dibandingkan.</p> <p>3.3 Tipografik dan elemen <i>visual</i> yang cocok untuk pengembangan produk multimedia dieksplorasi.</p> <p>3.4 Hubungan antara komponen <i>visual</i> dengan hardware yang dibutuhkan ditentukan.</p> <p>3.5 Media riset dan temuan-temuan untuk digunakan oleh semua personil terkait selama proses pengembangan desain disusun; diadakan pembaharuan jika diperlukan.</p> <p>3.6 Diskusi awal dan laporan desain terhadap temuan dievaluasi dan didiskusikan dengan personil terkait.</p>
04 Memilih media / materi untuk digunakan pada desain <i>visual</i> dan komunikasi	<p>4.1 Serangkaian desain <i>visual</i> dan teknik komunikasi yang ada ditentukan dan disajikan kepada personil terkait untuk pemikiran lebih lanjut mengenai kemampuan desain dan teknik tersebut dapat memenuhi kreatif, teknis dan laporan produksi.</p> <p>4.2 Desain <i>visual</i> dan teknik komunikasi yang cocok yang dapat memenuhi kreatif, teknis dan laporan produksi dipilih.</p> <p>4.3 Materi dan media yang relevan dikumpulkan dan dipastikan untuk kreatif dan spesifikasi teknis dari suatu produk multimedia.</p> <p>4.4 Dikonsultasikan dengan personil terkait untuk memastikan bahwa semua media yang dibutuhkan telah diperiksa dan tersedia, serta dipastikan bahwa pilihan tersebut berdasarkan pada pemahaman karakteristik dan kemampuan pengguna.</p>
05 Menerapkan desain <i>visual</i> dan teknik komunikasi	<p>5.1 Teknik desain yang dipilih untuk mengembangkan struktur produk, memastikan bahwa semua elemen telah dimasukkan dalam dokumen untuk digunakan di masa yang akan datang digunakan.</p> <p>5.2 Elemen multimedia yang relevan yang dibutuhkan untuk mencapai hasil yang diinginkan ditentukan.</p>

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA
	5.3 Parameter teknis dan perencanaan teknis didiskusikan dengan personil terkait untuk mencapai format yang paling sesuai  5.4 Rentangan parameter desain yang sesuai ditentukan dan digunakan untuk memenuhi laporan, memastikan kreatif, teknis dan sumber produksi cukup untuk mencapai hasil akhir.
06 Mengevaluasi teknik desain <i>visual</i> dan komunikasi	6.1 Teknik desain <i>visual</i> dan komunikasi diperiksa untuk menilai solusi kreatif untuk mendesain laporan, ketepatannya untuk pengguna / <i>audience</i> dan kelayakan teknis.  6.2 Syarat-syarat tambahan atau modifikasi pada seluruh desain didiskusikan dan dikonfirmasi dan dilakukan perbaikan yang diperlukan.

### BATASAN VARIABEL

1. Identifikasi Komponen Sistem
  - 1.1 Personil yang cocok untuk berkonsultasi dapat meliputi:
    - 1.1.1 Pengarah seni
    - 1.1.2 Pengarah teknis
    - 1.1.3 Desainer grafik komputer
    - 1.1.4 Pembuat program
    - 1.1.5 Desainer grafik
    - 1.1.6 Kepala bagian
    - 1.1.7 Staf teknis lain
    - 1.1.8 *Audience*
    - 1.1.9 Staf ahli kreatif dan teknis lain
  - 1.2 Teknik desain
  - 1.3 Elemen desain *visual* dan komunikasi
  - 1.4 Elemen multimedia *visual*
  - 1.5 *Platform* penyampaian
  - 1.6 Produksi multimedia

### PANDUAN PENILAIAN

1. **Pengetahuan dan keterampilan penunjang**  
 Penilaian harus mencakup bukti dari pengetahuan penting dan keterampilan sebagai berikut:
  - 1.1 Pengetahuan Dasar
    - 1.1.1 Penerapan prinsip komunikasi grafik dan *visual*.
    - 1.1.2 Karakteristik dari grafik *digital* dan grafik tradisional.
    - 1.1.3 Mengetahui kemampuan sejumlah perkakas dan teknik untuk memproduksi dan memanipulasi gambar-gambar.
    - 1.1.4 Mampu memeriksa keputusan-keputusan yang berhubungan dengan karakteristik pengguna dan syarat-syarat-syarat-syarat.

- 1.1.5 Prinsip belajar dan pendekatan instruksional.
- 1.1.6 Perencanaan dan riset.
- 1.1.7 Keterampilan efektif komunikasi *visual*.
- 1.1.8 Pengetahuan tentang lingkup, teknologi dan komponen yang dapat diterapkan pada produk multimedia.
- 1.1.9 Pengetahuan dan penerapan sejumlah *software* desain komputer.
- 1.1.10 Pengetahuan faktor keterbatasan *hardware* dan *software* komputer.
- 1.1.11 Pengetahuan mengenai strategi untuk menguji produk instruksional.
- 1.1.12 Memahami informasi, naskah dan gambar-gambar kreatif.
- 1.1.13 Memahami kemampuan personil lain yang bekerja sama.
- 1.1.14 Memahami elemen kreatif dari suatu produksi.
- 1.1.15 Keterampilan desain dan menggambar.
- 1.1.16 Mampu untuk memelihara integritas desain.
- 1.1.17 Manajemen dan sumber informasi.
- 1.1.18 Hak cipta, peraturan dan penghapusan hak cipta.

## 2. Konteks penilaian

Kompetensi harus dinilai di lingkungan kerja menggunakan sumber-sumber dan *software* industri

- 2.1 Penilaian dapat dilaksanakan di tempat kerja, di luar tempat kerja atau gabungan diantara keduanya. Penilaian di luar tempat kerja harus dilaksanakan pada lingkungan simulasi seperti di tempat kerja.
- 2.2 Penilaian dapat menggunakan gabungan beberapa metode untuk menilai kemampuan dan aplikasi pengetahuan yang diperlukan, dan dapat meliputi:
  - 2.2.1 Demonstrasi praktis (pengamatan langsung mungkin diperlukan lebih dari satu kali untuk mendapatkan konsistensi dari kemampuan).
  - 2.2.2 Peran.
  - 2.2.3 Studi kasus.
  - 2.2.4 Contoh kerja atau aktifitas pada simulasi tempat kerja.
  - 2.2.5 pertanyaan lisan / wawancara yang bertujuan untuk mengevaluasi proses yang digunakan untuk mengembangkan dan merealisasi konsep kreatif.
  - 2.2.6 Proyek / laporan / buku laporan kemajuan.
  - 2.2.7 Laporan pihak ketiga dan prestasi otentik sebelumnya.
  - 2.2.8 Bukti penilaian yang menunjukkan proses yang digunakan untuk mengembangkan dan merealisasi konsep kreatif.

## 3. Aspek penting penilaian

Aspek yang harus diperhatikan :

- 3.1 Bukti berikut ini penting untuk pemberian nilai kompetensi dalam unit ini: Penilaian harus disesuaikan untuk memenuhi kebutuhan suatu sektor tertentu dimana suatu kemampuan sedang dinilai. Penilaian harus meliputi variabel yang bersangkutan, yang terdapat pada daftar variabel, pada konteks yang dimaksud.

- 3.2 Mendesain / membuat desain efektif dan kreatif untuk produk multimedia yang menunjukkan aplikasi dari prinsip desain *visual* dan komunikasi.

**4. Kaitan dengan unit-unit lainnya**

- 4.1 Keterkaitan unit kompetensi untuk penilaian akan bervariasi dengan proyek atau skenario tertentu. Unit ini penting untuk suatu *range* pelayanan teknologi Informasi dan oleh karena itu harus dinilai secara keseluruhan dengan unit *technical / support*.
- 4.2 Pengembangan pelatihan untuk memenuhi persyaratan dalam unit ini perlu dilakukan dengan hati-hati. Untuk pelatihan pra-kejuruan umum, institusi harus menyediakan pelatihan yang mempertimbangkan serangkaian konteks industri seutuhnya tanpa bias terhadap sektor tertentu. Batasan variabel akan membantu dalam hal ini. Untuk sektor tertentu / khusus, pelatihan harus disesuaikan agar dapat memenuhi kebutuhan sektor tersebut.

**Kompetensi Kunci**

NO	KOMPETENSI KUNCI DALAM UNIT INI	TINGKAT
1	Mengumpulkan, mengorganisir dan menganalisa informasi	2
2	Mengkomunikasikan ide-ide dan informasi	2
3	Merencanakan dan mengorganisir aktivitas-aktivitas	2
4	Bekerja dengan orang lain dan kelompok	2
5	Menggunakan ide-ide dan teknik matematika	2
6	Memecahkan masalah	3
7	Menggunakan teknologi	3

**KODE UNIT : TIK.MM01.009.01**

**JUDUL UNIT : Menerapkan Prinsip - Prinsip Rancangan Instruksional**

**DESKRIPSI UNIT :** Unit ini menjelaskan keterampilan dan pengetahuan yang diperlukan untuk menggunakan prinsip desain instruksional pada pengembangan produk multimedia untuk digunakan dalam industri seni.

<b>ELEMEN KOMPETENSI</b>	<b>KRITERIA UNJUK KERJA</b>
01 Menerima dan memahami laporan untuk desain instruksional	1.1 Bergabung dengan personel terkait untuk memahami dan menentukan tujuan dan output produk multimedia, meneliti aplikasi desain visual dan teknik komunikasi untuk memastikan bahwa syarat-syarat kreatif, teknis dan produksi sesuai laporan dapat dipenuhi.  1.2 Semua faktor terkait yang mungkin dapat menentukan dan berdampak pada desain visual, konsep komunikasi dan aplikasi melalui <i>breakdown</i> serta pemahaman laporan dan bekerja sama dengan personil terkait ditentukan.  1.3 Pengguna dan <i>audience</i> yang ditujukan untuk menentukan format dan <i>platform</i> penyampaian dari produk multimedia melalui diskusi dengan personil terkait ditentukan.
02 Menghasilkan dan menilai ide-ide	2.1 Serangkaian ide-ide desain visual dan komunikasi yang secara teknik layak pakai dihasilkan, laporan direpson dan solusi kreatif untuk semua isu desain disediakan.  2.2 Ide-ide desain visual dan komunikasi untuk memastikan kontribusi sejumlah ide-ide dan solusi kreatif pada konsep awal didiskusikan dengan personel terkait.  2.3 Selalu merujuk pada ide-ide kreatif dan solusinya dan dilakukan penilaian untuk implikasi pendanaan, kerangka waktu, kelayakan teknis dan kesesuaian untuk memenuhi laporan.
03 Melaksanakan riset	3.1 Pendekatan instruksional yang merujuk pada syarat-syarat laporan dan dapat mempengaruhi keseluruhan pengembangan desain diteliti.

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA
	<p>3.2 Media riset dan temuan-temuan untuk digunakan oleh semua personil terkait selama proses pengembangan desain disusun dan diperbaharui jika diperlukan.</p> <p>3.3 Diskusi awal dan laporan desain terhadap temuan dievaluasi dan didiskusikan dengan personil terkait.</p>
04 Memilih media / materi untuk digunakan pada desain visual dan komunikasi	<p>4.1 Model desain instruksional, dimana karakteristiknya, perbedaannya dan kemampuannya ditentukan dan dipertimbangkan untuk memenuhi laporan.</p> <p>4.2 Dikonsultasikan dengan personil terkait untuk memastikan bahwa berbagai macam model telah diidentifikasi dan disediakan.</p> <p>4.3 Desain visual dan teknik komunikasi yang cocok yang dapat memenuhi kreatif, teknis dan laporan produksi dipilih.</p> <p>4.4 Pilihan berdasarkan pengertian akan karakteristik dan kemampuan pengguna dipastikan.</p>
05 Menerapkan desain visual dan teknik komunikasi	<p>5.1 Teknik desain visual yang sudah ditentukan digunakan untuk menentukan komposisi struktur produk, dan dipastikan semua elemen didokumentasikan untuk digunakan selanjutnya.</p> <p>5.2 <i>Content</i>, rangkaian dan antar aktifitas untuk digunakan sesuai dengan syarat-syarat teknis, kreatif dan produksi direncanakan.</p> <p>5.3 Elemen multimedia relevan yang penting untuk mengkonstruksi produk ditentukan.</p> <p>5.4 Parameter teknis dan perencanaan teknis didiskusikan dengan personil terkait untuk mendapatkan format yang paling sesuai.</p> <p>5.5 Parameter desain yang sesuai ditentukan dan digunakan untuk memenuhi laporan, dapat dipastikan sumber kreatif, teknis dan produksi cukup untuk mencapai hasil akhir</p>

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA
06 Mengevaluasi teknik desain visual dan komunikasi	<p>6.1 Produk instruksional untuk mengukur aplikasi diperiksa dari solusi kreatif pada laporan desain, kelayakan teknis dan ketepatannya dengan pengguna /<i>audience</i>.</p> <p>6.2 Syarat-syarat tambahan atau modifikasi desain instruksional didiskusikan dan dikonfirmasi dan langkah-langkah perbaikan dilakukan jika diperlukan.</p>

### BATASAN VARIABEL

1. Identifikasi Komponen Sistem
  - 1.1 Tujuan produk instruksional untuk:
    - 1.1.1 Meningkatkan lingkungan belajar
    - 1.1.2 Memperluas kemampuan pendidik untuk mendidik
    - 1.1.3 Menambah kemampuan pembelajar
    - 1.1.4 Menyediakan pengalaman yang tidak tersedia pada dunia nyata
    - 1.1.5 Menyediakan fasilitas kolaborasi antar budaya, sosial dan batas fisiknya
    - 1.1.6 Mendukung cara belajar individu maupun kelompok
  - 1.2 Faktor-faktor terkait dapat meliputi:
    - 1.2.1 *Audience*
    - 1.2.2 Lingkungan
    - 1.2.3 Kebutuhan akan sumber atau acuan
    - 1.2.4 Bahasa dan tahap perkembangan dari pembelajar
  - 1.3 Faktor-faktor pada model instruksional dapat meliputi:
    - 1.3.1 Derajat antar aktifitas
    - 1.3.2 Relevansi terhadap *audience* (berdasarkan konsultasi dan riset)
    - 1.3.3 Akomodasi dari berbagai macam gaya belajar
    - 1.3.4 Pemahaman teknologi dari *audience* yang dituju
    - 1.3.5 Tingkat bahasa dan *literacy*
    - 1.3.6 Keseimbangan antara berbagai komponen (gambar, teks, bunyi, animasi)
    - 1.3.7 Kemudahan penggunaan
    - 1.3.8 Tingkatan minat dan strategi untuk menghargai pengguna
  - 1.4 Faktor-faktor yang harus dipikirkan pada perencanaan instruksional:
    - 1.4.1 Materi dalam susunan yang logis, berurut-urutan
    - 1.4.2 Kesulitan disusun berdasarkan tingkatan: sulit, lebih sulit, dan sangat sulit
    - 1.4.3 Kesempatan untuk mengulang dan memeriksa
    - 1.4.4 Kebutuhan akan antar aktifitas
    - 1.4.5 Menggunakan berbagai macam pendekatan, teknik menyajikan informasi dan aktifitas
    - 1.4.6 Struktur informasi
    - 1.4.7 Apa yang terjadi jika seseorang melakukan kekeliruan
    - 1.4.8 Bagaimana cara meminta bantuan
    - 1.4.9 Teknik untuk mendapat perhatian pengguna dan membuat program tersebut menarik

- 1.5 *Platform* penyampaian dapat meliputi:
  - 1.5.1 *World Wide Web*
  - 1.5.2 CD-ROM
- 1.6 Aspek atau bagian dari produksi *film* /video:
  - 1.6.1 *Feature*
  - 1.6.2 *Film* dokumenter
  - 1.6.3 *Film* dan/atau video pendek
  - 1.6.4 Animasi
  - 1.6.5 Komersial (iklan)
  - 1.6.6 Pertunjukan langsung, siaran tunda, atau siaran ulang
  - 1.6.7 Video musik
  - 1.6.8 Program televisi jenis apapun (musik, drama, komedi, *variety*, olah raga)
  - 1.6.9 Produksi televisi langsung, siaran tunda, maupun siaran ulang
  - 1.6.10 Produk pendidikan
  - 1.6.11 Permainan
  - 1.6.12 Produk promosi
  - 1.6.13 Produk informasi
  - 1.6.14 Produk pelatihan
  - 1.6.15 *E-commerce*

## **PANDUAN PENILAIAN**

### **1. Pengetahuan dan keterampilan penunjang**

Penilaian harus mencakup bukti dari pengetahuan penting dan keterampilan sebagai berikut:

- 1.1 Pengetahuan Dasar
  - 1.1. Prinsip pendekatan belajar dan instruksional
  - 1.2. Perencanaan dan riset
  - 1.3. Komunikasi efektif
  - 1.4. Pengetahuan mengenai lingkup, teknologi dan komponen yang dapat diterapkan pada produk multimedia
  - 1.5. Pengetahuan dan aplikasi dari sejumlah *software* instruksional
  - 1.6. Pengetahuan mengenai prinsip desain dan konstruksi instruksional
  - 1.7. Pengetahuan mengenai faktor keterbatasan *hardware* dan *software* komputer
  - 1.8. Pengetahuan mengenai strategi untuk menguji produk instruksional
  - 1.9. Memahami informasi kreatif, skrip dan gambar
  - 1.10. Memahami kemampuan personil lain yang bekerja bersama
  - 1.11. Memahami elemen kreatif dari suatu produksi
  - 1.12. Keterampilan desain dan menggambar
  - 1.13. Kemampuan untuk memelihara integritas desain
  - 1.14. Sumber informasi dan manajemen
  - 1.15. Undang-undang hak cipta, peraturan dan prosedur penghapusan hak cipta

### **2. Konteks penilaian**

Kompetensi harus dinilai di lingkungan kerja menggunakan sumber-sumber dan *software* industri

- 2.1 Penilaian dapat dilaksanakan di tempat kerja, di luar tempat kerja atau gabungan diantara keduanya. Penilaian di luar tempat kerja harus dilaksanakan pada lingkungan simulasi seperti di tempat kerja.
- 2.2 Penilaian dapat menggunakan gabungan beberapa metode untuk menilai kemampuan dan aplikasi pengetahuan yang diperlukan, dan dapat meliputi:
  - 2.2.1 Demonstrasi praktis (pengamatan langsung mungkin diperlukan lebih dari satu kali untuk mendapatkan konsistensi dari kemampuan).
  - 2.2.2 Peran.
  - 2.2.3 Studi kasus.
  - 2.2.4 Contoh kerja atau aktifitas pada simulasi tempat kerja.
  - 2.2.5 pertanyaan lisan / wawancara yang bertujuan untuk mengevaluasi proses yang digunakan untuk mengembangkan dan merealisasi konsep kreatif.
  - 2.2.6 Proyek / laporan / buku laporan kemajuan.
  - 2.2.7 Laporan pihak ketiga dan prestasi otentik sebelumnya.
  - 2.2.8 Bukti penilaian yang menunjukkan proses yang digunakan untuk mengembangkan dan merealisasi konsep kreatif.

**3. Aspek penting penilaian**

Aspek yang harus diperhatikan :

- 3.1 Kemampuan untuk menyajikan dan menyusun informasi untuk tujuan pendidikan dan belajar.
- 3.2 Memahami sejumlah *software* untuk belajar *on-line*.
- 3.3 Mengembangkan keterampilan berkomunikasi.

**4. Kaitan dengan unit-unit lainnya**

- 4.1 Keterkaitan unit kompetensi untuk penilaian akan bervariasi dengan proyek atau skenario tertentu. Unit ini penting untuk suatu *range* pelayanan teknologi Informasi dan oleh karena itu harus dinilai secara keseluruhan dengan unit *technical / support*.
- 4.2 Pengembangan pelatihan untuk memenuhi persyaratan dalam unit ini perlu dilakukan dengan hati-hati. Untuk pelatihan pra-kejuruan umum, institusi harus menyediakan pelatihan yang mempertimbangkan serangkaian konteks industri seutuhnya tanpa bias terhadap sektor tertentu. Batasan variabel akan membantu dalam hal ini. Untuk sektor tertentu / khusus, pelatihan harus disesuaikan agar dapat memenuhi kebutuhan sektor tersebut.

**Kompetensi Kunci**

NO	KOMPETENSI KUNCI DALAM UNIT INI	TINGKAT
1	Mengumpulkan, mengorganisir dan menganalisa informasi	3
2	Mengkomunikasikan ide-ide dan informasi	3
3	Merencanakan dan mengorganisir aktivitas-aktivitas	3
4	Bekerja dengan orang lain dan kelompok	2
5	Menggunakan ide-ide dan teknik matematika	1
6	Memecahkan masalah	2
7	Menggunakan teknologi	3

**KODE UNIT : TIK.MM01.010.01**

**JUDUL UNIT : Mengkoordinir Pemindahan dan Perakitan Peralatan Efek Khusus**

**DESKRIPSI UNIT :** Unit ini mendeskripsikan tentang keahlian dan pengetahuan yang dibutuhkan untuk mengkoordinir pengepakan, pengangkutan, perakitan dan pembongkaran atas peralatan efek khusus pada tempat produksi dalam industri budaya.

<b>ELEMEN KOMPETENSI</b>	<b>KRITERIA UNJUK KERJA</b>
01 Menerima dan memahami laporan untuk desain instruksional	<ul style="list-style-type: none"><li>1.1 Kertas kerja pra produksi dapat dibaca, diinterpretasikan dan dikonfirmasi oleh orang-orang yang relevan sehingga dapat ditentukan fasilitas yang tersedia pada tempat produksi.</li><li>1.2 Bilamana tepat, diadakan inspeksi tempat dengan orang-orang yang relevan, sehingga pengiriman, penyimpanan dan lokasi konstruksi yang paling tepat pada tempat produksi dapat diidentifikasi.</li><li>1.3 Pasokan tenaga dan fasilitas tersedia dipastikan cukup untuk memenuhi persyaratan penggabungan dan pelaksanaan efek khusus.</li><li>1.4 Pengecekan pra keberangkatan dilakukan dan diadakan pada seluruh perlengkapan yang akan digunakan pada lokasi produksi.</li><li>1.5 Segala order persediaan yang dibutuhkan dapat dilengkapi dan dipastikan ketersediaannya pada waktu penggabungan dan pelaksanaan efek khusus.</li><li>1.6 Rencana operasional untuk pengangkutan, penggabungan dan pembongkaran peralatan efek khusus dikembangkan pada lokasi produksi.</li><li>1.7 Pengepakan, pembongkaran dan pengepakan ulang, dan penanganan peralatan efek khusus dikoordinasikan.</li><li>1.8 Metode pengangkutan dan penanganan yang aman digunakan.</li></ul>

<b>ELEMEN KOMPETENSI</b>	<b>KRITERIA UNJUK KERJA</b>
	<p>1.9 Pengepakan dan penanganan yang sesuai untuk menghindari kerusakan pada peralatan efek khusus dilakukan.</p> <p>1.10 Pengangkutan yang aman dan efisien atas perlengkapan efek khusus dan peralatan efek khusus ke dan dari lokasi produksi dikoordinasikan dan dipastikan bahwa semua peralatan tersedia pada tempat dan waktu yang tepat dengan produksi / pengambilan.</p> <p>1.11 Metode transportasi disesuaikan dengan sifat dan jumlah efek khusus dan dapat diakses ke lokasi.</p> <p>1.12 Penyedia pengangkutan diinstruksikan dengan jelas, akurat dan lengkap.</p> <p>1.13 Seluruh dokumentasi yang relevan dilengkapi sesuai dengan prosedur perusahaan.</p>
<p>02 Menerima dan mengembalikan peralatan efek khusus</p>	<p>2.1 Kondisi dari semua peralatan efek khusus dan perlengkapan konstruksi yang diangkut ke lokasi produksi diperiksa dan didokumentasikan.</p> <p>2.2 Pemeriksaan tanda terima dari semua peralatan yang dibutuhkan dan dilengkapi semua laporan atas kekurangan atau kerusakan peralatan.</p> <p>2.3 Pengiriman barang-barang dari pabrik dan penyewa khusus dikoordinasikan.</p> <p>2.4 Kondisi dari peralatan yang disewa atau peralatan yang diproduksi khusus, diperiksa dan didokumentasikan, dalam tanda terima, sehingga dapat dipastikan bahwa kualitas dan persyaratan produksi dapat terpenuhi.</p> <p>2.5 Dilakukan pemeriksaan dan dokumentasi kondisi dan jumlah dari seluruh peralatan yang disewa untuk pengembalian mereka pada pemasok dan segala dokumentasi yang dibutuhkan dilengkapi.</p>
<p>03 Merakit dan membongkar efek khusus di lokasi produksi</p>	<p>3.1 Solusi pada semua masalah operasional dapat diidentifikasi dan diimplementasikan, dan segala kesulitan pada orang-orang yang relevan segera dikomunikasikan.</p>

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA
	<p>3.2 Orang-orang yang relevan diawasi untuk memastikan bahwa semua persyaratan penggabungan efek khusus terpenuhi, standar kualitas melekat dan pekerjaan diambil dalam ketidakleluasaan anggaran.</p> <p>3.3 Persyaratan kesehatan dan keselamatan tempat kerja dan jadwal produksi dipastikan dapat terpenuhi.</p> <p>3.4 Keselamatan semua orang yang relevan dan masyarakat umum selama penggabungan dapat dipastikan.</p> <p>3.5 Semua peralatan efek khusus dan aksesori dalam fase konstruksi diamankan untuk meminimalisir pencurian atau kerusakan.</p> <p>3.6 Pembongkaran, pengepakan dan pengangkutan kembali, dengan cara yang aman terhadap peralatan dan perlengkapan efek khusus dikoordinasikan.</p> <p>3.7 Segala perlengkapan yang rusak dan membutuhkan perawatan didokumentasikan dan dilaporkan pada orang-orang yang relevan.</p> <p>3.8 Lokasi produksi ditinggalkan dalam kondisi yang sama atau lebih baik, dipastikan bahwa tidak ada dampak yang terjadi pada lokasi.</p>

### BATASAN VARIABEL

1. Identifikasi Komponen Sistem
  - 1.1 Dokumentasi berupa:
    - 1.1.1 Hasil komputer
    - 1.1.2 Tulisan manual
    - 1.1.3 Perjanjian sewa
    - 1.1.4 Dokumen khusus yang dibutuhkan untuk pengangkutan barang-barang berbahaya
    - 1.1.5 Konfirmasi tanda terima dan catatan-catatan pengiriman
    - 1.1.6 Catatan instruksi
    - 1.1.7 Daftar alat efek khusus
    - 1.1.8 Laporan kesalahan
    - 1.1.9 Laporan persediaan
    - 1.1.10 Order persediaan
    - 1.1.11 Penganggaran
    - 1.1.12 Desain efek khusus
    - 1.1.13 Naskah
    - 1.1.14 Jadwal produksi

- 1.1.15 Lembar laporan terus menerus
- 1.1.16 Jadwal / rencana konstruksi efek khusus
- 1.1.17 Daftar perincian efek khusus
- 1.1.18 Tabel pengukuran
- 1.1.19 Rencana operasional / proyek
- 1.1.20 Jadwal pembuatan
- 1.1.21 Spesifikasi / instruksi pabrik
- 1.1.22 Gambar teknis
- 1.1.23 Sketsa
- 1.1.24 Tabel warna
- 1.1.25 Formula warna cat
- 1.2 Lingkungan di mana efek khusus dapat digunakan atau diperbaiki, meliputi:
  - 1.2.1 Di studio
  - 1.2.2 Di dalam ruangan
  - 1.2.3 Di luar ruangan
  - 1.2.4 Di luar pemancar radio
  - 1.2.5 Pagi hari
  - 1.2.6 Malam hari
- 1.3 Transportasi meliputi:
  - 1.3.1 Penanganan dan pengepakan khusus untuk barang-barang berbahaya termasuk bahan peledak, kimia dan peralatan pembuatan petasan
  - 1.3.2 Penggunaan dari kendaraan sewaan
  - 1.3.3 Penggunaan dari kapal, pesawat, helikopter dan kereta
  - 1.3.4 Penggunaan dari pengangkutan khusus muatan sedang
- 1.4 Tipe produksi meliputi:
  - 1.4.1 *Film* roman
  - 1.4.2 *Film* dokumentasi
  - 1.4.3 *Film* pendek
  - 1.4.4 Produksi animasi
  - 1.4.5 Komersial (iklan)
  - 1.4.6 Acara atau pertunjukan yang difilmkan
  - 1.4.7 *Video* musik
  - 1.4.8 Program televisi dalam segala tipe (contohnya: musik, drama, komedi, *variety show*, olah raga)
  - 1.4.9 Siaran langsung, siaran tunda, atau siaran ulang
- 1.5 Orang yang terkait, meliputi:
  - 1.5.1 Perancang produksi
  - 1.5.2 Operator
  - 1.5.3 Staff departemen efek khusus
  - 1.5.4 *Supervisor* / manajer efek khusus
  - 1.5.5 Staf produksi efek khusus
  - 1.5.6 Perancang perlengkapan ahli
  - 1.5.7 Orang-orang dengan kemampuan ahli dalam produksi dan pelaksanaan efek khusus
  - 1.5.8 Petugas kebakaran dan keselamatan
  - 1.5.9 Kepala bagian
  - 1.5.10 Pengarah fotografi
  - 1.5.11 Sutradara
  - 1.5.12 Produser
  - 1.5.13 Pengarah teknis
  - 1.5.14 Staf teknis yang lain
  - 1.5.15 Staf ahli yang lain
  - 1.5.16 Desainer

- 1.5.17 Penyedia transportasi dan *crew*
- 1.6 Peralatan efek khusus dapat dikonstruksikan dari:
  - 1.6.1 Peti-peti, kotak-kotak, krat-krat untuk penyimpanan dan transportasi
  - 1.6.2 Model dan miniatur:
  - 1.6.3 Tipe demonstrasi
  - 1.6.4. Tipe yang sesungguhnya
  - 1.6.5 Gambar
  - 1.6.6 Pemandangan
  - 1.6.7 Bangunan
  - 1.6.8 Efek dasar
  - 1.6.9 Efek cuaca
  - 1.6.10 Api dan asap
  - 1.6.11 Keruntuhan dan destruksi
  - 1.6.12 Air
  - 1.6.13 Benturan
  - 1.6.14 Sistem kontrol gerak
  - 1.6.15 Perangkat keras elektronik
  - 1.6.16 Patung manusia, binatang, animasi
  - 1.6.17 Pembuatan petasan:
  - 1.6.18 Bahan peledak
  - 1.6.19 Hulu ledak
  - 1.6.20 Petasan/ kembang api
  - 1.6.21 Asap
  - 1.6.22 Bahan pengempis
  - 1.6.23 Animatronik dan makhluk
  - 1.6.24 Angin
  - 1.6.25 Mesin derek elektrik dan mekanik
  - 1.6.26 Perlengkapan / kontrol otomatis dan animatronik
  - 1.6.27 Kabel
  - 1.6.28 Perlengkapan elektronik
  - 1.6.29 Perlengkapan elektro mekanik
  - 1.6.30 Perlengkapan yang dikontrol komputer
  - 1.6.31 Sistem / kontrol elektronik gerak
  - 1.6.32 Peralatan elektronik kilasan dan waktu
- 1.7 Bahan yang digunakan untuk produksi efek khusus meliputi:
  - 7.1. Kayu
  - 7.2. Produk kayu, contohnya: *plywood, particle board, craftwood*
  - 7.3. *Masonite*
  - 7.4. Produk logam
  - 7.5. Cetakan atau campuran logam
  - 7.6. Serat gelas
  - 7.7. Plastik
  - 7.8. Kanvas
  - 7.9. Bahan tenun
  - 7.10. Kulit
  - 7.11. Produk kertas
  - 7.12. Tanah liat
  - 7.13. Resin
  - 7.14. Lateks
  - 7.15. Busa
  - 7.16. Gips
  - 7.17. Bahan yang dapat dicetak
  - 7.18. Termoplastik
  - 7.19. Polistiren

- 7.20. Pengencang
- 7.21. Perekat
- 1.8 Tehnik yang digunakan meliputi:
  - 8.1. Konstruksi kayu
  - 8.2. Fabrikasi
  - 8.3. Bahan cetakan
  - 8.4. Pengecatan dan penyelesaian
  - 8.5. Memahat dan metode pembentukan lainnya
  - 8.6. Perekatan dan penyemenan
  - 8.7. Pekerjaan logam, contohnya: pemotongan, mengelas, mengebraz
  - 8.8. Pekerjaan kayu
- 1.9 Persyaratan legislatif kesehatan dan keselamatan tempat kerja dan umum meliputi:
  - 9.1. Peraturan kesehatan dan keselamatan kerja di persemakmuran, negara bagian dan lingkungan kerja
  - 9.2. Peraturan dan konstruksi legislasi yang relevan dengan pemerintah setempat

## **PANDUAN PENILAIAN**

### **1. Pengetahuan dan keterampilan penunjang**

Penilaian harus mencakup bukti dari pengetahuan penting dan keterampilan sebagai berikut:

- 1.1 Pengetahuan Dasar
  - 1.1 Menginterpretasikan naskah, spesifikasi dan instruksi
  - 1.2 Menginterpretasikan dan mengkomunikasikan spesifikasi produksi
  - 1.3 Mengembangkan rencana operasional dan jadwal produksi
  - 1.4 Penerimaan ataf
  - 1.5 Manajemen sumber daya meliputi sumber daya manusia
  - 1.6 Keahlian memimpin sebuah tim
  - 1.7 Manajemen anggaran
  - 1.8 Manajemen proyek
  - 1.9 Penulisan laporan
  - 1.10 Prinsip negosiasi
  - 1.11 Pendanaan
  - 1.12 Prinsip dan tehnik komunikasi
  - 1.13 Kontrol persediaan
  - 1.14 Penyimpanan rekaman
  - 1.15 Menginterpretasikan spesifikasi, instruksi dan penggambaran konstruksi
  - 1.16 Prinsip dan tehnik konstruksi efek khusus dan pengecatan
  - 1.17 Pengetahuan dan kemampuan menampilkan ruang lingkup tehnik konstruksi yang digunakan dalam produksi efek khusus
  - 1.18 Pengetahuan atas properti, aplikasi dan ketahanan dari bermacam-macam bahan yang berbeda-beda yang dapat digunakan dalam konstruksi efek khusus
  - 1.19 Menggunakan ruang lingkup perlengkapan dalam konstruksi efek khusus - peralatan tangan dan tenaga
  - 1.20 Keahlian yang berkaitan dengan kayu
  - 1.21 Keahlian yang berkaitan dengan elektronik
  - 1.22 Penanganan yang aman atas bahan-bahan berbahaya
  - 1.23 Regulasi kesehatan dan keselamatan

- 1.24 Standar yang relevan di nasional dan internasional, garis pedoman dan kode praktek.
- 1.25 Peraturan dan konstruksi legislasi yang relevan dengan pemerintah setempat
- 1.26 Pengetahuan detil dari industri film Indonesia yang merekomendasikan kode pengaman

## 2. Konteks penilaian

Kompetensi harus dinilai di lingkungan kerja menggunakan sumber-sumber dan *software* industri

- 2.1 Penilaian dapat dilaksanakan di tempat kerja, di luar tempat kerja atau gabungan diantara keduanya. Penilaian di luar tempat kerja harus dilaksanakan pada lingkungan simulasi seperti di tempat kerja.
- 2.2 Penilaian dapat menggunakan gabungan beberapa metode untuk menilai kemampuan dan aplikasi pengetahuan yang diperlukan, dan dapat meliputi:
  - 2.2.1 Demonstrasi praktis (pengamatan langsung mungkin diperlukan lebih dari satu kali untuk mendapatkan konsistensi dari kemampuan).
  - 2.2.2 Peran.
  - 2.2.3 Studi kasus.
  - 2.2.4 Contoh kerja atau aktifitas pada simulasi tempat kerja.
  - 2.2.5 pertanyaan lisan / wawancara yang bertujuan untuk mengevaluasi proses yang digunakan untuk mengembangkan dan merealisasi konsep kreatif.
  - 2.2.6 Proyek / laporan / buku laporan kemajuan.
  - 2.2.7 Laporan pihak ketiga dan prestasi otentik sebelumnya.
  - 2.2.8 Bukti penilaian yang menunjukkan proses yang digunakan untuk mengembangkan dan merealisasi konsep kreatif.

## 3. Aspek penting penilaian

Aspek yang harus diperhatikan :

- 3.1 Kemampuan untuk menyajikan dan menyusun informasi untuk tujuan pendidikan dan belajar.
- 3.2 Memahami sejumlah *software* untuk belajar *on-line*.
- 3.3 Mengembangkan keterampilan berkomunikasi.

## 4. Kaitan dengan unit-unit lainnya

- 4.1 Keterkaitan unit kompetensi untuk penilaian akan bervariasi dengan projek atau skenario tertentu. Unit ini penting untuk suatu *range* pelayanan teknologi Informasi dan oleh karena itu harus dinilai secara keseluruhan dengan unit *technical / support*.
- 4.2 Pengembangan pelatihan untuk memenuhi persyaratan dalam unit ini perlu dilakukan dengan hati-hati. Untuk pelatihan pra-kejuruan umum, institusi harus menyediakan pelatihan yang mempertimbangkan serangkaian konteks industri seutuhnya tanpa bias terhadap sektor tertentu. Batasan variabel akan membantu dalam hal ini. Untuk sektor tertentu / khusus, pelatihan harus disesuaikan agar dapat memenuhi kebutuhan sektor tersebut.

## Kompetensi Kunci

<b>NO</b>	<b>KOMPETENSI KUNCI DALAM UNIT INI</b>	<b>TINGKAT</b>
1	Mengumpulkan, mengorganisir dan menganalisa informasi	3
2	Mengkomunikasikan ide-ide dan informasi	3
3	Merencanakan dan mengorganisir aktivitas-aktivitas	3
4	Bekerja dengan orang lain dan kelompok	2
5	Menggunakan ide-ide dan teknik matematika	1
6	Memecahkan masalah	2
7	Menggunakan teknologi	3

**KODE UNIT : TIK.MM01.011.01**

**JUDUL UNIT : Menjual Produk dan Jasa**

**DESKRIPSI UNIT :** Unit ini menggambarkan keterampilan yang dibutuhkan untuk menjual produk dan jasa yang disediakan oleh suatu organisasi atau perorangan kepada calon maupun klien dan pelanggan saat ini. Keterampilan ini penting untuk berbagai macam bisnis dan perorangan pada industri seni dimana keberhasilan suatu bisnis atau proyek tergantung pada kemampuan untuk menghasilkan pendapatan dari penjualan produk atau servis.

<b>ELEMEN KOMPETENSI</b>	<b>KRITERIA UNJUK KERJA</b>
01 Mengembangkan Pengetahuan Produk dan Strategi untuk Menjual	1.1 Pengetahuan mengenai produk yang akan dijual dikembangkan. 1.2 Strategi yang tepat untuk menjual produk / servis ditentukan.
02 Mengidentifikasi dan Mengadakan Pendekatan Kepada Pelanggan / Klien	2.1 Apa yang menjadi daya tarik produk / servis diidentifikasi dan cara pendekatan untuk penjualan direncanakan. 2.2 Pendekatan dengan pelanggan / klien dilakukan dan penjualan ditingkatkan. 2.3 Atribut positif dari produk / servis diperlihatkan. 2.4 Pola beli dari pelanggan / klien dipahami.
03 Mengumpulkan Informasi Mengenai Permintaan Pelanggan / Klien	3.1 Teknik bertanya untuk mengumpulkan informasi tentang maksud dan kebutuhan pelanggan / klien digunakan. 3.2 Kebutuhan khusus dari pelanggan / klien diidentifikasi.
04 Menjual Manfaat Produk / Jasa	4.1 Kebutuhan pelanggan / klien dengan produk dan servis dipenuhi. 4.2 Komunikasi secara tepat dan efektif dengan pelanggan / klien dilakukan. 4.3 Daftar umpan balik dan respon mengenai kebutuhan khusus dari pelanggan dibuat.

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA
	4.4 Teknik <i>problem solving</i> untuk mengatasi penolakan pelanggan / klien digunakan.
05 Menyepakati Penjualan	5.1 Usaha untuk membuat pelanggan / klien mengambil keputusan untuk membeli produk/servis dilakukan.  5.2 Metode closing sale yang tepat dipilih dan diterapkan.

### BATASAN VARIABEL

1. Identifikasi Komponen Sistem
  - 1.1 Aktifitas penjualan dapat meliputi:
    - 1.1.1. *Film*
    - 1.1.2. *Video*
    - 1.1.3. Program stasiun televisi dan keuntungan dari pemasangan iklan
    - 1.1.4. Promosi melalui radio
    - 1.1.5. Produk multimedia
    - 1.1.6. Jasa khusus yang disediakan oleh profesional *freelance* (kamera, pencahayaan, programming, penulisan, dan lain-lain)
    - 1.1.7. Konsep kreatif
    - 1.1.8. Musik, skor, lirik
    - 1.1.9. Produk atau jasa perorangan dari para artis
  - 1.2 Teknik Komunikasi dapat meliputi:
    - 1.2.1. Mendengarkan secara aktif
    - 1.2.2. Mengajukan pertanyaan terbuka
    - 1.2.3. Menyediakan informasi yang jelas dan terorganisasi dengan baik
    - 1.2.4. Menggunakan dan menanggapi bentuk-bentuk komunikasi non-verbal
    - 1.2.5. Dapat menanggapi pelanggan dan klien dari berbagai latar belakang dan kemampuan
  - 1.3 Teknik menjual dapat meliputi:
    - 1.3.1. Menjual langsung dengan cara menemui pembeli
    - 1.3.2. Mengirim materi secara tertulis, audio atau video
    - 1.3.3. Menjual melalui world wide web
    - 1.3.4. Menjual melalui telepon
    - 1.3.5. Mengadakan pameran-pameran

### PANDUAN PENILAIAN

1. **Pengetahuan dan keterampilan penunjang**  
 Penilaian harus mencakup bukti dari pengetahuan penting dan keterampilan sebagai berikut:
  - 1.1 Pengetahuan Dasar
    - 1.1 Pengetahuan dasar mengenai sektor industri yang spesifik

- 1.2 Pengetahuan mengenai teknik promosi dan penjualan, dan kapan masing-masing tepat digunakan
- 1.3 Pengetahuan mengenai undang-undang yang berhubungan dengan penjualan dan promosi
- 1.4 Pengetahuan mengenai teknik komunikasi yang efektif termasuk mendengarkan secara aktif, mengajukan pertanyaan dan komunikasi non-verbal
- 1.5 Pengetahuan mengenai '*code of practice*' dalam periklanan yang relevan terhadap sektor industri

## 2. Konteks penilaian

Kompetensi harus dinilai di lingkungan kerja menggunakan sumber-sumber dan *software* industri

- 2.1 Penilaian dapat dilaksanakan di tempat kerja, di luar tempat kerja atau gabungan diantara keduanya. Penilaian di luar tempat kerja harus dilaksanakan pada lingkungan simulasi seperti di tempat kerja.
- 2.2 Penilaian dapat menggunakan gabungan beberapa metode untuk menilai kemampuan dan aplikasi pengetahuan yang diperlukan, dan dapat meliputi:
  - 2.2.1 Demonstrasi praktis (pengamatan langsung mungkin diperlukan lebih dari satu kali untuk mendapatkan konsistensi dari kemampuan).
  - 2.2.2 Peran.
  - 2.2.3 Studi kasus.
  - 2.2.4 Contoh kerja atau aktifitas pada simulasi tempat kerja.
  - 2.2.5 Pertanyaan lisan / wawancara yang bertujuan untuk mengevaluasi proses yang digunakan untuk mengembangkan dan merealisasi konsep kreatif.
  - 2.2.6 Proyek / laporan / buku laporan kemajuan.
  - 2.2.7 Laporan pihak ketiga dan prestasi otentik sebelumnya.
  - 2.2.8 Bukti penilaian yang menunjukkan proses yang digunakan untuk mengembangkan dan merealisasi konsep kreatif.

## 3. Aspek penting penilaian

Aspek yang harus diperhatikan :

- 3.1 Kemampuan untuk berkomunikasi secara efektif pada sesi menjual.
- 3.2 Menunjukkan pemahaman sepenuhnya mengenai sektor industri.
- 3.3 Melakukan persiapan dengan baik.
- 3.4 Melakukan penjualan produk atau jasa secara efektif.

## 4. Kaitan dengan unit-unit lainnya

- 4.1 Keterkaitan unit kompetensi untuk penilaian akan bervariasi dengan proyek atau skenario tertentu. Unit ini penting untuk suatu *range* pelayanan teknologi Informasi dan oleh karena itu harus dinilai secara keseluruhan dengan unit *technical / support*.
- 4.2 Pengembangan pelatihan untuk memenuhi persyaratan dalam unit ini perlu dilakukan dengan hati-hati. Untuk pelatihan pra-kejuruan umum, institusi harus menyediakan pelatihan yang mempertimbangkan serangkaian konteks industri seutuhnya tanpa bias terhadap sektor tertentu. Batasan variabel akan membantu dalam hal ini. Untuk sektor tertentu / khusus, pelatihan harus disesuaikan agar dapat memenuhi kebutuhan sektor tersebut.

### Kompetensi Kunci

<b>NO</b>	<b>KOMPETENSI KUNCI DALAM UNIT INI</b>	<b>TINGKAT</b>
1	Mengumpulkan, mengorganisir dan menganalisa informasi	2
2	Mengkomunikasikan ide-ide dan informasi	3
3	Merencanakan dan mengorganisir aktivitas-aktivitas	2
4	Bekerja dengan orang lain dan kelompok	3
5	Menggunakan ide-ide dan teknik matematika	2
6	Memecahkan masalah	2
7	Menggunakan teknologi	2

**KODE UNIT : TIK.MM01.012.01**

**JUDUL UNIT : Mengikuti Prosedur Kesehatan, Keselamatan dan Keamanan Kerja**

**DESKRIPSI UNIT :** Unit ini menggambarkan keterampilan yang dibutuhkan untuk menjual produk dan jasa yang disediakan oleh suatu organisasi atau perorangan kepada calon maupun klien dan pelanggan saat ini. Keterampilan ini penting untuk berbagai macam bisnis dan perorangan pada industri seni dimana keberhasilan suatu bisnis atau proyek tergantung pada kemampuan untuk menghasilkan pendapatan dari penjualan produk atau servis.

<b>ELEMEN KOMPETENSI</b>	<b>KRITERIA UNJUK KERJA</b>
01 Mengikuti prosedur lingkungan kerja tentang kesehatan, keselamatan dan keamanan	<p>1.1 Prosedur kesehatan, keselamatan dan keamanan dipatuhi dalam hubungannya dengan kebijakan organisasi legislasi yang relevan, persyaratan asuransi, dan rencana keamanan dimana sesuai.</p> <p>1.2 Pelanggaran dalam prosedur kesehatan, keselamatan dan keamanan diidentifikasi dan dengan sesegera mungkin dilaporkan.</p> <p>1.3 Bekerja dengan aman dan dipastikan bahwa semua aktivitas kerja dilakukan dengan cara yang aman dan tidak menimbulkan bahaya bagi rekan sekerja atau masyarakat.</p>
02 Keadaan Darurat	<p>2.1 Sesi darurat dan yang potensial untuk menjadi darurat dikenali, serta ditentukan dan diambil langkah yang diperlukan dalam jangkauan tanggung jawab individu.</p> <p>2.2 Prosedur darurat diikuti dalam hubungannya dengan prosedur organisasi.</p> <p>2.3 Bantuan dari kolega dan / atau pihak berwenang yang lain dicari bila dinilai perlu.</p> <p>2.4 Detail sesi darurat dilaporkan secara akurat sebagaimana dibutuhkan dalam hubungannya dengan kebijakan organisasi.</p>
03 Memelihara standar keamanan pribadi	<p>3.1 Pakaian keamanan yang sesuai, sepatu dan perlengkapan perlindungan pribadi digunakan.</p>

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA
	<p>3.2 Pengukuran dilakukan untuk mencegah luka atau kerusakan yang berhubungan dengan aktivitas tempat kerja dan bahaya tempat kerja dapat dikontrol.</p> <p>3.3 Semua penanganan manual dalam hubungannya dengan persyaratan legal, kebijakan perusahaan dan panduan kesehatan dan keselamatan nasional dilakukan.</p> <p>3.4 Untuk mempertahankan lingkungan kerja dalam kondisi yang aman diperbantukan.</p>
04 Menyediakan umpan balik pada kesehatan, keselamatan dan keamanan	<p>4.1 Isu kesehatan dan keselamatan tempat kerja yang membutuhkan perhatian diidentifikasi.</p> <p>4.2 Isu kesehatan dan keselamatan yang berhubungan dengan pekerjaan dengan orang yang didesain dalam hubungannya dengan persyaratan organisasi dan legislasi ditingkatkan.</p>

#### BATASAN VARIABEL

1. Penjelasan berikut mengidentifikasikan bagaimana unit ini dapat diaplikasikan dalam lingkungan kerja, sektor, dan kondisi yang berbeda.  
 Prosedur kesehatan, keselamatan, dan keamanan dapat meliputi:
  - 1.1 Keadaan darurat, kebakaran dan kecelakaan
  - 1.2 Identifikasi dan kontrol bahaya
  - 1.3 Penggunaan pakaian dan perlengkapan pelindung pribadi
  - 1.4 Cara duduk, mengangkat, dan penanganan yang aman
  - 1.5 Keamanan dokumen, kas, perlengkapan, orang
  - 1.6 Sistem kontrol kunci
  - 1.7 Penggunaan peralatan listrik secara aman
  - 1.8 Penggunaan lembar data bahan dengan aman
  - 1.9 Menggunakan bahan kimia dan bahan beracun dengan aman
  - 1.10 Konstruksi penyangga dan pendukung yang aman.
  - 1.11 Sasi darurat meliputi :
    - 1.12 Ancaman bom
    - 1.13 Kecelakaan
    - 1.14 Perampokan
    - 1.15 Kebakaran
    - 1.16 Penodongan
    - 1.17 Banjir
    - 1.18 Gempa bumi
    - 1.19 Runtuhnya peralatan
2. Bahaya pekerjaan dapat meliputi :
  - 2.1 Luka karena penggunaan berlebih dalam bekerja

- 2.2 Luka punggung
  - 2.3 Kerusakan pendengaran
  - 2.4 Stress
  - 2.5 Stress penampilan
  - 2.6 Kelistrikan
  - 2.7 Tingkat kebisingan
  - 2.8 Air dan bahan kimia
  - 2.9 Jatuh
  - 2.10 Senjata / amunisi
  - 2.11 Binatang
  - 2.12 Implementasi efek khusus / pemain pengganti atau urutan aksi
  - 2.13 Cuaca yang tidak diinginkan / kondisi pencahayaan
  - 2.14 Menyelam dan pekerjaan bawah air
3. Pengukuran untuk mencegah luka atau kerusakan dapat meliputi :
- 3.1 Mengikuti semua prosedur keamanan secara akurat
  - 3.2 Mengadopsi postur yang tepat
  - 3.3 Beristirahat secukupnya
  - 3.4 Mengontrol suara / tingkat kebisingan dan kekuatan eksposur tingkat
  - 3.5 Kebisingan yang tinggi
  - 3.6 Menggunakan perlengkapan perlindungan pribadim, cth: penutup telinga
  - 3.7 Menghindari kerusakan mata
  - 3.8 Penggunaan bahan kimia dan bahan / peralatan berbahaya secara aman
  - 3.9 Teknik manajemen stress

## **PANDUAN PENILAIAN**

### **1. Pengetahuan dan keterampilan penunjang**

Penilaian harus mencakup bukti dari pengetahuan penting dan keterampilan sebagai berikut:

- 1.1 Pengetahuan Dasar
  - 1.1.1 Pengetahuan umum tentang panduan keamanan industri yang aman dan keamanan negara bagian / wilayah yang relevan dan kode praktek.
  - 1.1.2 Persyaratan keselamatan utama untuk tempat hiburan seperti telah dipaparkan dalam legislasi kesehatan dan keselamatan negara bagian / wilayah.
  - 1.1.3 Penyebab utama kecelakaan tempat kerja yang relevan bagi lingkungan kerja.
  - 1.1.4 Bahaya tempat kerja yang relevan dengan konteks yang diberikan.
  - 1.1.5 Prosedur evakuasi darurat yang relevan dengan konteks yang diberikan.
  - 1.1.6 Prosedur minimalisasi bahaya kebakaran dan bahaya kebakaran tempat kerja.
  - 1.1.7 Prosedur kesehatan, keselamatan, dan keamanan organisasi.
  - 1.1.8 Kemampuan membaca yang cukup untuk interpretasi simbol yang digunakan untuk tanda kesehatan dan keselamatan yang berhubungan dengan pekerjaan.
  - 1.1.9 Personel yang diujuk untuk bertanggung jawab tentang kesehatan dan keamanan yang berhubungan dengan pekerjaan

1.1.10 Laporan keamanan dan semua laporan implementasi keamanan, untuk kandidat yang bekerja di dalam sektor industri film dan televisi.

## 2. Konteks penilaian

Kompetensi harus dinilai di lingkungan kerja menggunakan sumber-sumber dan software industri

2.1 Aktivitas proyek atau kerja yang membiarkan kandidat untuk mendemonstrasikan praktek bekerja yang aman untuk peran kerja dan konteks yang tertentu.

2.2 Penilaian dapat menggunakan gabungan beberapa metode untuk menilai kemampuan dan aplikasi pengetahuan yang diperlukan, dan dapat meliputi:

2.2.1 Observasi langsung kandidat yang menerangkan prosedur keamanan dan kondisi darurat lingkungan kerja kepada yang lain.

2.2.2 Observasi langsung pada kandidat yang mendemonstrasikan praktek bekerja yang aman untuk peran pekerjaan tertentu.

2.2.3 Studi kasus dan latihan pemecahan masalah untuk sesi darurat, khususnya isu keselamatan Pertanyaan lisan atau tertulis untuk menilai kemampuan akan panduan keamanan industri, legislasi.

2.2.4 Evaluasi portofolio pembuktian dan laporan tempat kerja pihak ketiga tentang penampilan pada pekerjaan oleh kandidat.

2.2.5 Metode penilaian harus merefleksikan permintaan tempat kerja dan kebutuhan grup tertentu, (cth: orang cacat, orang yang punya masalah dengan kemampuan membaca atau berhitung seperti pengguna bahasa selain inggris, komunitas kecil dan merekam yang sekolahnya terganggu).

## 3. Aspek penting penilaian

Pembuktian berikut kritis bagi penilaian kompetensi di dalam unit ini :

3.1 Mengikuti prosedur yang mapan dan memahami implikasi bila tidak mengindahkan prosedur tersebut.

3.2 Memahami persyaratan legal untuk bekerja secara sesuai dengan prosedur kesehatan, keselamatan, dan keamanan.

## 4. Kaitan dengan unit-unit lainnya

4.1 Keterkaitan unit kompetensi untuk penilaian akan bervariasi dengan proyek atau skenario tertentu. Unit ini penting untuk suatu *range* pelayanan teknologi Informasi dan oleh karena itu harus dinilai secara keseluruhan dengan unit *technical / support*.

4.2 Pengembangan pelatihan untuk memenuhi persyaratan dalam unit ini perlu dilakukan dengan hati-hati. Untuk pelatihan pra-kejuruan umum, institusi harus menyediakan pelatihan yang mempertimbangkan serangkaian konteks industri seutuhnya tanpa bias terhadap sektor tertentu. Batasan variabel akan membantu dalam hal ini. Untuk sektor tertentu / khusus, pelatihan harus disesuaikan agar dapat memenuhi kebutuhan sektor tersebut.

## Kompetensi Kunci

<b>NO</b>	<b>KOMPETENSI KUNCI DALAM UNIT INI</b>	<b>TINGKAT</b>
1	Mengumpulkan, mengorganisir dan menganalisa informasi	2
2	Mengkomunikasikan ide-ide dan informasi	2
3	Merencanakan dan mengorganisir aktivitas-aktivitas	2
4	Bekerja dengan orang lain dan kelompok	3
5	Menggunakan ide-ide dan teknik matematika	1
6	Memecahkan masalah	3
7	Menggunakan teknologi	2

**KODE UNIT : TIK.MM02.001.01**

**JUDUL UNIT : Menulis Sebuah Sekuen Interaktif untuk Multimedia**

**DESKRIPSI UNIT :** Unit ini mendeskripsikan tentang keahlian dan pengetahuan yang dibutuhkan untuk menciptakan, mengembangkan dan menulis sebuah rangkaian interaktif untuk produksi multimedia dalam industri budaya.

<b>ELEMEN KOMPETENSI</b>	<b>KRITERIA UNJUK KERJA</b>
01 Mempersiapkan penulisan rangkaian interaktif	1.1 Persyaratan produksi dalam hubungannya dengan orang-orang yang relevan dihasilkan sesuai dengan prosedur organisasi. 1.2 Kegunaan dan fungsi rangkaian interaktif ditentukan dan dieksplorasi ruang lingkup cara meraih tujuan tersebut. 1.3 Informasi dari bermacam-macam sumber daya dikumpulkan untuk menghasilkan dan merekam ide-ide untuk mengembangkan ruang lingkup interaktifitas. 1.4 Ide-ide yang memiliki relevansi yang paling sesuai dengan kegunaan dan fungsi dari interaktifitas dipertimbangkan dan dikembangkan. 1.5 Ide relevan yang paling tepat untuk kegunaan dan fungsi dari rangkaian interaktif dievaluasi dan dipilih.
02 Menulis rangkaian interaktif	2.1 Konsep rangkaian interaktif didaftarkan dengan menggunakan metode dan konvensi yang paling tepat pada konteks atau yang secara khusus sesuai. 2.2 Konsep dipastikan berisi semua komponen multimedia yang dibutuhkan untuk produksi. 2.3 Informasi faktual yang akurat dan berhubungan dengan hasil penelitian dapat dipastikan. 2.4 Rangkaian interaktif dihaluskan dan dikonsept ulang hingga sesuai dengan persyaratan kreatif dan teknis.

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA
	<p>2.5 Bahan dipastikan ditulis dalam tenggang waktu yang dibutuhkan.</p> <p>2.6 Konsep akhir diserahkan kepada orang-orang yang relevan untuk dipertimbangkan dan ditinjau.</p> <p>2.7 Segala perubahan yang diperlukan pada rangkaian interaktif saat dibutuhkan didokumentasi dan diimplementasi.</p>
03 Mengevaluasi ulang rangkaian interaktif	<p>3.1 Untuk mendiskusikan dan mengevaluasi ulang supaya rangkaian sesuai dengan persyaratan produksi dihubungkan dengan orang-orang yang relevan.</p> <p>3.2 Rangkaian interaktif diperiksa untuk menambahkan bahwa isi sesuai dengan persyaratan produksi.</p> <p>3.3 Rangkaian interaktif dianalisa untuk memastikan bahwa semua elemen multimedia yang dibutuhkan termasuk di dalamnya.</p>
04 Mendapatkan persetujuan dari orang-orang yang relevan	<p>4.1 Konsep akhir dari rangkaian dipresentasikan pada orang-orang yang relevan untuk validasi.</p> <p>4.2 Perubahan akhir didiskusikan dan disetujui dengan orang-orang yang relevan dan dibuat perubahan yang dibutuhkan, dipastikan bahwa rangkaian interaktif memenuhi semua persyaratan dan siap untuk diimplementasikan.</p>

### BATASAN VARIABEL

1. Tipe produksi meliputi:
  - 1.1 Animasi
  - 1.2. Edukasi
  - 1.3. Pelatihan
  - 1.4. Industri
  - 1.5. Permainan
  - 1.6. Hiburan
  - 1.7. Informasi
2. Sumber daya yang relevan meliputi :
  - 2.1. Inspirasi
  - 2.2. Imajinasi
  - 2.3. Pengalaman hidup
  - 2.4. Kejadian aktual
  - 2.5. Bahan dramatik

- 2.6. Teks dan sumber daya pendidikan
- 2.7. Sumber daya berita
- 3. Persyaratan produksi meliputi :
  - 3.1 Durasi
  - 3.2 Format
  - 3.3 Isi
  - 3.4 Anggaran
  - 3.5 Tenggat waktu
  - 3.6 Lokasi
  - 3.7 *Audience*
  - 3.8 Kegunaan
  - 3.9 Kontrak
  - 3.10 Kerahasiaan
  - 3.11 HAKI
  - 3.12 Jadwal
  - 3.13 Desain instruksional
  - 3.14 Desain navigasi

## **PANDUAN PENILAIAN**

### **1. Pengetahuan dan keterampilan penunjang**

Penilaian harus mencakup bukti dari pengetahuan penting dan keterampilan sebagai berikut:

- 1.1 Pengetahuan Dasar
  - 1.1 Pengetahuan umum tentang panduan keamanan industri yang aman dan keamanan negara bagian / wilayah yang relevan dan kode praktek.
  - 1.2 Persyaratan keselamatan utama untuk tempat hiburan seperti telah dipaparkan dalam legislasi kesehatan dan keselamatan negara bagian / wilayah.
  - 1.3 Penyebab utama kecelakaan tempat kerja yang relevan bagi lingkungan kerja.
  - 1.4 Bahaya tempat kerja yang relevan dengan konteks yang diberikan.
  - 1.5 Prosedur evakuasi darurat yang relevan dengan konteks yang diberikan.
  - 1.6 Prosedur minimalisasi bahaya kebakaran dan bahaya kebakaran tempat kerja.
  - 1.7 Prosedur kesehatan, keselamatan, dan keamanan organisasi.
  - 1.8 Kemampuan membaca yang cukup untuk interpretasi simbol yang digunakan untuk tanda kesehatan dan keselamatan yang berhubungan dengan pekerjaan.
  - 1.9 Personel yang ditunjuk untuk bertanggung jawab tentang kesehatan dan keamanan yang berhubungan dengan pekerjaan
  - 1.10 Laporan keamanan dan semua laporan implementasi keamanan, untuk kandidat yang bekerja di dalam sektor industri *film* dan televisi.

### **2. Konteks penilaian**

Kompetensi harus dinilai di lingkungan kerja menggunakan sumber-sumber dan *software* industri

- 2.1 Aktivitas proyek atau kerja yang membiarkan kandidat untuk mendemonstrasikan praktek bekerja yang aman untuk peran kerja dan konteks yang tertentu.

- 2.2 Penilaian dapat menggunakan gabungan beberapa metode untuk menilai kemampuan dan aplikasi pengetahuan yang diperlukan, dan dapat meliputi:
- 2.2.1 Observasi langsung kandidat yang menerangkan prosedur keamanan dan kondisi darurat lingkungan kerja kepada yang lain.
  - 2.2.2 Observasi langsung pada kandidat yang mendemonstrasikan praktek bekerja yang aman untuk peran pekerjaan tertentu.
  - 2.2.3 Studi kasus dan latihan pemecahan masalah untuk sesi darurat, khususnya isu keselamatan. Pertanyaan lisan atau tertulis untuk menilai kemampuan akan panduan keamanan industri, legislasi.
  - 2.2.4 Evaluasi portofolio pembuktian dan laporan tempat kerja pihak ketiga tentang penampilan pada pekerjaan oleh kandidat.
  - 2.2.5 Metode penilaian harus merefleksikan permintaan tempat kerja dan kebutuhan grup tertentu, (cth: orang cacat, orang yang punya masalah dengan kemampuan membaca atau berhitung seperti pengguna bahasa selain inggris, komunitas kecil dan merekam yang sekolahnya terganggu).

### 3. Aspek penting penilaian

Pembuktian berikut kritis bagi penilaian kompetensi di dalam unit ini :

- 3.1 Mengikuti prosedur yang mapan dan memahami implikasi bila tidak mengindahkan prosedur tersebut.
- 3.2 Memahami persyaratan legal untuk bekerja secara sesuai dengan prosedur kesehatan, keselamatan, dan keamanan.

### 4. Kaitan dengan unit-unit lainnya

- 4.1 Keterkaitan unit kompetensi untuk penilaian akan bervariasi dengan proyek atau skenario tertentu. Unit ini penting untuk suatu *range* pelayanan teknologi Informasi dan oleh karena itu harus dinilai secara keseluruhan dengan unit *technical / support*.
- 4.2 Pengembangan pelatihan untuk memenuhi persyaratan dalam unit ini perlu dilakukan dengan hati-hati. Untuk pelatihan pra-kejuruan umum, institusi harus menyediakan pelatihan yang mempertimbangkan serangkaian konteks industri seutuhnya tanpa bias terhadap sektor tertentu. Batasan variabel akan membantu dalam hal ini. Untuk sektor tertentu / khusus, pelatihan harus disesuaikan agar dapat memenuhi kebutuhan sektor tersebut.

### Kompetensi Kunci

NO	KOMPETENSI KUNCI DALAM UNIT INI	TINGKAT
1	Mengumpulkan, mengorganisir dan menganalisa informasi	2
2	Mengkomunikasikan ide-ide dan informasi	3
3	Merencanakan dan mengorganisir aktivitas-aktivitas	2
4	Bekerja dengan orang lain dan kelompok	2
5	Menggunakan ide-ide dan teknik matematika	3
6	Memecahkan masalah	3
7	Menggunakan teknologi	3

**KODE UNIT** : TIK.MM02.002.01

**JUDUL UNIT** : **Memadukan dan Menggunakan Bahasa Naskah dalam Menulis Multimedia**

**DESKRIPSI UNIT** : Unit ini menggambarkan keterampilan dan pengetahuan yang dibutuhkan untuk menggabungkan dan menggunakan *scripting language* dalam penulisan produk multimedia pada industri seni.

<b>ELEMEN KOMPETENSI</b>	<b>KRITERIA UNJUK KERJA</b>
01 Mencari <i>mark-up</i> dan pilihan <i>scripting</i>	<ol style="list-style-type: none"><li>1.1. Produk dan spesifikasi teknis didapatkan.</li><li>1.2. Identifikasi area dimana <i>mark-up</i> dan <i>scripting languages</i> bisa diperoleh.</li><li>1.3. Tempat tersedianya <i>script / mark-up</i> untuk <i>script</i> pra-tulis atau <i>programming</i> diketahui.</li><li>1.4. <i>Customised scripts / mark-up languages</i> dijelaskan pada programmer.</li><li>1.5. Ditentukan seberapa banyak <i>mark-up</i> dapat digunakan untuk fungsi produk.</li><li>1.6. Pilihan-pilihan <i>scripting</i> disajikan dan didiskusikan dengan personil terkait untuk memastikan bahwa hal tersebut sesuai dengan spesifikasi teknisnya.</li><li>1.7. <i>Mark-up language</i> dan <i>scripting</i> dipilih.</li></ol>
02 Mengintegrasikan <i>mark-up</i> dan <i>scripting language</i>	<ol style="list-style-type: none"><li>2.1. <i>Mark-up</i> dan <i>scripting language</i> digunakan dan digabungkan pada proses penulisan.</li><li>2.2. <i>Scripted elements</i> dipastikan sesuai dengan semua keputusan <i>interface</i> navigasi dan desain grafik.</li><li>2.3. <i>Scripting and mark-up elements</i> yang berulang-ulang digabungkan atau dihilangkan.</li></ol>
03 Menguji <i>mark-up</i> dan <i>scripting language</i>	<ol style="list-style-type: none"><li>3.1. Tes rutin dilakukan untuk verifikasi syarat-syarat <i>elemen script (programming)</i>.</li><li>3.2. Pengujian <i>mark-up</i> dan <i>language elements</i> dijalankan sesuai dengan syarat-syarat.</li><li>3.3. Tes dilakukan untuk memastikan bahwa elemen-</li></ol>

	<p>elemen tersebut sesuai dengan spesifikasi teknis yang diminta.</p> <p>3.4. Tes kerusakan dan ditemukan dokumen yang sesuai.</p> <p>3.5. Teknik standar digunakan untuk memperbaiki kerusakan.</p>
--	--

## BATASAN VARIABEL

1. Personil terkait dapat meliputi:
  - 1.1 Manajer proyek
  - 1.2 Desainer navigasi
  - 1.3 Desainer *interface*
  - 1.4 Artis grafik
  - 1.5 Staf teknis khusus yang lain
2. Spesifikasi produk dapat meliputi:
  - 2.1 Pendanaan
  - 2.2 Sumber
  - 2.3 Tujuan
  - 2.4 *Audience*
  - 2.5 Desain navigasi
3. Spesifikasi teknis dapat meliputi:
  - 3.1 Format *file*
  - 3.2 Besarnya *file*
  - 3.3 *Operating systems*
  - 3.4 Spesifikasi *browser*
  - 3.5 Spesifikasi *hardware* termasuk besarnya memori, RAM
  - 3.6 *Platform* penyampaian
4. *Script languages* dapat meliputi:
  - 4.1 HTML
  - 4.2 XML
  - 4.3 *Javascript*
  - 4.4 PERL
  - 4.5 *Lingo*
5. Platform penyampaian dapat meliputi:
  - 5.1 *World Wide Web*
  - 5.2 CD-ROM
  - 5.3 DVD
6. Produk – produk multimedia dapat meliputi atau termasuk:
  - 6.1 Bagian dari produksi *film / video*
  - 6.2 *Feature*
  - 6.3 *Film* dokumenter
  - 6.4 *Film* dan / atau video singkat
  - 6.5 Animasi
  - 6.6 Komersial (iklan)
  - 6.7 Pertunjukan langsung, siaran tunda, atau siaran ulang
  - 6.8 *Video* musik
  - 6.9 Program televisi jenis apapun (musik, drama, komedi, *variety*, sport)
  - 6.10 Produksi televisi langsung, siaran tunda, maupun siaran ulang
  - 6.11 Produk pendidikan

- 6.12 Permainan
- 6.13 Produk promosi
- 6.14 Produk informasi
- 6.15 Produk pelatihan
- 6.16 *E-commerce*
- 6.17 Dan lain-lain

## **PANDUAN PENILAIAN**

### **1. Pengetahuan dan keterampilan penunjang**

Penilaian harus mencakup bukti dari pengetahuan penting dan keterampilan sebagai berikut:

- 1.1. Computer *scripts* yang mungkin digunakan
- 1.2. Evaluasi syarat-syarat teknis dan lain-lain

### **2. Konteks penilaian**

- 2.1. Penilaian dapat dilaksanakan di tempat kerja, di luar tempat kerja atau gabungan diantara keduanya. Penilaian di luar tempat kerja harus dilaksanakan pada lingkungan simulasi seperti di tempat kerja.
- 2.2. Penilaian dapat menggunakan gabungan beberapa metode untuk menilai kemampuan dan aplikasi pengetahuan yang diperlukan, dan dapat meliputi:
  - 2.2.1 Demonstrasi praktis (pengamatan langsung mungkin diperlukan lebih dari satu kali untuk mendapatkan konsistensi dari kemampuan)
  - 2.2.2 Peran
  - 2.2.3 Studi kasus
  - 2.2.4 Contoh kerja atau aktifitas pada simulasi tempat kerja
  - 2.2.5 Pertanyaan lisan / wawancara yang bertujuan untuk mengevaluasi proses yang digunakan untuk mengembangkan dan merealisasi konsep kreatif
  - 2.2.6 Proyek / laporan / buku laporan kemajuan
  - 2.2.7 Laporan pihak ketiga dan prestasi otentik sebelumnya
  - 2.2.8 Bukti penilaian yang menunjukkan proses yang digunakan untuk mengembangkan dan merealisasi konsep kreatif

### **3. Aspek penting penilaian**

- 3.1. Penilaian harus disesuaikan dengan kebutuhan suatu sektor tertentu dimana suatu kemampuan akan dinilai. Penilaian harus mencakup variabel, yang ada dalam daftar variabel, untuk konteks yang dimaksud.
- 3.2. Bukti berikut ini penting untuk penilaian kompetensi pada unit ini:
  - 3.2.1. Pengembangan keterampilan dan pengetahuan untuk menggabungkan *mark-up* and *scripting language* pada penulisan produk multimedia.

### **4. Kaitan dengan unit-unit lainnya**

- 4.1 Keterkaitan unit kompetensi untuk penilaian akan bervariasi dengan proyek atau skenario tertentu. Unit ini penting untuk suatu *range* pelayanan teknologi Informasi dan oleh karena itu harus dinilai secara keseluruhan dengan unit *technical / support*.
- 4.2 Pengembangan pelatihan untuk memenuhi persyaratan dalam unit ini perlu dilakukan dengan hati-hati. Untuk pelatihan pra-kejuruan umum,

institusi harus menyediakan pelatihan yang mempertimbangkan serangkaian konteks industri seutuhnya tanpa bias terhadap sektor tertentu. Batasan variabel akan membantu dalam hal ini. Untuk sektor tertentu / khusus, pelatihan harus disesuaikan agar dapat memenuhi kebutuhan sektor tersebut.

### Kompetensi Kunci

<b>NO</b>	<b>KOMPETENSI KUNCI DALAM UNIT INI</b>	<b>TINGKAT</b>
1	Mengumpulkan, mengorganisir dan menganalisa informasi	3
2	Mengkomunikasikan ide-ide dan informasi	3
3	Merencanakan dan mengorganisir aktivitas-aktivitas	3
4	Bekerja dengan orang lain dan kelompok	2
5	Menggunakan ide-ide dan teknik matematika	3
6	Memecahkan masalah	3
7	Menggunakan teknologi	3

**KODE UNIT** : **TIK.MM02.003.01**

**JUDUL UNIT** : **Merancang Sebuah Produk Multimedia**

**DESKRIPSI UNIT** : Unit ini menjelaskan keterampilan dan pengetahuan yang dibutuhkan untuk menganalisa syarat-syarat dan mengembangkan desain suatu proyek multimedia dalam industri seni.

<b>ELEMEN KOMPETENSI</b>	<b>KRITERIA UNJUK KERJA</b>
01 Menentukan syarat-syarat proyek	1.1 Laporan produk serta komponennya dianalisa untuk menetapkan tujuan dan <i>audience</i> . 1.2 Klien dikonsultasikan untuk menjelaskan syarat-syarat. 1.3 Karakteristik <i>audience</i> diketahui untuk menentukan dampaknya terhadap semua aspek desain 1.4 <i>Content</i> yang harus ada pada produk tersebut diketahui. 1.5 Spesifikasi proyek ditentukan sesuai dengan laporan.
02 Mengidentifikasi pendekatan yang memungkinkan dan memilih pendekatan yang paling sesuai	2.1 Kemungkinan pendekatan yang dipakai pada desain dan manfaat dari setiap pendekatan diketahui. 2.2 Analisa awal meliputi <i>audience</i> , lingkungan untuk produk final, <i>content</i> dan sistem dilakukan. 2.3 Konsultasi dengan personil kreatif dan personel teknis yang relevan untuk memastikan bahwa semua pendekatan yang memungkinkan telah dipikirkan. 2.4 Prinsip desain visual, instruksional dan interaktif pada waktu menentukan pendekatan yang terbaik dapat diterapkan. 2.5 Pendekatan yang sistematis yang akan memenuhi kreatif, produksi dan syarat-syarat teknis yang disebutkan pada laporan dipilih.

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA
03 Menghasilkan suatu desain untuk proyek multimedia	<p>3.1 Desain struktur / arsitektur sesuai laporan dan <i>content</i> yang diajukan.</p> <p>3.2 Desain hubungan antara elemen multimedia yang dibutuhkan oleh proyek.</p> <p>3.3 Elemen antar aktifitas yang dibutuhkan proyek diketahui dan dimasukkan dalam desain.</p> <p>3.4 Setiap elemen multimedia diketahui, didesain dan dispesifikasi feature setiap elemen.</p> <p>3.5 Kemudahan pemakaian dan konsisten dalam navigasi dibuat.</p> <p>3.6 <i>Storyboard</i> dikembangkan sesuai dengan kebutuhan pekerjaan dan pengembangan tim.</p> <p>3.7 Desain tersebut dipastikan sesuai dengan laporan proyek.</p> <p>3.8 <i>Deliverables</i> diketahui dan <i>milestones</i> disetujui.</p>
04 Memeriksa dan mengkonfirmasi desain	<p>4.1 Desain terhadap <i>output</i> yang dibutuhkan oleh proyek, klien dan <i>audience</i> diperiksa.</p> <p>4.2 Desain untuk memastikan bahwa desain tersebut memenuhi syarat-syarat kreatif laporan diperiksa.</p> <p>4.3 Desain untuk memastikan bahwa desain tersebut memenuhi syarat-syarat teknis laporan diperiksa.</p> <p>4.4 Penyesuaian desain diadakan jika dibutuhkan setelah mengadakan diskusi dengan personil terkait.</p> <p>4.5 Isu legislatif atau kepemilikan diklarifikasi supaya sejalan dengan produksi dan / atau persyaratan organisasi.</p> <p>4.6 Persetujuan desain termasuk <i>deliverables</i>, <i>milestones</i> dan <i>timeline</i> (rentangan waktu) dikonfirmasi.</p>

## **BATASAN VARIABEL**

1. Personil yang cocok untuk berkonsultasi dapat meliputi:
  - 1.1 Pengarah seni
  - 1.2 Pengarah teknis
  - 1.3 Desainer instruksional
  - 1.4 Programer
  - 1.5 Desainer grafik
  - 1.6 Pelatih
  - 1.7 Kepala bagian
  - 1.8 Staf teknis lain
  - 1.9 Klien
  - 1.10 Staf ahli kreatif dan administrasi lain
2. Spesifikasi Proyek dapat meliputi:
  - 2.1 Pendanaan
  - 2.2 Kerangka waktu (*timeframe*)
  - 2.3 Akses untuk fasilitas dan sumber (*resources*) isu teknis
  - 2.4 *Disc space* (kapasitas penyimpanan)
  - 2.5 *Platform* penyampaian
  - 2.6 Rencana pengujian
  - 2.7 *Milestones*
  - 2.8 *Deliverables*
  - 2.9 *Prototyping*
  - 2.10 Personil
  - 2.11 Jumlah
  - 2.12 Ketersediaan
3. Komponen laporan dapat meliputi:
  - 3.1 Bunyi
  - 3.2 Video
  - 3.3 Gambar
  - 3.4 Teks
  - 3.5 Animasi
  - 3.6 Grafik
  - 3.7 Pendanaan
  - 3.8 Kerangka waktu (*time frame*)
  - 3.9 Hal-hal teknis
4. Aspek proyek yang termasuk dalam kajian ulang dapat meliputi:
  - 4.1. Isi
  - 4.2. *Interactivity*
  - 4.3. Kemudahan navigasi
  - 4.4. Desain instruksional
  - 4.5. Kreatifitas
  - 4.6. Minat
  - 4.7. Syarat-syarat klien/pelanggan
5. Tim Pengembang dapat meliputi:
  - 5.1. Artis grafik
  - 5.2. Peneliti
  - 5.3. Desainer instruksional
  - 5.4. Desainer permainan (*game*)
  - 5.5. *Sound engineer*
  - 5.6. Pembuat animasi
  - 5.7. Spesialis teknik
  - 5.8. Pembuat program
6. Aspek hukum dan kepemilikan dapat meliputi:
  - 6.1. HAKI
  - 6.2. Kepemilikan aset

- 6.3. Konfidensial / kerahasiaan
- 6.4. Persetujuan *non-disclosure*
- 7. Desain dapat disetujui oleh:
  - 7.1. Manajer proyek
  - 7.2. Manajer teknis
  - 7.3. Klien
  - 7.4. *Supervisor*
  - 7.5. Pengguna eksekutif
- 8. Platform penyampaian dapat meliputi:
  - 8.1. *World Wide Web*
  - 8.2. CD-ROM
- 9. Produksi multimedia dapat meliputi atau termasuk dalam:
  - 9.1. Aspek atau bagian dari produksi *film / video*:
    - 9.1.1. *Feature*
    - 9.1.2. *Film* dokumenter
    - 9.1.3. *Film* dan / atau video singkat
    - 9.1.4. Animasi
    - 9.1.5. Komersial (iklan)
    - 9.1.6. Pertunjukan langsung, siaran tunda, atau siaran ulang
    - 9.1.7. Video musik
    - 9.1.8. Program televisi jenis apapun (musik, drama, komedi, *variety*, sport)
    - 9.1.9. Produksi televisi langsung, siaran tunda, maupun siaran ulang
    - 9.1.10. Produk pendidikan
    - 9.1.11. Permainan
    - 9.1.12. Produk promosi
    - 9.1.13. Produk informasi
    - 9.1.14. Produk pelatihan
    - 9.1.15. *E-commerce*
    - 9.1.16. Dan lain-lain

## **PANDUAN PENILAIAN**

1. **Pengetahuan dan keterampilan penunjang**  
 Penilaian harus mencakup bukti dari pengetahuan penting dan keterampilan sebagai berikut:
  - 1.1. Prinsip desain yang efektif dan kreatif.
  - 1.2. Prinsip komunikasi visual.
  - 1.3. Aplikasi dari sejumlah media dan tekniknya.
  - 1.4. Teori interaksi manusia / mesin.
  - 1.5. Prinsip belajar dan teknik instruksional.
2. **Konteks penilaian**
  - 2.1. Penilaian dapat dilaksanakan di tempat kerja, di luar tempat kerja atau gabungan diantara keduanya. Penilaian di luar tempat kerja harus dilaksanakan pada lingkungan simulasi seperti di tempat kerja.
  - 2.2. Penilaian dapat menggunakan gabungan beberapa metode untuk menilai kemampuan dan aplikasi pengetahuan yang diperlukan, dan dapat meliputi:
    - 2.3. Demonstrasi praktis (pengamatan langsung mungkin diperlukan lebih dari satu kali untuk mendapatkan konsistensi dari kemampuan)
    - 2.4. Peran
    - 2.5. Studi kasus
    - 2.6. Contoh kerja atau aktifitas pada simulasi tempat kerja

- 2.7 Pertanyaan lisan / wawancara yang bertujuan untuk mengevaluasi proses yang digunakan untuk mengembangkan dan merealisasi konsep kreatif
- 2.8 Proyek / laporan / buku laporan kemajuan
- 2.9 Laporan pihak ketiga dan prestasi otentik sebelumnya
- 2.10 Bukti penilaian yang menunjukkan proses yang digunakan untuk mengembangkan dan merealisasi konsep kreatif

**3. Aspek penting penilaian**

Bukti berikut ini penting untuk pemberian nilai kompetensi dalam unit ini: Penilaian harus disesuaikan untuk memenuhi kebutuhan suatu sektor tertentu dimana suatu kemampuan sedang dinilai. Penilaian harus meliputi variabel yang bersangkutan, yang terdapat pada daftar variabel, pada konteks yang dimaksud.

- 3.1 Kemampuan untuk mengembangkan suatu desain yang memenuhi syarat-syarat spesifikasi proyek
- 3.2. Kemampuan untuk menghasilkan suatu produk yang asli, efektif dan kreatif

**4. Kaitan dengan unit-unit lainnya**

- 4.1 Keterkaitan unit kompetensi untuk penilaian akan bervariasi dengan proyek atau skenario tertentu. Unit ini penting untuk suatu *range* pelayanan teknologi Informasi dan oleh karena itu harus dinilai secara keseluruhan dengan unit *technical / support*.
- 4.2 Pengembangan pelatihan untuk memenuhi persyaratan dalam unit ini perlu dilakukan dengan hati-hati. Untuk pelatihan pra-kejuruan umum, institusi harus menyediakan pelatihan yang mempertimbangkan serangkaian konteks industri seutuhnya tanpa bias terhadap sektor tertentu. Batasan variabel akan membantu dalam hal ini. Untuk sektor tertentu / khusus, pelatihan harus disesuaikan agar dapat memenuhi kebutuhan sektor tersebut.

**Kompetensi Kunci**

NO	KOMPETENSI KUNCI DALAM UNIT INI	TINGKAT
1	Mengumpulkan, mengorganisir dan menganalisa informasi	3
2	Mengkomunikasikan ide-ide dan informasi	3
3	Merencanakan dan mengorganisir aktivitas-aktivitas	3
4	Bekerja dengan orang lain dan kelompok	3
5	Menggunakan ide-ide dan teknik matematika	3
6	Memecahkan masalah	3
7	Menggunakan teknologi	3

**KODE UNIT : TIK.MM02.004.01**

**JUDUL UNIT : Membaca dan Menafsirkan Naskah**

**DESKRIPSI UNIT :** Unit ini menjelaskan keahlian dan pengetahuan yang dibutuhkan untuk membaca naskah, identifikasi elemen dasar yang akan berkontribusi pada realisasi naskah dari draf akhir ke produksi film, televisi dan multimedia.

<b>ELEMEN KOMPETENSI</b>	<b>KRITERIA UNJUK KERJA</b>
01 Membaca dan menganalisa naskah untuk merencanakan realisasi produksi	<ul style="list-style-type: none"><li>1.1 Visi karya tersebut diidentifikasi dengan mempertimbangkan visi penulis dan sutradara.</li><li>1.2 Penentuan kebutuhan penulisan kembali dan pengorganisasian penulisan ulang dikolaborasikan dengan penulis.</li><li>1.3 Hubungan antara elemen visual dan dramatik naskah diidentifikasi dan didokumentasi untuk mengambil pendekatan naratif.</li><li>1.4 Fungsi karya tersebut dianalisa, dengan melaksanakan tujuan dan mengeksplorasi secara visual segala cara agar tujuan tersebut tercapai.</li><li>1.5 Sumber untuk menghasilkan dan mencatat ide tak terbatas digunakan dalam visualisasi naskah dan rencana pengambilan gambar.</li><li>1.6 Ide-ide yang terpilih yang merefleksikan viabilitas ide untuk proyek tersebut dipertimbangkan.</li><li>1.7 Semua ide berdasarkan refleksi terdahulu dievaluasi dan semua ide untuk dampak narasi visual dinilai.</li></ul>
02 Menciptakan rencana pengambilan gambar untuk merealisasi visualisasi narasi	<ul style="list-style-type: none"><li>2.1. Naskah dalam unit adegan dibagikan dan elemen dramatisnya dalam setiap unit adegan ditentukan.</li><li>2.2. Elemen dramatis dalam setiap adegan dianalisa dan hubungan antara narasi tulis dengan visualisasi ditentukan.</li><li>2.3. Keseluruhan narasi dan adegan dipertimbangkan untuk menentukan lokasi, karakter, dan elemen lainnya dalam setiap <i>shot</i>.</li></ul>

	<p>2.4. <i>Shot plan</i> dan realisasi hubungan antara aspek visual dan naratif naskah dibuat dan dipertimbangkan elemen berikut ini:</p> <p>2.4.1 Keseluruhan narasi</p> <p>2.4.2 Konteks setiap adegan dalam keseluruhan narasi</p> <p>2.4.3 <i>Scene by scene</i></p> <p>2.4.4 Pementasan di panggung</p> <p>2.4.5 Ukuran <i>shot</i></p> <p>2.4.6 Pilihan lensa</p> <p>2.4.7 <i>Angle</i> kamera</p> <p>2.4.8 Nilai kualitas foto setiap <i>shot</i> dari efek setiap adegan</p> <p>2.4.9 <i>Shot plan</i> yang membuat narasi dapat dikontrol dan diangkat ke dalam produksi secara keseluruhan</p> <p>2.5 <i>Shot plan</i> untuk menerjemahkan naskah dari bentuk tulis menjadi visual digunakan.</p>
--	---

### BATASAN VARIABEL

1. Jenis produksi meliputi:
  - 1.1. *Feature*
  - 1.2. Dokumenter
  - 1.3. *Film* cerita
  - 1.4. Animasi
  - 1.5. Serial TV
  - 1.6. Iklan
  - 1.7. *Video training*
  - 1.8. Multimedia Interaktif
  - 1.9. *Promotional presentations*
2. Sumber yang dibutuhkan meliputi:
  - 2.1. Riset lokasi
  - 2.2. Riset karakter
  - 2.3. Inspirasi
  - 2.4. Imajinasi
  - 2.5. Pengalaman hidup
  - 2.6. Kejadian nyata
  - 2.7. Materi dramatik
  - 2.8. Media massa
  - 2.9. Kejadian sejarah
  - 2.10. Photo
  - 2.11. Lukisan
  - 2.12. Sketsa
  - 2.13. *Film*
  - 2.14. Catatan pribadi / observasi
  - 2.15. Diskusi dengan personel lainnya
3. Kebutuhan produksi meliputi :
  - 3.1 Desain produksi
  - 3.2 Pengarah artistik
  - 3.3 Desain suara
  - 3.4 Durasi

- 3.5 Jenis produksi (misal metode, *approach*, mode, cara mempresentasikan sesuatu)
- 3.6 Isi
- 3.7 Anggaran
- 3.8 Tenggat waktu
- 3.9 Lokasi
- 3.10 Tujuan
- 3.11 Perjanjian
- 3.12 HAKI
- 3.13 Jadwal
- 3.14 Kode etik
- 4. Satu unit adegan diartikan:
  - 4.1. Akting
  - 4.2. Sekuen dramatik
  - 4.3. *Scenes*
- 5. Elemen dramatis meliputi:
  - 5.1. Alur
  - 5.2. Cerita
  - 5.3. Gaya (metode, pendekatan, mode, cara presentasi)
  - 5.4. Lokasi
  - 5.5. Struktur dan struktur tiga adegan atau struktur lainnya
  - 5.6. Karakter
  - 5.7. Adegan (*action*)
  - 5.8. Klimaks – anti klimaks
  - 5.9. *Beat* atau perpindahan adegan
  - 5.10. Konflik
- 6. Komponen teknis yang diperlukan:
  - 6.1. Lokasi
  - 6.2. Waktu / hari
  - 6.3. *Interior* atau *exterior*
  - 6.4. Iklim dan cuaca
- 7. Personel yang terlibat meliputi:
  - 7.1. Produser
  - 7.2. Sutradara
  - 7.3. Penulis naskah
  - 7.4. Pengarah fotografi
  - 7.5. Pemain
  - 7.6. Kepala bagian
  - 7.7. Staf teknis lainnya
  - 7.8. Staf spesialis lainnya

## PANDUAN PENILAIAN

### 1. Pengetahuan dan keterampilan penunjang

Penilaian harus menyertakan bukti pengetahuan dan keahlian berikut ini ;

- 1.1. Kemampuan menempatkan dan menggunakan sumber yang ada untuk memperluas pengalaman kreatif.
- 1.2. Kemampuan mendemonstrasikan pendekatan originalitas dan inovatif pada proses penyutradaraan kreatif.
- 1.3. Kemampuan bereksperimen dengan konvensi naratif dan elemen untuk mengembangkan suara dan memperluas praktik penyutradaraan.
- 1.4. Kemampuan memperluas batasan kreatif.
- 1.5. Kemampuan mendemonstrasikan pendekatan orsinil dan inovatif dalam penggunaan dan pengorganisasian elemen narasi visual.

- 1.6. Kemampuan menghasilkan ide dan mengembangkannya.
- 1.7. Pengetahuan dan pemahaman konvensi dan praktek penyutradaraan.
- 1.8. Pengetahuan akan konvensi naratif yang digunakan dalam sejarah pembuatan film.
- 1.9. Pengetahuan akan teknik yang digunakan dalam merealisasikan narasi visual dari narasi tulis.
- 1.10. Kemampuan menentukan bagaimana cerita dapat diangkat dari satu adegan ke adegan dalam keseluruhan proses produksi.
- 1.11. Pengetahuan akan berbagai teknik penceritaan secara visual.
- 1.12. Pengetahuan akan konvensi film dan literatur.
- 1.13. Pemahaman akan keahlian penulis naskah.
- 1.14. Pemahaman akan keahlian akting.
- 1.15. Pemahaman akan keahlian sinematografi.
- 1.16. Pemahaman akan keahlian editing.
- 1.17. Pemahaman akan keahlian desain suara.
- 1.18. Pemahaman akan keahlian desain produksi.
- 1.19. Membaca dan menginterpretasi bentuk dokumentasi dan narasi.
- 1.20. Kemampuan dalam melakukan riset dan mendokumentasi informasi.
- 1.21. Pengetahuan akan kebutuhan keselamatan dan kesehatan kerja organisasi.
- 1.22. Pengetahuan teknik komunikasi efektif termasuk mendengarkan, bertanya dan non verbal komunikasi yang efektif.

## 2. Konteks penilaian

- 2.1. Penilaian dapat dilakukan *on the job*, *off the job* atau campuran keduanya.
- 2.2. Penilaian *off the job* harus dilaksanakan dalam suatu simulasi lingkungan tempat kerja. Penilaian dapat memasukkan suatu metode untuk menilai pertunjukan dan aplikasi pengetahuan keterampilan yang meliputi:
  - 2.2.1. Demonstrasi praktek (observasi langsung dapat dilakukan lebih dari satu kesempatan untuk mendapatkan konsistensi pertunjukan)
  - 2.2.2. *Role play*
  - 2.2.3. Studi kasus
  - 2.2.4. Sampel kerja atau simulasi aktifitas tempat kerja
  - 2.2.5. Pertanyaan lisan/wawancara dengan tujuan evaluasi proses yang digunakan dalam mengembangkan dan merealisasikan konsep kreatif
  - 2.2.6. Proyek / laporan / *logbook*
  - 2.2.7. Laporan pihak ketiga dan hasil otentik
  - 2.2.8. Portofolio bukti yang menunjukkan proses yang digunakan dalam mengembangkan dan merealisasikan konsep kreatif.

## 3. Aspek penting penilaian

- 3.1 Unit kompetensi ini mengaplikasi sektor industri. Fokus penilaian akan tergantung pada sektor industri di mana pertunjukan tersebut dinilai. Penilaian harus berdasarkan variabel yang telah ditetapkan dalam statemen variabel, yang akan digunakan pada konteks yang telah ditetapkan.
- 3.2 Berikut ini hal penting untuk penilain kompetensi unit ini ;
  - 3.2.1. Perkembangan kemampuan untuk menghasilkan ide asli dan mengembangkannya dari konsep menjadi hasil produksi

3.2.2. Pengetahuan dan pemahaman konvensi dan praktek penyutradaraan dan perannya dalam mengangkat cerita menjadi sebuah hasil produksi

**4. Kaitan dengan unit-unit lainnya**

- 4.1 Keterkaitan unit kompetensi untuk penilaian akan bervariasi dengan *project* atau skenario tertentu. Unit ini penting untuk suatu range pelayanan teknologi Informasi dan oleh karena itu harus dinilai secara keseluruhan dengan unit *technical / support*.
- 4.2 Pengembangan pelatihan untuk memenuhi persyaratan dalam unit ini perlu dilakukan dengan hati-hati. Untuk pelatihan pra-kejuruan umum, institusi harus menyediakan pelatihan yang mempertimbangkan serangkaian konteks industri seutuhnya tanpa bias terhadap sektor tertentu. Batasan variabel akan membantu dalam hal ini. Untuk sektor tertentu / khusus, pelatihan harus disesuaikan agar dapat memenuhi kebutuhan sektor tersebut.

**Kompetensi Kunci**

NO	KOMPETENSI KUNCI DALAM UNIT INI	TINGKAT
1	Mengumpulkan, mengorganisir dan menganalisa informasi	3
2	Mengkomunikasikan ide-ide dan informasi	3
3	Merencanakan dan mengorganisir aktivitas-aktivitas	3
4	Bekerja dengan orang lain dan kelompok	2
5	Menggunakan ide-ide dan teknik matematika	1
6	Memecahkan masalah	2
7	Menggunakan teknologi	1

**KODE UNIT** : **TIK.MM02.005.01**

**JUDUL UNIT** : **Melakukan Pemilihan Pemain**

**DESKRIPSI UNIT** : Unit ini menjelaskan keahlian dan pengetahuan yang dibutuhkan untuk melakukan audisi dan menyeleksi pemain yang sesuai untuk berbagai karakter dalam suatu produksi *film*, televisi dan multimedia.

<b>ELEMEN KOMPETENSI</b>	<b>KRITERIA UNJUK KERJA</b>
01 Mempersiapkan audisi	<ul style="list-style-type: none"><li>1.1. Profil karakter dikembangkan secara mendalam untuk memastikan seleksi pemain yang tepat dan mendapatkan hasil yang diinginkan.</li><li>1.2. Deskripsi pemain yang dibutuhkan, dikembangkan untuk mengisi setiap profil karakter, bila diperlukan.</li><li>1.3. Metode audisi yang baik yang memotivasi pemain terhadap hasil yang diinginkan, disiapkan.</li><li>1.4. Informasi yang dibutuhkan pelamar diberikan.</li></ul>
02 Mengaudisi pemain	<ul style="list-style-type: none"><li>2.1. Lingkungan yang kondusif diciptakan untuk mencapai penampilan optimal dari audisi tersebut.</li><li>2.2. Penilaian audisi dilakukan secara terus menerus, berdasarkan pada elemen penampilan, sehingga dapat dicapai hasil yang diinginkan.</li><li>2.3. Audisi berikutnya dilaksanakan bila perlu untuk menilai kemampuan pemain dalam berhubungan dengan pemain lainnya.</li></ul>
03 Menyeleksi pemain	<ul style="list-style-type: none"><li>3.1 Tes kamera terhadap pemain yang sesuai dilakukan sehingga dapat ditentukan tingkat penampilan mereka.</li><li>3.2 Bila perlu, dilihat karya pemain di masa lalu untuk menilai kemampuan mereka untuk memerankan suatu lakon.</li><li>3.3 Pemain yang paling cocok untuk memerankan karakter seperti ditetapkan dalam profil karakter dipilih.</li></ul>

## BATASAN VARIABEL

1. Jenis produksi meliputi:
  - 1.1. *Feature*
  - 1.2. Dokumenter
  - 1.3. *Film* cerita
  - 1.4. Animasi
  - 1.5. Serial TV
  - 1.6. Iklan komersial
  - 1.7. *Video training*
  - 1.8. Multimedia interaktif
  - 1.9. Presentasi promosi
2. Informasi audisi yang dibutuhkan meliputi
  - 2.1. Tanggal
  - 2.2. Waktu
  - 2.3. Lokasi audisi
  - 2.4. Profil karakter
  - 2.5. Kesempatan membaca seluruh naskah
  - 2.6. Bahan untuk audisi
  - 2.7. Syarat audisi membaca tanpa suara, *monolog*
  - 2.8. Komitmen latihan
  - 2.9. Komitmen pada produksi
3. Metode proses audisi meliputi
  - 3.1 Membaca adegan
  - 3.2 Membaca *monolog*
  - 3.3 Improvisasi
  - 3.4 Karakter
  - 3.5 Latihan
  - 3.6 Menilai kemampuan pemain untuk melaksanakan petunjuk
  - 3.7 Menilai kemampuan pemain dalam melihat potensi kreatifitas yang sedang berlangsung
  - 3.8 Kemampuan mengidentifikasi perilaku asli sesuai dengan kebutuhan
  - 3.9 Kemampuan dalam memerankan atau mempelajari tugas yang dibutuhkan karakter
4. Elemen penampilan meliputi
  - 4.1 Pemahaman naskah
  - 4.2 Keberanian
  - 4.3 Kemampuan membuat pilihan yang berani
  - 4.4 Keaslian
  - 4.5 Keunikan
  - 4.6 Kejelasan tujuan
  - 4.7 Pancaran karakter
  - 4.8 Kemandirian
  - 4.9 Kejujuran
  - 4.10 Kemampuan berakting pada saatnya
5. Standar profesional yang diterima meliputi
  - 5.1 Ketepatan waktu
  - 5.2 Pemberitahuan penundaan
  - 5.3 Perubahan waktu / rencana
  - 5.4 Kode etik
6. Peninjauan masa lalu meliputi
  - 6.1 Riwayat pertunjukan
  - 6.2 Daftar riwayat hidup
  - 6.3 Foto

7. Karya masa lalu bisa meliputi
  - 7.1. Penampilan teatral
  - 7.2. Penampilan di layar
8. Deskripsi karakter meliputi
  - 8.1. Penampilan fisik
  - 8.2. Usia
  - 8.3. Jenis kelamin
  - 8.4. Temperamen
  - 8.5. Sikap
  - 8.6. Kepekaan
  - 8.7. Ritme
9. Personal yang terlibat
  - 9.1. Produser
  - 9.2. Sutradara
  - 9.3. *Casting manager*
  - 9.4. Penulis naskah
  - 9.5. Pengarah fotografi
  - 9.6. Penyiar
  - 9.7. Pemain
  - 9.8. Staf teknis lainnya
  - 9.9. Staf khusus lainnya

## **PANDUAN PENILAIAN**

### **1. Pengetahuan dan keterampilan penunjang**

Penilaian harus meliputi pengetahuan, dan keahlian dalam area berikut ini :

- 1.1. Pengetahuan berbagai teknik bercerita.
- 1.2. Pengetahuan akan konvensi sastra dan film.
- 1.3. Pengetahuan dan pemahaman aspek perkembangan cerita.
- 1.4. Pengetahuan dan pemahaman akan perkembangan karakter.
- 1.5. Pemahaman akan keahlian sutradara.
- 1.6. Pemahaman akan keahlian *acting* di layar.
- 1.7. Pembacaan dan penginterpretasian dokumentasi.
- 1.8. Pembacaan dan pemahaman berbagai bentuk narasi.
- 1.9. Kemampuan melakukan riset dan dokumentasi akan informasi yang relevan.
- 1.10. Pengetahuan akan syarat kesehatan dan keselamatan kerja legislatif atau organisasi.
- 1.11. Pengetahuan akan teknik komunikasi termasuk mendengar, bertanya dengan efektif dan komunikasi non verbal.
- 1.12. Teori komunikasi.

### **2. Konteks penilaian**

- 2.1. Penilaian dapat dilakukan *on the job*, *off the job* atau campuran keduanya.
- 2.2. Penilaian *off the job* harus dilaksanakan dalam suatu simulasi lingkungan tempat kerja.
- 2.3. Penilaian dapat memasukkan suatu metode untuk menilai pertunjukan dan aplikasi pengetahuan keterampilan, dan dapat meliputi ;
  - 2.3.1. Demonstrasi praktek (observasi langsung dibutuhkan pada lebih dari satu waktu untuk mendapat konsistensi penampilan).
  - 2.3.2. *Role play*.
  - 2.3.3. Studi kasus.
  - 2.3.4. Sampel kerja atau tiruan aktifitas tempat kerja.

- 2.3.5. Pertanyaan / wawancara lisan dengan tujuan evaluasi proses yang digunakan dalam pengembangan dan perealisasi konsep kreatif.
- 2.3.6. Proyek / laporan / *logbook*.
- 2.3.7. Laporan pihak ketiga dan hasil autentik.
- 2.3.8. Portofolio bukti yang menjelaskan proses yang digunakan dalam pengembangan dan perealisasi konsep kreatif.

**3. Aspek penting penilaian**

Unit kompetensi ini menerapkan pada sektor industri. Fokus penilaian akan tergantung pada sektor industri. Penilaian dapat dipesan agar sesuai dengan kebutuhan sektor tertentu dimana penampilan / pertunjukan tersebut dinilai. Penilaian harus hanya pada variabel tersebut, yang sudah tertulis dalam pernyataan variabel, yang dilakukan pada kontek yang telah ditentukan bukti berikut ini sangat penting bagi penentuan kompetensi dalam unit ini.

- 3.1. Perkembangan kemampuan menilai suatu pertunjukan untuk layar kaca / perak
- 3.2. Pengetahuan dan pemahaman konvensi dan praktik *casting* pemain untuk produksi layar kaca
- 3.3. Pengetahuan akan teknik komunikasi efektif

**4. Kaitan dengan unit-unit lainnya**

- 4.1 Keterkaitan unit kompetensi untuk penilaian akan bervariasi dengan proyek atau skenario tertentu. Unit ini penting untuk suatu *range* pelayanan teknologi Informasi dan oleh karena itu harus dinilai secara keseluruhan dengan unit *technical / support*.
- 4.2 Pengembangan pelatihan untuk memenuhi persyaratan dalam unit ini perlu dilakukan dengan hati-hati. Untuk pelatihan pra-kejuruan umum, institusi harus menyediakan pelatihan yang mempertimbangkan serangkaian konteks industri seutuhnya tanpa bias terhadap sektor tertentu. Batasan variabel akan membantu dalam hal ini. Untuk sektor tertentu / khusus, pelatihan harus disesuaikan agar dapat memenuhi kebutuhan sektor tersebut.

**Kompetensi Kunci**

NO	KOMPETENSI KUNCI DALAM UNIT INI	TINGKAT
1	Mengumpulkan, mengorganisir dan menganalisa informasi	2
2	Mengkomunikasikan ide-ide dan informasi	3
3	Merencanakan dan mengorganisir aktivitas-aktivitas	3
4	Bekerja dengan orang lain dan kelompok	3
5	Menggunakan ide-ide dan teknik matematika	1
6	Memecahkan masalah	2
7	Menggunakan teknologi	2

**KODE UNIT : TIK.MM02.006.01**

**JUDUL UNIT : Merancang dan Membuat Rencana Kerja Kamera**

**DESKRIPSI UNIT :** Unit ini mendeskripsikan pengetahuan dan kemampuan yang diperlukan untuk menginterpretasikan uraian kreatif dan mengembangkan serta mengimplementasikan rencana kerja kamera untuk segala produksi dalam industri budaya.

<b>ELEMEN KOMPETENSI</b>	<b>KRITERIA UNJUK KERJA</b>
01 Menerima dan menginterpretasikan uraian untuk rencana kerja kamera	<ol style="list-style-type: none"><li>1.1. Personel yang relevan dikoordinasikan dan persyaratan pengambilan gambar diinterpretasikan serta dikonfirmasi, sehingga persyaratan teknis, persyaratan produksi, dan persyaratan naskah terpenuhi.</li><li>1.2. Persyaratan visual produksi didiskusikan dengan turut serta pada pertemuan pra-konsep.</li><li>1.3. Anggaran untuk produksi diidentifikasi.</li><li>1.4. Tenggat waktu untuk produksi diidentifikasi dan rencana kerja kamera diimplementasikan.</li></ol>
02 Menentukan persyaratan kamera	<ol style="list-style-type: none"><li>2.1. Penelitian pada gaya dan lokasi produksi, bahan dan sumber daya manusia yang diperlukan dilaksanakan untuk memenuhi persyaratan produksi dan biayanya.</li><li>2.2. Pemeriksaan lokasi dilakukan, bila perlu, dengan personel yang relevan untuk menentukan posisi kamera dan jumlah kamera untuk mendapatkan <i>coverage</i> yang diinginkan.</li><li>2.3. Posisi dan gerakan kamera untuk tiap pengambilan gambar ditentukan supaya seimbang dan memungkinkan untuk kontinuitas visual dan kemudahan <i>pengeditan</i>.</li><li>2.4. Persyaratan merakit ditentukan dan identifikasi peralatan kamera yang diperlukan.</li><li>2.5. Diskusi berkelanjutan dilaksanakan dengan personel yang relevan supaya tambahan atau persyaratan produksi yang diubah dan ide-ide baru yang dipertimbangkan dapat digabungkan selama pengembangan rencana.</li></ol>

<p>03 Menentukan persyaratan <i>lighting</i></p>	<p>3.1. Efek visual yang diperlukan didiskusikan dengan personel <i>lighting</i> yang relevan.</p> <p>3.2. Posisi dan gerakan kamera untuk setiap pengambilan gambar didiskusikan dengan personel <i>lighting</i> yang relevan.</p> <p>3.3. Persyaratan <i>lighting</i> disepakati dan peralatan dipilih dan dikoordinasikan secara berkelanjutan dengan personel <i>lighting</i> untuk dipastikan bahwa efek visual yang diperlukan telah tercapai.</p>
<p>04 Memproduksi rencana kerja kamera</p>	<p>4.1. Rencana kerja kamera dibuat dengan mempertimbangkan hal-hal berikut:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Uraian kreatif asli.</li> <li>• Studio dan / atau batasan lokasi.</li> <li>• Penempatan set atau elemen dan peralatan fisik lainnya.</li> </ul> <p>4.2. Kesehatan dan keselamatan kerja diperhatikan.</p> <p>4.3. Rencana kerja kamera digambarkan menurut aturan perusahaan, identifikasi semua informasi relevan termasuk jumlah dan gerakan kamera.</p> <p>4.4. Rencana kerja kamera disajikan kepada personel yang relevan untuk persetujuan.</p> <p>4.5. Persyaratan tambahan atau modifikasi plan dinegosiasikan dan disepakati dan dilaksanakan segala penyesuaian yang diperlukan.</p> <p>4.6. Rencana kerja terakhir disepakati dan disajikan spesifikasi kamera final kepada personel yang relevan untuk memastikan persyaratan produksi terpenuhi.</p>
<p>05 Mengimplementasi rencana kerja kamera</p>	<p>5.1. Peralatan kamera dan aksesoris yang diperlukan, dicari serta dipastikan bahwa kedua hal tersebut tersedia dalam jumlah yang cukup sesuai dengan jadwal produksi.</p> <p>5.2. Personel diawasi untuk memastikan bahwa semua persyaratan perakitan dan pembongkaran kamera telah terpenuhi, standar kualitas dipatuhi dan pekerjaan dilaksanakan dalam batasan anggaran dan teknis.</p> <p>5.3. Persyaratan kesehatan dan keselamatan kerja dipastikan bahwa telah dipenuhi dan jadwal produksi dipatuhi.</p> <p>5.4. Semua item dan aksesoris kamera diamankan</p>

	<p>selama produksi untuk meminimalkan pencurian atau kerusakan.</p> <p>5.5. Keikutsertaan pada pertemuan produksi yang berkelanjutan dan dipastikan bahwa setiap perubahan dicatat dan ditindaklanjuti.</p> <p>5.6. Setiap peralatan yang rusak dan membutuhkan perawatan dilaporkan dan didokumentasikan kepada personel yang relevan.</p> <p>5.7. Tempat kerja ditinggalkan dalam keadaan seperti semula atau bahkan lebih baik, dengan kepastian bahwa tidak ada dampak buruk yang terjadi pada lokasi.</p>
--	--

### BATASAN VARIABEL

1. Lingkungan dimana kamera dapat digunakan termasuk:
  - 1.1. Pada lokasi – *interior*
  - 1.2. Pada lokasi – *eksterior*
  - 1.3. Siang hari
  - 1.4. Malam hari
2. Pengambilan gambar termasuk:
  - 2.1. *Single*
  - 2.2. Multi kamera
  - 2.3. Jenis produksi termasuk:
    - 2.4. *Feature film*
    - 2.5. Dokumenter
    - 2.6. *Film* pendek
    - 2.7. Produksi animasi
    - 2.8. Komersial (iklan)
    - 2.9. Peristiwa atau penampilan yang difilmkan
    - 2.10. *Video* musik
    - 2.11. Segala jenis produksi televisi, seperti musik, drama, komedi, *variety show*, olah raga
    - 2.12. Produksi televisi langsung, tunda, atau ulang
3. Personel yang relevan termasuk:
  - 3.1. *Supervisor*
  - 3.2. Kepala bagian
  - 3.3. Pengarah fotografi
  - 3.4. Sutradara
  - 3.5. Operator kamera
  - 3.6. Asisten kamera
  - 3.7. *Grip*
  - 3.8. *Gaffer*
  - 3.9. Personel *lighting*
  - 3.10. Produser
  - 3.11. Pengarah teknis
  - 3.12. Staff teknis lain
  - 3.13. Staff spesialis lain
  - 3.14. Desainer
  - 3.15. *Floor manager*

4. *Camera plan* dan dokumentasi lain dapat berupa:
  - 4.1. Dihasilkan oleh komputer
  - 4.2. Ditulis tangan
  - 4.3. Sketsa tangan
  - 4.4. *Plan formal*
  - 4.5. Detail studio
5. Peralatan termasuk:
  - 5.1. Kamera
  - 5.2. Lensa
  - 5.3. *Filter*
  - 5.4. Lampu
  - 5.5. Peralatan efek khusus
  - 5.6. Pendukung kamera, *seperi mount, crane, dolly track, tripod, spreader, fluid head*
6. Persyaratan produksi termasuk:
  - 6.1. Artistik
  - 6.2. Teknis
7. Persyaratan pengambilan gambar termasuk:
  - 7.1. Komposisi
  - 7.2. Kontinuitas
  - 7.3. Jenis pengambilan gambar
  - 7.4. *Framing*
  - 7.5. Estetika
  - 7.6. Gerakan
  - 7.7. *Timing*
  - 7.8. Durasi
  - 7.9. Posisi kamera
  - 7.10. Ketinggian dan jarak kamera dari subyek

## **PANDUAN PENILAIAN**

### **1. Pengetahuan dan keterampilan penunjang**

Penilaian harus termasuk bukti pengetahuan pada dan kemampuan dalam bidang-bidang berikut:

- 1.1. Mengumpulkan dan menginterpretasi informasi kreatif, naskah, dan gambar.
- 1.2. Interpretasi persyaratan kreatif pada operasi teknis.
- 1.3. Penjadwalan produksi.
- 1.4. Manajemen sumber daya, termasuk sumber daya manusia.
- 1.5. Kemampuan kepemimpinan.
- 1.6. Majemen biaya.
- 1.7. Manajemen proyek.
- 1.8. Penulisan laporan.
- 1.9. Kemampuan negosiasi.
- 1.10. Persyaratan kesehatan dan keselamatan kerja.
- 1.11. Batasan kamera dan fungsi operasional.
- 1.12. Konsep dasar pengisian dan keseimbangan.
- 1.13. Bahasa sinematografi.
- 1.14. Teknik *framing* dan metode komposisi.
- 1.15. Teori lensa dan aplikasi termasuk *range*.
- 1.16. Karakteristik lensa.
- 1.17. Kamera untuk keperluan praktek, framing dan komposisi, yaitu lensa *to eyeline, jump cuts, crossing the line*, pencocokan *shot* dan kontinuitas umum.

- 1.18. Persiapan *shot card* dan deskripsi *shot*.
- 1.19. Jenis peralatan pengukuran *light* yang berbeda dan kegunaannya, misalnya kegunaan meteran cahaya.
- 1.20. Pendukung kamera.
- 1.21. Konsep dan teknik dasar penanganan kabel dan *compatibility* dengan peralatan lain.
- 1.22. Prosedur kesehatan dan keselamatan kerja sehubungan dengan pengangkatan, *climbing rigs*, penggunaan peralatan elektrik.
- 1.23. Prinsip-prinsip komunikasi yang jelas dan negosiasi permasalahan.

## 2. Konteks penilaian

- 2.1. Penilaian dapat dilakukan di tempat kerja, diluar tempat kerja atau campuran dari kedua hal tersebut. Penilaian diluar tempat kerja harus dilakukan di lingkungan yang disimulasikan mendekati tempat kerja.
- 2.2. Penilaian dapat menggabungkan metode untuk menilai kinerja dan aplikasi pengetahuan pendukung yang penting, dan termasuk:
  - 2.2.1. Contoh kerja atau aktifitas tempat kerja yang disimulasikan.
  - 2.2.2. Pertanyaan lisan / *interview* yang dituju pada saat mengevaluasi proses yang digunakan dalam mengembangkan dan merealisasikan konsep kreatif.
  - 2.2.3. Proyek / laporan / catatan harian.
  - 2.2.4. Laporan pihak ketiga dan autentifikasi sebelum penyelesaian.

## 3. Aspek penting penilaian

- 3.1. Unit kompetensi ini dapat diaplikasikan pada suatu range sector industri. Fokus penilaian tergantung pada sektor industri. Penilaian harus disesuaikan dengan kebutuhan suatu sektor tertentu dimana kinerja sedang dinilai. Penilaian hanya ditujukan atas keadaan variabel-variabel yang terdaftar pada suatu batasan variabel yang sesuai untuk konteks yang dipilih.
- 3.2. Bukti berikut penting untuk penilaian kompetensi dalam unit ini:
  - 3.2.1. Pengembangan *camera plan* kreatif yang sesuai persyaratan praktis termasuk persyaratan tempat, jenis produksi, dan batasan sumber, dalam batasan anggaran tertentu.
  - 3.2.2. Komunikasi lisan dan tertulis yang efektif dengan range individual atau organisasi.

## 4. Kaitan dengan unit-unit lainnya

- 4.1 Keterkaitan unit kompetensi untuk penilaian akan bervariasi dengan proyek atau skenario tertentu. Unit ini penting untuk suatu *range* pelayanan teknologi Informasi dan oleh karena itu harus dinilai secara keseluruhan dengan unit *technical / support*.
- 4.2 Pengembangan pelatihan untuk memenuhi persyaratan dalam unit ini perlu dilakukan dengan hati-hati. Untuk pelatihan pra-kejuruan umum, institusi harus menyediakan pelatihan yang mempertimbangkan serangkaian konteks industri seutuhnya tanpa bias terhadap sektor tertentu. Batasan variabel akan membantu dalam hal ini. Untuk sektor tertentu / khusus, pelatihan harus disesuaikan agar dapat memenuhi kebutuhan sektor tersebut.

## Kompetensi Kunci

<b>NO</b>	<b>KOMPETENSI KUNCI DALAM UNIT INI</b>	<b>TINGKAT</b>
1	Mengumpulkan, mengorganisir dan menganalisa informasi	2
2	Mengkomunikasikan ide-ide dan informasi	2
3	Merencanakan dan mengorganisir aktivitas-aktivitas	3
4	Bekerja dengan orang lain dan kelompok	3
5	Menggunakan ide-ide dan teknik matematika	2
6	Memecahkan masalah	3
7	Menggunakan teknologi	3

**KODE UNIT** : TIK.MM02.007.01

**JUDUL UNIT** : **Merawat Daya *Battery* dan Stok *Video* untuk Sebuah *Shooting***

**DESKRIPSI UNIT** : Unit ini menggambarkan ketrampilan dan pengetahuan yang dibutuhkan untuk mengkoordinasikan persediaan *video* dan memelihara persediaan baterai dalam suatu lingkungan yang tidak memiliki jaringan listrik.

<b>ELEMEN KOMPETENSI</b>	<b>KRITERIA UNJUK KERJA</b>
01 Mengkoordinasikan materi stok <i>video</i>	<ol style="list-style-type: none"><li>1.1. Persyaratan stok <i>video</i> untuk pengambilan gambar dipahami dan dipastikan, serta dikoordinasikan dengan personil yang relevan.</li><li>1.2. Jadwal dan rasio pengambilan gambar dipastikan dengan personil yang relevan.</li><li>1.3. Semua stok yang dibutuhkan dan yang dapat digunakan, dipilih dan diyakinkan bahwa stok tersedia dalam jumlah cukup untuk memenuhi kebutuhan skedul produksi.</li><li>1.4. Stok yang ada berkaitan dengan batas tanggal stok dipantau.</li><li>1.5. Semua permintaan stok yang diperlukan, dilengkapi dan dipastikan tersedia pada waktu pembuatan <i>film</i>.</li><li>1.6. Stok <i>video</i> untuk menghindari kerusakan dan perlindungan terhadap lingkungan yang berisiko ditangani dan disimpan.</li><li>1.7. Dokumen dan labelisasi pita kaset dilengkapi, menurut persyaratan perusahaan.</li><li>1.8. Semua peralatan dan stok tersedia dipastikan pada lokasi yang benar dan pada waktu pembuatan <i>film</i>.</li><li>1.9. Pengambilan gambar dan urutannya dicatat dengan cermat, dengan melengkapi lembar laporan kamera.</li><li>1.10. Stok yang digunakan untuk produksi dan stok untuk pengambilan gambar kesimpulan didokumentasikan.</li></ol>

	1.11 Stok dipantau dan diberitahukan personil terkait sehingga dapat dipastikan bahwa stok masih cukup tersedia jumlahnya selama produksi.
02 Mengatur kode waktu	2.1. Kode waktu diatur menurut instruksi perusahaan. 2.2. Jenis kode waktu dipilih dan diatur menurut persyaratan setelah produksi. 2.3. Kode waktu diatur dengan disinkronkan dengan peralatan lain bilamana perlu.
03 Menyiapkan, mencatat <i>video tapes</i> dan memeriksa citra <i>video</i>	3.1. <i>Tape</i> tanda gambar yang rusak atau kotor diperiksa sebelum direkam. 3.2. <i>Video tape</i> dengan marka dan nada disiapkan, dan pemutaran kembali <i>tape</i> untuk memeriksa rekaman. 3.3. Semua kaset diberikan label dengan cermat. 3.4. <i>Video tape</i> dalam kamera untuk perekaman, dicatat dan dicek. 3.5. Pengambilan gambar dengan personil terkait disiapkan.
04 Mengisi dan memelihara <i>battery</i> selama pembuatan <i>film</i>	4.1. Persediaan <i>battery</i> dipastikan cukup dan ada. 4.2. <i>Battery</i> yang akan digunakan telah diisi cukup. 4.3. <i>Battery</i> diisi menurut rekomendasi perusahaan. 4.4. <i>Battery discharge</i> sehingga memenuhi persyaratan pengambilan gambar. 4.5. <i>Battery</i> dilabelisasi menurut statusnya.

### BATASAN VARIABEL

1. Lingkungan dimana multi kamera televisi digunakan meliputi:
  - 1.1. Pada lokasi – *interior*
  - 1.2. Pada lokasi – *ekterior*
  - 1.3. Pada siang hari
  - 1.4. Pada malam hari
2. Pembuatan gambar meliputi:
  - 2.1. Penggunaan kamera tunggal
  - 2.2. Penggunaan kamera multi
3. Jenis produksi meliputi:
  - 3.1. *Electronic Field Production* (EFP)
  - 3.2. *Electronic News Gathering* (ENG)
  - 3.3. *Feature film*

- 3.4. Dokumenter
- 3.5. *Film* pendek
- 3.6. Produksi beranimasi
- 3.7. Iklan
- 3.8. Peristiwa atau kemampuan yang *difilmkan*
- 3.9. *Video* musik
- 3.10. Program televisi dengan segala jenisnya: musik, komedi, *variety show*, olah raga, dll
4. Pengoperasian kamera meliputi:
  - 4.1. Pengoperasian dengan tangan
  - 4.2. Alat pendukung
  - 4.3. Kamera statis
  - 4.4. Lensa *zoom*
5. Peralatan meliputi:
  - 5.1. Kamera
  - 5.2. Lensa
  - 5.3. Pencahayaan
  - 5.4. Peralatan efek khusus
  - 5.5. Pendukung kamera misalnya alat tempel, *crane*, *dolly track*, penyangga kamera
6. Jenis *battery* meliputi:
  - 6.1. *Ni-Cad*
  - 6.2. *Lead*
  - 6.3. *Acid*
7. Keseimbangan meliputi:
  - 7.1. Keseimbangan warna hitam
  - 7.2. Keseimbangan warna putih
8. Personil yang relevan meliputi
  - 8.1. *Supervisor*
  - 8.2. Kepala bagian
  - 8.3. Operator kamera
  - 8.4. Pemilik perusahaan
  - 8.5. Pengarah fotografi
  - 8.6. Sutradara
  - 8.7. Produser
  - 8.8. *Crew*
  - 8.9. Pengarah teknik
  - 8.10. Staf teknik lain
  - 8.11. Staf spesialis lain
  - 8.12. Manager studio
9. Laporan dapat:
  - 9.1. Dibuat dengan komputer
  - 9.2. Tulisan tangan
10. Dokumentasi meliputi:
  - 10.1. Formulir permintaan stok
  - 10.2. Laporan kesalahan
  - 10.3. Pemberian label *video* dan *battery*
  - 10.4. Daftar pengambilan gambar
  - 10.5. Naskah
  - 10.6. Jadwal produksi
  - 10.7. Lembaran jalan

## PANDUAN PENILAIAN

### 1. Pengetahuan dan keterampilan penunjang

Penilaian harus meliputi bukti pengetahuan utama dan keterampilan dalam bidang-bidang berikut:

- 1.1. Beberapa format *tape video* dan karakteristiknya dan penggunaannya.
- 1.2. Beberapa kamera *video* dan fungsi pengoperasiannya.
- 1.3. Format *tape video* dan stok kompatibilitasnya dengan peralatan.
- 1.4. Kualitas siaran dari format *tape* yang berbeda.
- 1.5. Prosedur pengontrolan stok khususnya berkaitan dengan barang-barang yang mudah rusak.
- 1.6. Manajemen stok *video*, pergudangan dan penanganan, permasalahan berkaitan dengan medan magnet dan panas.
- 1.7. Konsep dasar dan teknik penanganan kabel dan kompatibilitas dengan peralatan lain.
- 1.8. Tanggung jawab pada kolega dan masyarakat umum.
- 1.9. Jabatan dan kesehatan umum dan prosedur keselamatan berkaitan dengan pengangkatan barang, pendakian dengan tali, penggunaan alat listrik.
- 1.10. Kompatibilitas tenaga ac / dc.
- 1.11. Prinsip manajemen waktu dan koordinasi fungsi pekerjaan dalam skedul kerja yang ketat.

### 2. Konteks penilaian

- 2.1. Penilaian dapat terjadi pada pekerjaan, diluar pekerjaan atau campuran keduanya. Tetapi, penilaian pada unit ini akan sangat efektif dilakukan pada pekerjaan sebab adanya persyaratan lingkungan kerja yang spesifik.
- 2.2. Penilaian diluar kerja harus dilakukan pada lingkungan kerja yang mendekati tempat kerja yang disimulasikan mendekati tempat kerja.
- 2.3. Metode penilaian harus meliputi pengamatan kemampuan selama praktek demo. Pengamatan langsung memerlukan kejadian lebih dari satu untuk menetapkan konsistensi kemampuan. Serangkaian metode untuk mengakses penerapan pengetahuan pendukung utama harus menyokong dan mungkin meliputi :
  - 2.3.1. Contoh kerja atau kegiatan kerja yang disimulasikan.
  - 2.3.2. Pertanyaan lisan / wawancara.
  - 2.3.3. Proyek / laporan / buku catatan kemajuan.
  - 2.3.4. Laporan pihak ketiga dan prestasi otentik sebelumnya.
  - 2.3.5. Bukti penilaian.

### 3. Aspek penting penilaian

Karena persyaratan utama dalam koordinasi stok *video* adalah koordinasi dokumen, penilaian seharusnya memberi perhatian pada produksi serangkaian dokumen yang relevan yang meliputi :

- 3.1. Pemberian label rekaman tentang gambar dan ukuran panjang yang tidak terisi gambar.
- 3.2. Stok rekaman.

### 4. Kaitan dengan unit-unit lainnya

- 4.1 Keterkaitan unit kompetensi untuk penilaian akan bervariasi dengan proyek atau skenario tertentu. Unit ini penting untuk suatu *range* pelayanan teknologi Informasi dan oleh karena itu harus dinilai secara keseluruhan dengan unit *technical / support*.

- 4.2 Pengembangan pelatihan untuk memenuhi persyaratan dalam unit ini perlu dilakukan dengan hati-hati. Untuk pelatihan pra-kejuruan umum, institusi harus menyediakan pelatihan yang mempertimbangkan serangkaian konteks industri seutuhnya tanpa bias terhadap sektor tertentu. Batasan variabel akan membantu dalam hal ini. Untuk sektor tertentu / khusus, pelatihan harus disesuaikan agar dapat memenuhi kebutuhan sektor tersebut.

### Kompetensi Kunci

NO	KOMPETENSI KUNCI DALAM UNIT INI	TINGKAT
1	Mengumpulkan, mengorganisir dan menganalisa informasi	2
2	Mengkomunikasikan ide-ide dan informasi	2
3	Merencanakan dan mengorganisir aktivitas-aktivitas	2
4	Bekerja dengan orang lain dan kelompok	2
5	Menggunakan ide-ide dan teknik matematika	1
6	Memecahkan masalah	2
7	Menggunakan teknologi	2

**KODE UNIT : TIK.MM02.008.01**

**JUDUL UNIT : Mengkoordinir dan Mengisi Stok *Film***

**DESKRIPSI UNIT :** Unit ini mendeskripsikan keterampilan dan pengetahuan yang dibutuhkan untuk menangani dan mengkoordinasikan stok *film* termasuk penyimpanan, pembongkaran dan persiapan *film* untuk proses di laboratorium. Unit ini juga mencakup koordinasi tentang kekuatan *battery*.

<b>ELEMEN KOMPETENSI</b>	<b>KRITERIA UNJUK KERJA</b>
01 Mengisi dan memelihara <i>battery</i> selama pembuatan <i>film</i>	<ol style="list-style-type: none"><li>1.1. Sumber tenaga dipastikan cukup dan tersedia.</li><li>1.2. Alat pengisi dipastikan sesuai dengan <i>battery</i> yang digunakan.</li><li>1.3. Pengisian <i>battery</i> dilakukan dengan aman menurut rekomendasi perusahaan.</li><li>1.4. <i>Battery</i> yang sudah diisi, dipelihara untuk memenuhi syarat pengambilan gambar.</li><li>1.5. <i>Battery</i> diberi label menurut statusnya.</li></ol>
02 Mengkoordinasikan stok <i>film</i> dan peralatan yang digunakan untuk pembuatan <i>film</i>	<ol style="list-style-type: none"><li>2.1. Dikoordinasikan dengan personil yang terkait.</li><li>2.2. Jadwal pembuatan <i>film</i> dan rasio personil yang relevan dipastikan.</li><li>2.3. Stok <i>film</i> yang benar dan peralatan lain dipilih untuk meyakinkan bahwa stok ada dalam jumlah yang cukup untuk memenuhi kebutuhan jadwal produksi.</li><li>2.4. Stok yang diperlukan, dilengkapi dan diyakinkan adanya waktu pengambilan <i>film</i>.</li><li>2.5. Stok <i>film</i> dan nomer golongan '<i>batch</i>' dipastikan cocok dengan persyaratan.</li><li>2.6. Pencampuran kelompok dan jumlah strip dicatat dengan cermat.</li><li>2.7. Stok <i>film</i> disimpan dan dipak untuk menghindari kerusakan dan lindungi terhadap bahaya lingkungan.</li><li>2.8. Kaleng <i>film</i> dilabelisasi dengan cermat.</li><li>2.9. Tanggal kedaluwarsa stok dipantau.</li></ol>

	<p>2.10. Catatan stok didokumentasikan dengan cermat dan dapat dibaca.</p> <p>2.11. Lembar laporan kamera dilengkapi dengan cermat, terbaca dan sesuai dengan skedul.</p> <p>2.12. S yang digunakan selama produksi didokumentasi dan dikelompokkan.</p> <p>2.13. Stok dipantau dan diberitahukan pada personil yang relevan untuk meyakinkan bahwa stok masih tersedia cukup selama produksi.</p>
<p>03 Menyimpan <i>magazin</i> dengan film</p>	<p>3.1. <i>Magazin</i> diperiksa untuk menyakinkan bahwa <i>magazin</i> tahan terhadap sinar dan masih dapat dioperasikan sebelum disimpan.</p> <p>3.2. <i>Magazin film</i> dibersihkan dan dipastikan <i>magazin</i> bersih sebelum disimpan.</p> <p>3.3. Ruang / tas penyimpan dipastikan tahan sinar dan bahwa pencampuran sisi <i>film</i> dapat dikenali di tas atau ruang anti cahaya.</p> <p>3.4. Stok dan nomer kelompok <i>film</i> diidentifikasi dengan benar sebelum diikat dan disimpan.</p> <p>3.5. Tanda ujung selama pengambilan gambar digunakan untuk menghindari tindakan berakibat sia-sia.</p> <p>3.6. Sumber diperhatikan, buku panduan dibaca dan dipahami, dan melakukan penjilidan bilamana perlu.</p> <p>3.7. <i>Magazin</i> dilabelisasi dengan mempertimbangkan kerugian terhadap kondisi cuaca, bahaya lingkungan dan prosedur penanganan yang benar.</p> <p>3.8. Sejumlah <i>magazin</i> diurutkan untuk keperluan persyaratan pembuatan <i>film</i>.</p> <p>3.9. Masalah dan kerusakan diperhatikan dan dilakukan tindakan perbaikan yang sesuai.</p> <p>3.10. Dokumen dilengkapi dan dipastikan cermat dan dapat dibaca.</p>

<p>04 Memasang <i>magazin</i> pada kamera</p>	<p>4.1. Kamera dibersihkan untuk memastikan kamera bebas debu, pasir dan benda asing lainnya dan diperiksa semua fungsi dapat dioperasikan sebelum menampilkan <i>film</i>.</p> <p>4.2. <i>Magazin</i> yang sudah dipasang pada kamera yang diperlukan, disimpan.</p> <p>4.3. Pemasangan kamera dilakukan dengan memberi perhatian pada kerugian karena cuaca, bahaya lingkungan dan prosedur penanganan untuk menghindari kerugian selama pengikatan.</p> <p>4.4. Persyaratan film dipahami dan dipastikan selama pembuatan <i>film</i>, serta dikoordinasikan terus menerus dengan personil yang relevan.</p>
<p>05 Melepas <i>film</i> dari <i>magazin</i></p>	<p>5.1. Ruang penyimpanan / tas dipastikan anti cahaya.</p> <p>5.2. Jenis dan ukuran kaleng <i>film</i> untuk penyimpanan digudang dan transportasi <i>film</i> yang ditayangkan, dipilih.</p> <p>5.3. <i>Film</i> disimpan dan kaleng <i>film</i> dilabelisasi, dengan memberi pertimbangan pada kerugian akibat cuaca, bahaya lingkungan dan prosedur penanganan yang benar untuk menghindari kerusakan selama pengoperasian.</p> <p>5.4. Isolatip digunakan pada kaleng <i>film</i> dengan aman untuk melindungi dari cahaya.</p> <p>5.5. <i>Magazin film</i> dibersihkan dan dipastikan <i>magazin</i> bersih sebelum disimpan.</p>
<p>06 Menyiapkan dan mengirim <i>film</i> sebelum proses</p>	<p>6.1. Persyaratan alur dipastikan waktu selama proses dan pengembalian <i>film</i>, dan dikoordinasikan dengan personil terkait.</p> <p>6.2. Kelompok <i>film</i> dan jumlah <i>strip</i> dicatat.</p> <p>6.3. Laporan dan dokumen khususnya laporan <i>film</i> gambar digabungkan dengan jelas dan cermat.</p> <p>6.4. <i>Film</i> dikirim ke lab yang masih dalam batas tanggal untuk segera diproses.</p> <p>6.5. Instruksi diberikan pemrosesan dengan jelas pada lab untuk meyakinkan bahwa proses dilakukan menurut batas tanggal perusahaan.</p> <p>6.6. Kemampuan lab dipastikan dan dipertimbangkan untuk memenuhi batas tanggal jadwal produksi.</p>

	6.7. Harapan terhadap film yang diproses sesuai dengan urutan waktu, diinformasikan kepada personil yang relevan
--	--

### BATASAN VARIABEL

1. Lingkungan dimana multi kamera televisi digunakan meliputi:
  - 1.1. Pada lokasi - interior
  - 1.2. Pada lokasi - eksterior
  - 1.3. Pada siang hari
  - 1.4. Pada malam hari
2. Pengambilan gambar meliputi:
  - 2.1. Penggunaan kamera tunggal
  - 2.2. Penggunaan kamera multi
3. Jenis - jenis produksi meliputi:
  - 3.1. *Feature film*
  - 3.2. Dokumentasi
  - 3.3. *Film* pendek
  - 3.4. Produksi beranimasi
  - 3.5. Iklan
  - 3.6. Peristiwa atau kemampuan yang difilmkan
4. Jenis-jenis *film* meliputi:
  - 4.1. Warna
  - 4.2. Stok *film*
  - 4.3. Hitam putih
  - 4.4. Stok mundur
5. Persyaratan penyimpanan meliputi:
  - 5.1. Ruang Gelap
  - 5.2. Tas Pengganti
6. Dokumentasi meliputi:
  - 6.1. Permintaan stok
  - 6.2. Laporan stok
  - 6.3. Laporan Kesalahan
  - 6.4. Label kaleng *film*
  - 6.5. Label *magazin film*
  - 6.6. Instruksi proses lab
  - 6.7. Jadwal produksi
  - 6.8. Laporan klise gambar
7. Laporan dapat :
  - 7.1. Dibuat dengan komputer
  - 7.2. Ditulis tangan
8. Pengetesan kamera meliputi :
  - 8.1. Pengecekan panjang tempat ukuran
  - 8.2. Jalur *film* dan akurasi pengikatan
  - 8.3. Pelurusan ikatan
  - 8.4. Perputaran lambat dan perputaran cepat
9. Personel yang terkait meliputi:
  - 9.1. *Supervisor*
  - 9.2. Kepala bagian
  - 9.3. Pengarah fotografi
  - 9.4. Sutradara
  - 9.5. Operator kamera
  - 9.6. Penarik fokus

- 9.7. Pengarah teknik
- 9.8. Staf teknik lain
- 9.9. Staf spesialis lain
- 9.10. Staf lab

## **PANDUAN PENILAIAN**

### **1. Pengetahuan dan keterampilan penunjang**

Penilaian harus meliputi bukti pengetahuan utama dan keterampilan dalam bidang-bidang berikut:

- 1.1. Jenis *film* dan karakternya – hitam dan putih / warna, kepekaan cahaya, misalnya kecepatan dan ruang gerak, persyaratan temperatur.
- 1.2. Perbedaan format *film* dan kegunaannya.
- 1.3. Prinsip penanganan *film* dan penyimpanannya.
- 1.4. Prosedur pengendalian stok, khususnya berkaitan dengan jenis-jenis barang yang mudah rusak.
- 1.5. Efek cahaya pada *film* yang tidak ditayangkan dan yang ditayangkan.
- 1.6. Ragam peralatan kamera.
- 1.7. Kompatibilitas jenis *film* pada peralatan kamera.
- 1.8. Pengertian prinsip fotografi secara luas seperti penayangan, hubungan tonal, sumber cahaya, keseimbangan dan warna temperatur dan kompensasi.
- 1.9. Pengertian proses pengoperasian lab secara luas.
- 1.10. Prinsip pengaturan waktu dan koordinasi fungsi pekerjaan pada skedul kerja yang ketat.

### **2. Konteks penilaian**

- 2.1. Penilaian dapat terjadi pada pekerjaan, diluar pekerjaan atau campuran keduanya. Tetapi, penilaian pada unit ini akan sangat efektif dilakukan pada pekerjaan sebab adanya persyaratan lingkungan kerja yang spesifik.
- 2.2. Penilaian diluar kerja harus dilakukan pada lingkungan kerja yang mendekati tempat kerja yang disimulasikan mendekati tempat kerja.
- 2.3. Metode penilaian harus meliputi pengamatan kemampuan selama praktek demo. Pengamatan langsung memerlukan kejadian lebih dari satu untuk menetapkan konsistensi kemampuan. Serangkaian metode untuk mengakses penerapan pengetahuan pendukung utama harus menyokong dan mungkin meliputi :
  - 2.3.1. Contoh kerja atau kegiatan kerja yang disimulasikan
  - 2.3.2. Pertanyaan lisan / wawancara
  - 2.3.3. Proyek / laporan / buku catatan kemajuan
  - 2.3.4. Laporan pihak ketiga dan prestasi otentik sebelumnya
  - 2.3.5. Bukti penilaian

### **3. Aspek penting penilaian**

Karena persyaratan utama dalam koordinasi stok *video* adalah koordinasi dokumen, penilaian seharusnya memberi perhatian pada produksi serangkaian dokumen yang relevan yang meliputi :

- 3.1. Pemberian label kaleng *film* yang ditayangkan stok rekaman
- 3.2. Laporan klise gambar
- 3.3. Catatan manajemen produksi
- 3.4. Catatan stok

#### 4. Kaitan dengan unit-unit lainnya

- 4.1 Keterkaitan unit kompetensi untuk penilaian akan bervariasi dengan proyek atau skenario tertentu. Unit ini penting untuk suatu *range* pelayanan teknologi Informasi dan oleh karena itu harus dinilai secara keseluruhan dengan unit *technical / support*.
- 4.2 Pengembangan pelatihan untuk memenuhi persyaratan dalam unit ini perlu dilakukan dengan hati-hati. Untuk pelatihan pra-kejuruan umum, institusi harus menyediakan pelatihan yang mempertimbangkan serangkaian konteks industri seutuhnya tanpa bias terhadap sektor tertentu. Batasan variabel akan membantu dalam hal ini. Untuk sektor tertentu / khusus, pelatihan harus disesuaikan agar dapat memenuhi kebutuhan sektor tersebut.

#### Kompetensi Kunci

NO	KOMPETENSI KUNCI DALAM UNIT INI	TINGKAT
1	Mengumpulkan, mengorganisir dan menganalisa informasi	2
2	Mengkomunikasikan ide-ide dan informasi	2
3	Merencanakan dan mengorganisir aktivitas-aktivitas	2
4	Bekerja dengan orang lain dan kelompok	3
5	Menggunakan ide-ide dan teknik matematika	1
6	Memecahkan masalah	2
7	Menggunakan teknologi	2

**KODE UNIT : TIK.MM02.009.01**

**JUDUL UNIT : Melakukan Pemeriksaan Kamera Sebelum Shooting**

**DESKRIPSI UNIT :** Unit ini mendeskripsikan keterampilan dan pengetahuan yang dibutuhkan untuk melakukan tes pada stok dan kamera untuk meyakinkan operasi dengan benar sebelum pengambilan *film* pada produksi dalam industri budaya.

<b>ELEMEN KOMPETENSI</b>	<b>KRITERIA UNJUK KERJA</b>
01 Melakukan persiapan tes	1.1. Peralatan kamera dan stok <i>film</i> dipastikan siap digunakan, serta dikoordinasikan dengan personil yang relevan  1.2. Fasilitas tes dipesan dan dipastikan.
02 Mengoperasikan tes lensa	2.1. Lensa yang diperlukan, dipilih.  2.2. Penyesuaian lensa kamera dilakukan.  2.3. Sejumlah tes yang diperlukan untuk menemukan persyaratan panjang fokus dan fokus lain, dilaksanakan.
03 Melakukan tes gerak kamera	3.1. Tabel <i>film</i> digunakan untuk melakukan tes gerak kamera yang meliputi: <ul style="list-style-type: none"><li>• Gerak vertikal dan horizontal.</li><li>• Gerak <i>film</i> dengan pembuka <i>film</i>.</li></ul> 3.2. <i>Film</i> dipastikan ditayangkan ganda untuk membetulkan titik awal agar dapat menentukan gerak yang benar.
04 Mengetes stok film	4.1. Stok <i>film</i> dipilih dan dipastikan ketersediaan stok dalam jumlah yang cukup untuk menyelesaikan tes.  4.2. Sejumlah tes dilakukan yang meliputi: <ul style="list-style-type: none"><li>4.2.1 Tingkat warna hitam.</li><li>4.2.2 Tingkat berwarna.</li><li>4.2.3 Penayangan.</li></ul>

05 Berkoordinasi dengan laboratorium	<p>5.1. Dokumen yang diperlukan, dilengkapi sesuai persyaratan perusahaan.</p> <p>5.2. Pengetesan film diatur untuk diproses dan diberitahukan ke lab tentang alur waktu dan laporan bilamana perlu.</p> <p>5.3. Umpan balik dilakukan pada personil yang relevan dan kapasitas pengoperasian stok dan peralatan kamera, dipastikan saat selesai tes.</p> <p>5.4. Tes dilaksanakan terus menerus bilamana perlu.</p>
--------------------------------------	--

### BATASAN VARIABEL

1. Pengujian fasilitas dapat:
  - 1.1. Di tempat persewaan
  - 1.2. *In house*
2. Jenis-jenis produksi meliputi:
  - 2.1. *Feature film*
  - 2.2. Dokumentasi
  - 2.3. *Film* pendek
  - 2.4. Produksi yang dianimasi
  - 2.5. Iklan
  - 2.6. Peristiwa atau kemampuan yang *difilmkan*
3. Personil yang relevan meliputi:
  - 3.1. *Supervisor*
  - 3.2. Kepala bagian
  - 3.3. Operator kamera
  - 3.4. Pengarah fotografi
  - 3.5. Sutradara
  - 3.6. Personil bagian pencahayaan
  - 3.7. Pengarah teknik
  - 3.8. Staf teknik lain
  - 3.9. Staf khusus lain
4. Peralatan meliputi
  - 4.1. Kamera
  - 4.2. Lensa
  - 4.3. *Filter*
  - 4.4. Lampu
5. Jenis-jenis lensa meliputi:
  - 5.1. Tetap
  - 5.2. *Zoom*
6. Ukuran *film* meliputi:
  - 6.1. Super 16mm
  - 6.2. 16mm
  - 6.3. 35mm
  - 6.4. 65mm
  - 6.5. Video (VHS, Betamax, DV, mini DV, Hi-8, dll)
7. Dokumentasi dan laporan meliputi:
  - 7.1. Ditulis tangan
  - 7.2. Dibuat dengan komputer
  - 7.3. Permintaan stok

- 7.4. Laporan stok
- 7.5. Laporan kesalahan
- 7.6. Label kaleng *film*
- 7.7. Label *magazin film*
- 7.8. Instruksi proses lab
- 7.9. Jadwal produksi

## PANDUAN PENILAIAN

### 1. Pengetahuan dan keterampilan penunjang

Penilaian harus meliputi bukti pengetahuan utama dan keterampilan dalam bidang-bidang berikut:

- 1.1. Memahami prinsip fotografi dan sinematografi
- 1.2. Prinsip dan teknik pengoperasian kamera, lensa dan komposisi
- 1.3. Memahami jenis dan kemampuan lensa pada penggunaannya secara umum
- 1.4. Persyaratan perubahan, khususnya perubahan gerak kamera, subjek dan produksi
- 1.5. Kalkulasi matematika dasar untuk penghitungan jarak fokus
- 1.6. Prinsip komunikasi yang jelas
- 1.7. Memahami jenis dan kemampuan stok *film* dalam penggunaannya secara umum
- 1.8. Penangan stok *film* yang aman
- 1.9. Memahami laporan lab secara teknik, memahami bahasa *film*

### 2. Konteks penilaian

- 2.1. Penilaian dapat terjadi pada tempat kerja, diluar tempat kerja atau campuran keduanya.
- 2.2. Penilaian diluar tempat kerja harus dilakukan ditempat kerja yang disimulasikan mendekati tempat kerja.
- 2.3. Metode penilaian harus meliputi pengamatan kemampuan selama proses demo. Pengamatan langsung memerlukan kejadian lebih dari satu untuk menetapkan konsistensi kemampuan. Serangkaian metode untuk menilai penerapan pengetahuan pendukung utama dan mungkin meliputi :
  - 2.3.1. Contoh karya atau kegiatan kerja yang disimulasikan.
  - 2.3.2. Pertanyaan lisan / wawancara.
  - 2.3.3. Proyek / laporan / buku catatan kemajuan.
  - 2.3.4. Laporan pihak ketiga dan prestasi otentik sebelumnya.
  - 2.3.5. Bukti penilaian.

### 3. Aspek penting penilaian

Bukti berikut ini penting untuk memberi penilaian kompetensi dalam unit ini:

- 3.1. Pengetahuan dan penerapan prinsip fotografi.
- 3.2. Pengetahuan teknik beberapa kamera *film*.

### 4. Kaitan dengan unit-unit lainnya

- 4.1 Keterkaitan unit kompetensi untuk penilaian akan bervariasi dengan proyek atau skenario tertentu. Unit ini penting untuk suatu *range* pelayanan teknologi Informasi dan oleh karena itu harus dinilai secara keseluruhan dengan unit *technical / support*.
- 4.2 Pengembangan pelatihan untuk memenuhi persyaratan dalam unit ini perlu dilakukan dengan hati-hati. Untuk pelatihan pra-kejuruan umum, institusi harus menyediakan pelatihan yang mempertimbangkan

serangkaian konteks industri seutuhnya tanpa bias terhadap sektor tertentu. Batasan variabel akan membantu dalam hal ini. Untuk sektor tertentu / khusus, pelatihan harus disesuaikan agar dapat memenuhi kebutuhan sektor tersebut.

### Kompetensi Kunci

<b>NO</b>	<b>KOMPETENSI KUNCI DALAM UNIT INI</b>	<b>TINGKAT</b>
1	Mengumpulkan, mengorganisir dan menganalisa informasi	2
2	Mengkomunikasikan ide-ide dan informasi	2
3	Merencanakan dan mengorganisir aktivitas-aktivitas	2
4	Bekerja dengan orang lain dan kelompok	2
5	Menggunakan ide-ide dan teknik matematika	1
6	Memecahkan masalah	2
7	Menggunakan teknologi	2

**KODE UNIT** : TIK.MM02.010.01

**JUDUL UNIT** : **Men-set-up Sebuah Kamera**

**DESKRIPSI UNIT** : Unit ini mendeskripsikan keterampilan dan pengetahuan yang diperlukan untuk menset-up kamera dan perlengkapan pada lingkungan produksi, dengan kamera tunggal atau multi kamera pada industri budaya.

<b>ELEMEN KOMPETENSI</b>	<b>KRITERIA UNJUK KERJA</b>
01 Memilih dan menyiapkan peralatan kamera dan perlengkapannya	<ol style="list-style-type: none"><li>1.1. Peralatan dan stok peralatan untuk pengambilan gambar, dipastikan , serta dikoordinasikan dengan personil yang relevan.</li><li>1.2. Peralatan dipilih, dibersihkan, dan dipelihara seperlunya dan dipastikan peralatan dapat dioperasikan.</li><li>1.3. Kesalahan dan kerusakan diidentifikasi serta dilakukan perbaikan yang sesuai.</li><li>1.4. Stok yang diperlukan dipilih dan dipastikan bahwa semua alat tersedia dengan jumlah yang cukup untuk memenuhi keperluan jadwal produksi.</li><li>1.5. Permohonan stok dilengkapi dan dipastikan ketersediaannya pada saat pengambilan gambar.</li><li>1.6. Dokumentasi dilengkapi menurut syarat perusahaan.</li><li>1.7. Semua peralatan dan stok dipastikan telah tersedia di lokasi pada saat <i>shooting</i>.</li></ol>
02 Memasang atau memeriksa peralatan pendukung kamera	<ol style="list-style-type: none"><li>2.1. Persyaratan tali dan <i>track</i> untuk pengambilan gambar, dipastikan, serta dikoordinasikan dengan personil yang terkait</li><li>2.2. Persyaratan pendukung dan posisi kamera, ditentukan.</li><li>2.3. Pemasangan pendukung dengan posisi yang benar atau cek bahwa tali dan alat tempel telah dipasang dengan posisi yang benar dengan ketinggian yang sesuai untuk mendapatkan pengambilan gambar dengan kamera yang dibutuhkan.</li></ol>

	<p>2.4. Pendukung kamera dipastikan aman, tidak merusak dan pas untuk menyokong kamera.</p>
<p>03 Memasang kamera, lensa dan asesories lain</p>	<p>3.1. Lensa dan <i>filter</i> kamera yang benar dipilih dan disesuaikan menurut persyaratan kreatif dan menurut instruksi dari personil yang relevan.</p> <p>3.2. Penanganan lensa dilakukan dengan hati-hati sehingga tidak terkena debu atau kotoran dan tidak rusak.</p> <p>3.3. Kamera masih seimbang menurut persyaratan operator kamera setelah lensa-lensa ditambah.</p> <p>3.4. Pemasangan asesories kamera lainnya dan persyaratan khusus dilakukan dengan benar.</p> <p>3.5. Pengangkatan kamera dilakukan secara hati-hati dengan menggunakan teknik menyokong yang aman.</p> <p>3.6. Kekencangan dan gesekan diatur.</p> <p>3.7. Kamera dipastikan seimbang dan terkunci pada penyangga, bagian yang jalan dan kemiringan kepala terkunci sesuai dengan spesifikasi.</p> <p>3.8. Kamera diamankan untuk menghindari kerusakan bilamana terjadi ketidak sengajaan.</p>
<p>04 Memasang kabel dan mengetes semua aspek pengoperasian kamera</p>	<p>4.1. Kabel kamera dipastikan telah dipasang pada titik yang benar pada kamera.</p> <p>4.2. Kabel diamankan untuk menghindari dicolok secara paksa atau pencongkelan.</p> <p>4.3. Kamera disimpan di tempat aman.</p> <p>4.4. Pemasangan tutup kamera dilakukan dengan teknik yang cermat.</p> <p>4.5. Kesimbangan tayang dan warna mencapai hasil artistik dan teknik yang diinginkan.</p> <p>4.6. <i>Filter</i> yang dipilih diperiksa untuk meyakinkan bahwa <i>filter-filter</i> telah mencapai hasil estetik dan teknik yang diinginkan.</p> <p>4.7. Gerak dan kemiringan diperiksa bilamana perlu.</p> <p>4.8. <input type="checkbox"/> Komunikasi dengan personel terkait dan kesiapan pengambilan gambar dipastikan.</p>

<p>05 Melepas kamera, asesoris dan peralatan pendukung</p>	<p>5.1. Pelepasan dan pembawaan kamera, asesoris, pendukung serta alat lain, dengan cara diangkat.</p> <p>5.2. Pembersihan dan pengepakan semua peralatan dilakukan untuk menghindari kerusakan dan persiapan transportasi, bilamana perlu.</p> <p>5.3. Peralatan yang rusak dan perlu perawatan dilaporkan dan didokumentasikan pada personil yang relevan.</p> <p>5.4. Pekerjaan diselesaikan dengan meninggalkan lokasi seperti kondisi awal atau dilakukan perbaikan keadaan bila perlu. Dipastikan tidak ada kejadian yang berakibat merugikan.</p>
--	--

### BATASAN VARIABEL

1. Lingkungan tempat kamera di *set up*:
  - 1.1. Di lokasi - *interior*
  - 1.2. Di lokasi - *eksterior*
  - 1.3. Di siang hari
  - 1.4. Di malam hari
2. Pengambilan gambar dapat dilakukan:
  - 2.1. Dengan kamera tunggal
  - 2.2. Dengan kamera multi
3. Jenis-jenis produksi meliputi:
  - 3.1. *Electronic Field Production* (EFP)
  - 3.2. *Electronic News Gathering* (ENG)
  - 3.3. *Feature film*
  - 3.4. Dokumenter
  - 3.5. *Film* pendek
  - 3.6. Produksi animasi
  - 3.7. Iklan
  - 3.8. Kejadian atau kemampuan yang *difilmkan*
  - 3.9. *Video* musik
  - 3.10. Program televisi dengan jenis: musik, drama, komedi, *variety show*, olah raga
  - 3.11. Produksi televisi langsung, siaran tunda, atau siaran ulang
4. Ukuran *film* meliputi:
  - 4.1. Super 16mm
  - 4.2. 16mm
  - 4.3. 35mm
  - 4.4. 65mm
  - 4.5. Video (VHS, Betamax, DV, mini DV, Hi-8, dll)
5. Peralatan dan asesoris meliputi:
  - 5.1. *Video split monitor*
  - 5.2. Kabel
  - 5.3. Alat penempel
  - 5.4. *Filter*
  - 5.5. Lensa:
    - 5.5.1. Lensa *hood*
    - 5.5.2. Lensa *filter*

- 5.5.3. *Matte box*
- 5.5.4. Lensa penunjang
- 5.6. *Betacam*
- 5.7. *Betacam SP*
- 5.8. *Digital betacam*
- 5.9. *1 inch tube*
- 5.10. *2/3 inch tube*
- 5.11. *2/3 inch CCD* baik yang konfigurasi format lebar maupun yang *video split monitor*
- 5.12. Alat pencahayaan
- 5.13. Bola lampu
- 5.14. Roda *filter*
- 5.15. *Viewfinders*
- 5.16. *Diopter*
- 5.17. *Zoom demands*
- 5.18. *Focus demands*
- 5.19. Kotak pengambilan gambar
- 5.20. Kartu pertanda
- 5.21. *Headphones*
- 5.22. Monitor penanda otomatis
- 5.23. Alat komunikasi timbal balik
- 5.24. Video pengukur dan penggulung balik
- 6. Video kamera bisa:
  - 6.1. Dikontrol manual
  - 6.2. Dikontrol dengan komputer
  - 6.3. Menggabungkan fungsi kamera dan *recorder*
  - 6.4. Memisahkan fungsi kamera dari fungsi rekam
- 7. Pengoperasian kamera meliputi:
  - 7.1. Pengoperasian dengan tangan
  - 7.2. Pengoperasian kamera statis
  - 7.3. Lensa *zoom*
- 8. Lensa meliputi:
  - 8.1. Normal
  - 8.2. Panjang
  - 8.3. *Zoom*
  - 8.4. *Wide angle*
  - 8.5. Makro
  - 8.6. Mikro
- 9. Filter meliputi:
  - 9.1. Pengkoreksi warna
  - 9.2. Warna
  - 9.3. Window
  - 9.4. Tingkatan:
    - 9.4.1. Tepi tajam
    - 9.4.2. Tepi lunak
    - 9.4.3. Menghaluskan
    - 9.4.4. Warna
    - 9.4.5. Densitas netral
  - 9.5. *Filter* pengkoreksi
  - 9.6. Ultraviolet
  - 9.7. *Polarising*
  - 9.8. Kromatik
  - 9.9. *Starburst*
  - 9.10. Warna tidak spesifik
  - 9.11. *Enhancers*

10. Sumber tenaga meliputi:
  - 10.1. Jaringan listrik
  - 10.2. Generator
  - 10.3. Batery
11. Jenis-jenis *battery*:
  - Ni-Cad
  - Lead*
  - Acid*
12. Persyaratan pengambilan gambar meliputi:
  - 12.1. Kondisi pencahayaan khusus
  - 12.2. Teknik
  - 12.3. Kreatifitas
  - 12.4. Cuaca dan iklim
  - 12.5. Naskah
13. Personil yang relevan meliputi:
  - 13.1. *Supervisor*
  - 13.2. Kepala bagian
  - 13.3. Pengarah fotografi
  - 13.4. Sutradara
  - 13.5. Kameraman
  - 13.6. Penarik fokus
  - 13.7. Personil pencahayaan
  - 13.8. Pengarah teknis
  - 13.9. Staf teknik lain
  - 13.10. Staf khusus lain
  - 13.11. Manager studio
  - 13.12. Pegawai keamanan
14. Laporan dapat:
  - 14.1. Dibuat dengan komputer
  - 14.2. Ditulis tangan
15. Dokumentasi meliputi:
  - 15.1. Formulir permintaan stok
  - 15.2. Laporan kesalahan
  - 15.3. Pemberian label *film* dan *battery*
  - 15.4. Daftar pengambilan gambar
  - 15.5. Naskah
  - 15.6. Jadwal produksi
  - 15.7. Surat tugas

## PANDUAN PENILAIAN

1. **Pengetahuan dan keterampilan penunjang**  
 Penilaian ini harus meliputi bukti pengetahuan utama dan keterampilan dalam bidang-bidang berikut:
  - 1.1. Memahami instruksi dan rencana-rencana kamera secara tulis dan lisan
  - 1.2. Bekerja sebagai bagian dari sebuah tim
  - 1.3. Penangan material yang berat dengan aman
  - 1.4. Menjaga daerah kerja yang bersih dan aman
  - 1.5. Konsep dasar pemeliharaan kamera dan teknik pembersihan yang cocok dan pembersihan materi-materi
  - 1.6. Macam-macam kamera dan peralatan dan fungsi pengopersian kamera.

- 1.7. Konsep dasar penyimpanan dan keseimbangan
- 1.8. Bahasa sinematografi
- 1.9. Jenis *film* dan perbedaan, dan kompatibilitas stok dengan peralatan
- 1.10. Memahami persyaratan kreatif pada teknik pengoperasian
- 1.11. Jenis-jenis lensa yang ada pada operator kamera dan strukturnya, komposisi fisik dan mekanisme pengoperasian
- 1.12. Konsep dasar dan teknik penanganan kabel dan kompatibilitas dengan alat lain
- 1.13. Tanggung jawab pada kolega dan masyarakat umum
- 1.14. Jabatan dan kesehatan umum dan prosedur keselamatan berkaitan dengan pengangkatan, pendakian dengan tali, penggunaan alat-alat listrik
- 1.15. Kompatibilitas tenaga AC/DC

## 2. Konteks penilaian

- 2.1. Penilaian dapat terjadi pada pekerjaan, diluar kerja atau campuran keduanya. Tetapi, penilaian unit ini akan sangat efektif dilakukan di tempat kerja sebab adanya persyaratan lingkungan kerja yang spesifik.
- 2.2. Penilaian diluar kerja harus dilakukan di lingkungan kerja yang disimulasikan mendekati tempat kerja.
- 2.3. Metode penilaian harus meliputi pengamatan kemampuan selama demo praktek.
- 2.4. Pengamatan langsung memerlukan lebih dari satu pengamatan untuk menentukan konsistensi kemampuan. Beberapa metode untuk menilai penerapan pengetahuan pendukung utama harus menyokong penilaian ini dan mungkin meliputi:
  - 2.4.1. Contoh kerja atau kegiatan kerja yang disimulasikan.
  - 2.4.2. Pertanyaan lisan / wawancara.
  - 2.4.3. Proyek / laporan / buku catatan kemajuan.
  - 2.4.4. Laporan pihak ketiga dan prestasi otentik sebelumnya.
  - 2.4.5. Bukti penilaian.

## 3. Aspek penting penilaian

- Penilaian harus mempertimbangkan beberapa hal dan kondisi yang dapat diterapkan untuk men 'set up' kamera film agar dapat menentukan kompetensi. Penilaian in harus meliputi:
- 3.1. Pengamatan di studio dan di lokasi jika calon beroperasi pada dua lingkungan ini.
  - 3.2. Pengamatan di studio jika calon hanya beroperasi di studio.
  - 3.3. Pengamatan pada penanganan kamera lebih dari satu dan penyelesaian berkaitan dengan dokumentasi, termasuk resiko penilaian.

## 4. Kaitan dengan unit-unit lainnya

- 4.1 Keterkaitan unit kompetensi untuk penilaian akan bervariasi dengan projek atau skenario tertentu. Unit ini penting untuk suatu *range* pelayanan teknologi Informasi dan oleh karena itu harus dinilai secara keseluruhan dengan unit *technical / support*.
- 4.2 Pengembangan pelatihan untuk memenuhi persyaratan dalam unit ini perlu dilakukan dengan hati-hati. Untuk pelatihan pra-kejuruan umum, institusi harus menyediakan pelatihan yang mempertimbangkan serangkaian konteks industri seutuhnya tanpa bias terhadap sektor tertentu. Batasan variabel akan membantu dalam hal ini. Untuk sektor tertentu / khusus, pelatihan harus disesuaikan agar dapat memenuhi kebutuhan sektor tersebut.

## Kompetensi Kunci

<b>NO</b>	<b>KOMPETENSI KUNCI DALAM UNIT INI</b>	<b>TINGKAT</b>
1	Mengumpulkan, mengorganisir dan menganalisa informasi	2
2	Mengkomunikasikan ide-ide dan informasi	2
3	Merencanakan dan mengorganisir aktivitas-aktivitas	2
4	Bekerja dengan orang lain dan kelompok	2
5	Menggunakan ide-ide dan teknik matematika	2
6	Memecahkan masalah	2
7	Menggunakan teknologi	2

**KODE UNIT** : TIK.MM02.011.01

**JUDUL UNIT** : **Membuat *Storyboard* untuk Animasi**

**DESKRIPSI UNIT** : Unit ini mendeskripsikan keterampilan dan pengetahuan untuk menginterpretasikan naskah kreatif, mengembangkan dan memproduksi *storyboard* untuk produksi animasi dalam industri budaya.

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA
01 Menentukan syarat-syarat <i>storyboard</i>	<p>1.1 Orang yang terkait dikoordinasikan untuk menginterpretasikan dan memastikan syarat-syarat animasi sehingga syarat-syarat teknis, produksi atau <i>skrip</i> / teks terefleksi dalam <i>storyboard</i>.</p> <p>1.2 Ikut dalam pertemuan konsep awal agar syarat-syarat produk animasi dapat dibahas.</p> <p>1.3 Anggaran yang ada untuk produksi, diidentifikasi.</p> <p>1.4 Batas tanggal produksi dari <i>Storyboard</i> ditentukan.</p> <p>1.5 Cakupan <i>storyboard</i> direncanakan dalam:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• <i>Outline</i> rincian naskah.</li><li>• Detail grafik dan visual dalam naskah.</li><li>• Batasan produksi.</li></ul> <p>1.6 Syarat-syarat dan standarisasi <i>storyboard</i> disepakati dengan personil yang sesuai.</p>
02 Membuat <i>storyboard</i>	<p>2.1 Semua detail dimuat dalam <i>storyboard</i> dan bahwa <i>storyboard</i> mengikuti batasan produksi.</p> <p>2.2 Penggambaran visualisasi dilakukan dengan akurat pada naskah / teks dalam <i>storyboard</i>.</p> <p>2.3 Kesepakatan dilakukan dari personil terkait atas perubahan pada spesifikasi <i>storyboard</i> dan / atau syarat-syarat sebelum pembuatan <i>storyboard</i> selesai.</p> <p>2.4 <i>Storyboard</i> jelas, dapat dibaca dan menunjukkan detail yang cukup untuk membuat elemen produksi animasi lain berdasarkan <i>storyboard</i>.</p>

	2.5 <i>Copy storyboard</i> untuk personil terkait, dibuat bila diperlukan.
	2.6 <i>Storyboard</i> diidentifikasi dengan jelas, disimpan dan diamankan serta dibuat <i>back-up copy</i> .

### BATASAN VARIABEL

1. *Storyboard* mencerminkan serangkaian gaya yang dianimasikan, yang meliputi:
  - 1.1 Gambar
  - 1.2 Pengadeganan (*puppetry*)
  - 1.3 *Digital imaging*
  - 1.4 Gaya dan teknik grafik dengan ragam yang luas
2. Produksi mungkin melibatkan satu atau lebih media:
  - 2.1 Gambar
  - 2.2 Pengadeganan (*puppetry*)
  - 2.3 *Digital imaging*
3. Jenis-jenis produksi mencakup:
  - 3.1 *Feature film*
  - 3.2 *Film* pendek
  - 3.3 Iklan
  - 3.4 *Video* musik
  - 3.5 Program televisi
4. Personil relevan mencakup:
  - 4.1 Desainer produksi
  - 4.2 Pelukis grafis
  - 4.3 *Supervisor*
  - 4.4 Kepala bagian
  - 4.5 Pengarah fotografi
  - 4.6 Sutradara
  - 4.7 Produser
  - 4.8 Pengarah teknik
  - 4.9 Staf teknik lain
  - 4.10 Staf spesialis lain
  - 4.11 Desainer
  - 4.12 *Manager* studio
  - 4.13 Personil produksi animasi
5. Elemen-elemen yang dianimasikan meliputi:
  - 5.1 Karakter
  - 5.2 Latar
  - 5.3 *Property* seperti *furniture*

### PANDUAN PENILAIAN

1. **Pengetahuan dan keterampilan penunjang**  
 Penilaian harus mencakup pengetahuan utama dari keterampilan dalam bidang-bidang berikut:
  - 1.1. Visualisasi dan interpretasi konsep kreatif.
  - 1.2. Interpretasi *skrip*, spesifikasi dan instruksi.
  - 1.3. Interpretasikan dan komunikasikan spesifikasi produksi.
  - 1.4. Prinsip dan teknik produksi animasi.
  - 1.5. Gambar dengan skala.

- 1.6. Tulisan laporan.
- 1.7. Prinsip dan teknik komunikasi.
- 1.8. Prinsip dan teknik animasi.
- 1.9. Komposisi dan pembuatan *film*.
- 1.10. Memahami elemen *artistic* produksi.
- 1.11. Mengenali metode dan teknik animasi terakhir.
- 1.12. Memelihara integritas *design*.
- 1.13. Teori pewarnaan, garis, dimensi, kedalaman dan aplikasi pada layar.
- 1.14. Perlakuan berbagai materi, penyelesaian, teknik melukis dan pewarnaan dengan cahaya.
- 1.15. Kegunaan dan sifat materi yang digunakan dalam animasi.
- 1.16. Bekerja dengan materi khusus.
- 1.17. Menyajikan informasi untuk pelanggan dalam dan luar.

## 2. Konteks penilaian

- 2.1. Penilaian dapat terjadi pada tempat kerja, di luar kerja atau pada campuran keduanya. Penilaian diluar tempat kerja harus dilakukan dengan lingkungan kerja yang disimulasikan mendekati tempat kerja.
- 2.2. Penilaian dapat menggunakan serangkaian metode untuk menilai kemampuan dan penerapan pengetahuan penting yang mendukung, dan mungkin meliputi:
  - 2.2.1. Contoh-contoh kerja atau kegiatan kerja yang disimulasikan.
  - 2.2.2. Pertanyaan lisan / wawancara yang diajukan untuk mengevaluasi proses yang digunakan untuk mengembangkan dan mewujudkan konsep kreatif.
  - 2.2.3. Proyek / laporan / buku catatan kemajuan.
  - 2.2.4. Laporan pihak ketiga dan prestasi otentik sebelumnya.
  - 2.2.5. Bukti penilaian yang menggambarkan proses yang digunakan dalam mengembangkan dan mewujudkan konsep kreatif.

## 3. Aspek penting penilaian

- Bukti berikut ini penting untuk menilai kompetensi dalam unit ini:  
 Konsep interpretasi kreatif animasi yang memenuhi syarat-syarat praktis yang meliputi jenis produksi dan batasan sumber:
- 3.1. Komunikasi lisan dan tulisan efektif dengan beberapa individu / organisasi.
  - 3.2. Keterampilan presentasi.

## 4. Kaitan dengan unit-unit lainnya

- 4.1 Keterkaitan unit kompetensi untuk penilaian akan bervariasi dengan projek atau skenario tertentu. Unit ini penting untuk suatu *range* pelayanan teknologi Informasi dan oleh karena itu harus dinilai secara keseluruhan dengan unit *technical / support*.
- 4.2 Pengembangan pelatihan untuk memenuhi persyaratan dalam unit ini perlu dilakukan dengan hati-hati. Untuk pelatihan pra-kejuruan umum, institusi harus menyediakan pelatihan yang mempertimbangkan serangkaian konteks industri seutuhnya tanpa bias terhadap sektor tertentu. Batasan variabel akan membantu dalam hal ini. Untuk sektor tertentu / khusus, pelatihan harus disesuaikan agar dapat memenuhi kebutuhan sektor tersebut.

## Kompetensi Kunci

<b>NO</b>	<b>KOMPETENSI KUNCI DALAM UNIT INI</b>	<b>TINGKAT</b>
1	Mengumpulkan, mengorganisir dan menganalisa informasi	3
2	Mengkomunikasikan ide-ide dan informasi	3
3	Merencanakan dan mengorganisir aktivitas-aktivitas	2
4	Bekerja dengan orang lain dan kelompok	3
5	Menggunakan ide-ide dan teknik matematika	2
6	Memecahkan masalah	3
7	Menggunakan teknologi	3

**KODE UNIT** : TIK.MM02.012.01

**JUDUL UNIT** : **Membuat Tata- Letak Gambar untuk Animasi**

**DESKRIPSI UNIT** : Unit ini mendeskripsikan keterampilan dan pengetahuan untuk menginterpretasikan naskah kreatif, menetapkan dan membuat spesifikasi *layout* gambar dan membuat gambar *layout* untuk produksi animasi dalam industri budaya.

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA
01 Menemukan syarat-syarat <i>layout</i>	1.1 Grafik dan visualisasi diinterpretasikan sesuai syarat <i>layout</i> , serta dikoordinasikan dengan personil yang terkait.  1.2 Batasan produksi yang memerlukan pertimbangan ketika membuat <i>layout</i> termasuk sumber dan peralatan yang ada, diidentifikasi.  1.3 Syarat-syarat disepakati dengan personel terkait dan distandarisasi sebelum spesifikasi di buat.
02 Membuat spesifikasi <i>layout</i>	2.1 Seluruh petunjuk dan informasi visual yang akurat dimiliki oleh personel.  2.2 Batasan produksi direfleksikan dalam spesifikasi <i>layout</i> .  2.3 Spesifikasi <i>layout</i> jelas, dapat dibaca dan dapat diakses dengan mudah.  2.4 Spesifikasi <i>layout</i> sebelum spesifikasi tersebut didistribusikan dan sebelum pembuatan <i>layout</i> , disepakati dengan personel yang terkait.  2.5 Spesifikasi <i>layout</i> disimpan di tempat yang aman.

#### **BATASAN VARIABEL**

1. Produksi ini mungkin melibatkan satu atau lebih serangkaian media:
  - 1.1 Gambar
  - 1.2 Pengadeganan (*puppetry*)
  - 1.3 *Digital imaging*
2. Jenis-jenis produk mencakup:
  - 2.1 *Feature film*
  - 2.2 *Film pendek*
  - 2.3 Iklan
  - 2.4 Video musik

- 2.5 Program televisi
- 3. Personil yang sesuai meliputi:
  - 3.1 Desainer produksi
  - 3.2 Desainer produksi
  - 3.3 Pelukis grafis
  - 3.4 *Supervisor*
  - 3.5 Kepala bagian
  - 3.6 Pengarah fotografi
  - 3.7 Sutradara
  - 3.8 Produser
  - 3.9 Pengarah teknik
  - 3.10 Staf teknik lain
  - 3.11 Staf spesialis lain
  - 3.12 Desainer
  - 3.13 Manager studio
- 4. Elemen-elemen yang dianimasikan:
  - 4.1 Karakter
  - 4.2 Latar
  - 4.3 *Property* misalnya *furniture*

## PANDUAN PENILAIAN

### 1. Pengetahuan dan keterampilan penunjang

Penilaian harus mencakup bukti pengetahuan utama dari keterampilan dalam bidang-bidang:

- 1.1 Memahami skrip, spesifikasi dan instruksi.
- 1.2 Memahami dan mengkomunikasikan spesifikasi produksi.
- 1.3 Prinsip dan teknik produksi animasi.
- 1.4 Teknik dan prinsip komunikasi.
- 1.5 Memahami elemen artistik suatu produksi.
- 1.6 Kenal dengan metode dan teknik animasi dewasa ini.
- 1.7 Tetap menjaga integritas design.
- 1.8 Teori warna, garis, dimensi, kedalaman, dan penerapannya di layar.
- 1.9 Menyajikan informasi pada pelanggan dalam dan luar.

### 2. Konteks penilaian

- 2.1. Penilaian dapat terjadi pada tempat kerja, diluar tempat kerja atau campuran keduanya. Tetapi penilaian ini akan sangat efektif dilakukan di tempat kerja karena adanya persyaratan lingkungan kerja tertentu
- 2.2. Penilaian diluar tempat kerja harus dilakukan dengan lingkungan kerja yang disimulasikan seperti tempat kerja
- 2.3. Penilaian dapat menggunakan serangkaian metode untuk menilai kemampuan dan penerapan pengetahuan pendukung utama, dan mungkin meliputi:
  - 2.3.1. Contoh-contoh kerja atau kegiatan kerja yang disimulasikan.
  - 2.3.2. Pertanyaan lisan / wawancara yang djukan untuk mengevaluasi proses yang digunakan dalam mengembangkan dan mewujudkan konsep kreatif.
  - 2.3.3. Proyek / laporan / buku catatan kemajuan.
  - 2.3.4. Laporan pihak ketiga dan prestasi otentik sebelumnya.
  - 2.3.5. Bukti portofolio yang digambarkan dengan proses yang digunakan dalam mengembangkan dan mewujudkan konsep kreatif.

### 3. Aspek penting penilaian

- 3.1. Unit kompetensi ini menerapkan serangkaian sektor-sektor industri. Fokus penilaian tergantung pada sektor industri. Penilaian harus disesuaikan dengan kebutuhan sektor tertentu dimana kemampuan sedang dinilai. Penilaian sebaiknya hanya diarahkan pada variabel-variabel disekitar, yang tertera dalam pernyataan variabel, yang mengikuti konteks yang dipilih.
- 3.2. Bukti berikut ini penting untuk menilai kompetensi dalam unit ini:
  - 3.2.1 Pemahaman dokumen *design* animasi kreatif agar sesuai dengan persyaratan praktis yang meliputi batasan sumber dan produksi.
  - 3.2.2 Komunikasi tulis dan lisan efektif dengan beberapa individu / organisasi.

### 4. Kaitan dengan unit-unit lainnya

- 4.1 Keterkaitan unit kompetensi untuk penilaian akan bervariasi dengan project atau skenario tertentu. Unit ini penting untuk suatu *range* pelayanan teknologi Informasi dan oleh karena itu harus dinilai secara keseluruhan dengan unit technical / support.
- 4.2 Pengembangan pelatihan untuk memenuhi persyaratan dalam unit ini perlu dilakukan dengan hati-hati. Untuk pelatihan pra-kejuruan umum, institusi harus menyediakan pelatihan yang mempertimbangkan serangkaian konteks industri seutuhnya tanpa bias terhadap sektor tertentu. Batasan variabel akan membantu dalam hal ini. Untuk sektor tertentu / khusus, pelatihan harus disesuaikan agar dapat memenuhi kebutuhan sektor tersebut.

### Kompetensi Kunci

NO	KOMPETENSI KUNCI DALAM UNIT INI	TINGKAT
1	Mengumpulkan, mengorganisir dan menganalisa informasi	3
2	Mengkomunikasikan ide-ide dan informasi	3
3	Merencanakan dan mengorganisir aktivitas-aktivitas	3
4	Bekerja dengan orang lain dan kelompok	3
5	Menggunakan ide-ide dan teknik matematika	1
6	Memecahkan masalah	2
7	Menggunakan teknologi	3

**KODE UNIT : TIK.MM02.013.01**

**JUDUL UNIT : Membuat *Artwork* dengan Acuan Nyata / Hidup**

**DESKRIPSI UNIT :** Unit ini mendeskripsikan keterampilan dan pengetahuan yang dibutuhkan untuk merakit materi-materi sumber dan karya seni, dan menggandakan dan memberikan karya seni dari referensi action langsung untuk produksi dalam industri budaya.

<b>ELEMEN KOMPETENSI</b>	<b>KRITERIA UNJUK KERJA</b>
01 Mengumpulkan bahan pembuatan model	<ol style="list-style-type: none"><li>1.1. Penentuan bahan berdasarkan gambar yang akan dibuat, dikoordinasikan dengan personil yang sesuai</li><li>1.2. Bahan yang ditemukan, dirakit berdasarkan teknik <i>roto-scoping</i></li><li>1.3. Bahan dan sumber yang dirakit, dijaga tetap bersih dan aman.</li></ol>
02 Mengcopy gambar adegan	<ol style="list-style-type: none"><li>2.1. Gambar di-copy untuk memenuhi detail kerangka naskah.</li><li>2.2. Gambar diakurasi sesuai urutan adegan.</li><li>2.3. Secara detail digambarkan untuk memenuhi persyaratan-persyaratan.</li></ol>
03 Merakit bahan dan Identifikasi bahan yang dibutuhkan untuk desain produksi	<ol style="list-style-type: none"><li>3.1 Bahan dirakit berdasarkan teknik yang ditetapkan Model rakitan dipelihara tetap bersih, selamat, dan aman.</li></ol>
04 Membuat model	<ol style="list-style-type: none"><li>4.1. Model dibuat untuk memenuhi bahan rujukan yang memenuhi standar teknik dan seni.</li><li>4.2. Model dibuat dengan mencerminkan naskah dan penggunaan teknik yang cocok dalam batasan-batasan produksi.</li><li>4.3. Masalah yang ada kaitannya dengan sumber materi dilaporkan kepada personel yang sesuai.</li><li>4.4. Model dipelihara agar aman, bersih dan dalam susunan yang benar.</li></ol>

## BATASAN VARIABEL

1. *Storyboard* dapat mencerminkan berbagai gaya animasi meliputi:
  - 1.1. Gambar-gambar
  - 1.2. *Puppetry*
  - 1.3. *Digital imaging*
  - 1.4. Berbagai macam gaya dan teknik grafis
2. Produksi mencakup satu atau lebih media :
  - 2.1. Gambar-gambar
  - 2.2. *Puppetry*
  - 2.3. *Digital imaging*
3. Jenis-jenis produksi meliputi beberapa:
  - 3.1. *Feature film*
  - 3.2. *Film* pendek
  - 3.3. Iklan
  - 3.4. *Video* musik
  - 3.5. Program televisi
4. Personel yang relevan meliputi:
  - 4.1. Desainer produksi
  - 4.2.  *supervisor*
  - 4.3. Kepala bagian
  - 4.4. Pengarah fotografi
  - 4.5. Sutradara
  - 4.6. Produser
  - 4.7. Pengarah teknik
  - 4.8. Staf teknik lain
  - 4.9. Staf spesialis lain
  - 4.10. Desainer
  - 4.11. Manager studio
  - 4.12. Personil produksi animasi
  - 4.13. *Artist* visual
5. Elemen-elemen animasi meliputi:
  - 5.1. Karakter
  - 5.2. Latar
  - 5.3. *Properti* misalnya *furniture*
6. Detail yang sesuai untuk model dapat dijumpai pada :
  - 6.1. *Storyboard*
  - 6.2. Gambar-gambar *layout*
  - 6.3. Instruksi sutradara
  - 6.4. Kamera *sheet*
  - 6.5. Penggalan *soundtrack*
7. Gambar animasi dapat:
  - 7.1. Dimasukkan dengan gambar yang dibuat manual
  - 7.2. Bentuk dan *action* dibuat dengan komputer
8. Proses cetak dapat melibatkan:
  - 8.1. *Tracing* referensi aksi langsung
  - 8.2. Menggunakan media fisik misalnya kertas
  - 8.3. Menggunakan media *digital*
9. Karya seni dapat:
  - 9.1. Dibuat dengan berbagai gaya grafis
  - 9.2. Melibatkan berbagai graya dan teknik grafis.

## PANDUAN PENILAIAN

### 1. Pengetahuan dan keterampilan penunjang

Penilaian harus meliputi bukti utama pengetahuan dan keterampilan dalam bidang-bidang berikut:

- 1.1. Visualisasi dan pemahaman konsep kreatif.
- 1.2. Pemahaman *skrip*, spesifikasi dan instruksi.
- 1.3. Prinsip dan teknik produksi animasi.
- 1.4. Komposisi dan pembuatan *film*.
- 1.5. Memahami elemen-elemen seni suatu produksi.
- 1.6. Mengenal metode dan teknik animasi saat ini.
- 1.7. Menjaga integritas *design*.
- 1.8. Gambar hidup dan terjemahan kekarakter yang dianimasikan.

### 2. Konteks penilaian

- 2.1. Penilaian dapat terjadi di tempat kerja, diluar kerja atau campuran keduanya.
- 2.2. Penilaian yang diluar kerja harus dilakukan dengan lingkungan kerja yang disimulasikan mendekati tempat kerja.
- 2.3. Penilaian dapat menggunakan beberapa metode untuk menilai kemampuan dan penerapan pengetahuan pendukung utama, dan mungkin meliputi:
  - 2.3.1. Contoh karya atau kegiatan kerja yang disimulasikan.
  - 2.3.2. Pertanyaan lisan / wawancara yang diajukan dalam evaluasi proses yang digunakan dalam mengembangkan dan mewujudkan konsep kreatif.
  - 2.3.3. Proyek / laporan / buku catatan kemajuan.
  - 2.3.4. Laporan pihak ketiga dan prestasi otentik sebelumnya.
  - 2.3.5. Bukti bukti portfolio yang menggambarkan proses yang digunakan dalam mengembangkan dan mewujudkan konsep kreatif.

### 3. Aspek penting penilaian

Bukti berikut ini penting untuk menilai kompetensi dalam unit ini:

- 3.1. Produksi karya kreatif yang memenuhi persyaratan praksi dan sesuai dengan laporan yang ada.

### 4. Kaitan dengan unit-unit lainnya

- 4.1 Keterkaitan unit kompetensi untuk penilaian akan bervariasi dengan proyek atau skenario tertentu. Unit ini penting untuk suatu *range* pelayanan teknologi Informasi dan oleh karena itu harus dinilai secara keseluruhan dengan unit *technical / support*.
- 4.2 Pengembangan pelatihan untuk memenuhi persyaratan dalam unit ini perlu dilakukan dengan hati-hati. Untuk pelatihan pra-kejuruan umum, institusi harus menyediakan pelatihan yang mempertimbangkan serangkaian konteks industri seutuhnya tanpa bias terhadap sektor tertentu. Batasan variabel akan membantu dalam hal ini. Untuk sektor tertentu / khusus, pelatihan harus disesuaikan agar dapat memenuhi kebutuhan sektor tersebut.

## Kompetensi Kunci

<b>NO</b>	<b>KOMPETENSI KUNCI DALAM UNIT INI</b>	<b>TINGKAT</b>
1	Mengumpulkan, mengorganisir dan menganalisa informasi	2
2	Mengkomunikasikan ide-ide dan informasi	2
3	Merencanakan dan mengorganisir aktivitas-aktivitas	3
4	Bekerja dengan orang lain dan kelompok	3
5	Menggunakan ide-ide dan teknik matematika	2
6	Memecahkan masalah	3
7	Menggunakan teknologi	3

**KODE UNIT** : TIK.MM02.014.01

**JUDUL UNIT** : Menyiapkan Animasi *Camera – Ready*

**DESKRIPSI UNIT** : Unit ini mendeskripsikan keterampilan dan pengetahuan yang dibutuhkan untuk memeriksa dan merakit semua komponen produk animasi sebagai prosedur pengawasan kualitas sebelum pembuatan *film*.

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA
01 Menyusun Bahan Animasi	1.1. Dokumen dijaga keamanannya dan diperiksa keterkaitannya dengan produksi. 1.2. Model rakitan sudah lengkap dan sudah disusun dengan baik. 1.3. Model disimpan dengan aman dan dalam keadaan bersih. 1.4. Masalah dilaporkan pada personel yang sesuai sebelum memeriksa kemajuan selanjutnya.
02 Memeriksa Bahan	2.1. Seluruh model diperiksa dan dokumen dipastikan bahwa: 2.1.1 Bahan diidentifikasi dengan jelas dan cermat. 2.1.2 Model sesuai dengan standar produksi. 2.1.3 Konsistensi pada produk model . 2.1.4 Bahan memenuhi batasan produksi. 2.1.5 Bahan bebas dari cacat, bersih, dan tidak rusak. 2.2. Metode yang digunakan untuk memeriksa bahan sesuai dengan media model. 2.3. Masalah dilaporkan pada personil yang relevan dan dilakukan perbaikan. 2.4. Bahan yang sudah diperiksa, didistribusikan pada personil yang relevan. 2.5. Bahan yang sudah diperiksa, disimpan dengan aman.

#### BATASAN VARIABEL

- 1 Produksi mungkin melibatkan satu atau lebih media:
  - 1.1. Gambar
  - 1.2. *Puppetry*

- 1.3. *Digital Imaging*
- 2 Jenis-jenis produksi meliputi:
  - 2.1. *Feature film*
  - 2.2. *Film pendek*
  - 2.3. Iklan
  - 2.4. *Video musik*
  - 2.5. Program televisi
- 3 Personil yang relevan meliputi:
  - 3.1. Desainer produksi
  - 3.2. *Supervisor*
  - 3.3. Kepala bagian
  - 3.4. Pengarah fotografi
  - 3.5. Sutradara
  - 3.6. Produser
  - 3.7. Pengarah teknik
  - 3.8. Staf teknik lain
  - 3.9. Staf spesialis lain
  - 3.10. Desainer
  - 3.11. Manager studio
  - 3.12. Personil produksi animasi
  - 3.13. Artis visual
- 4 Elemen-elemen animasi meliputi:
  - 4.1. Karakter
  - 4.2. Latar
  - 4.3. *Property* misalnya *furniture*
- 5 Detail yang relevan untuk memeriksa dapat ditemukan pada :
  - 5.1. *Storyboard*
  - 5.2. Gambar *layout*
  - 5.3. Perintah Sutradara
  - 5.4. Kamera *sheet*
  - 5.5. Penggalan *soundtrack*
- 6 Gambar yang dianimasikan dapat:
  - 6.1. Gambar buatan tangan yang terdaftar
  - 6.2. Bentuk dan aksi yang dihasilkan dengan komputer
- 7 Perincian obyek menunjukkan:
  - 7.1. Jumlah dimensi yang diperlukan
  - 7.2. Jejak *action* dan penetaraan
- 8 Gambar yang dianimasikan dapat:
  - 8.1. Diproduksi dengan berbagai gaya grafis
  - 8.2. Melibatkan beberapa teknik dan gaya grafis
- 9 Teknik produksi meliputi:
  - 9.1 Penggunaan *software* komputer

## PANDUAN PENILAIAN

### 1. Pengetahuan dan keterampilan penunjang

Penilaian harus mencakup bukti pengetahuan utama dan keterampilan dalam bidang-bidang:

- 1.1. Visualisasi dan pemahaman konsep kreatif.
- 1.2. Memahami *skrip*, spesifikasi dan instruksi.
- 1.3. Prinsip dan teknik produksi animasi.
- 1.4. Komposisi dan pembuatan film.
- 1.5. Memahami elemen *artistic* produksi.
- 1.6. Mengetahui metode dan teknik animasi saat ini.

1.7. Jaga integritas design.

**2. Konteks penilaian**

- 2.1. Penilaian dapat terjadi di tempat kerja, diluar kerja atau campuran keduanya.
- 2.2. Penilaian diluar tempat kerja harus dilakukan dengan lingkungan kerja yang disimulasikan mendekati tempat kerja.
- 2.3. Penilaian dapat menggunakan beberapa metode untuk menilai kemampuan dan penerapan pengetahuan pendukung utama, dan mungkin mencakup:
  - 2.3.1. Karya sampel atau kegiatan-kegiatan kerja yang disimulasikan
  - 2.3.2. Pertanyaan lisan / wawancara dijukan dalam mengevaluasi proses yang digunakan dalam mengembangkan dan mewujudkan konsep kreatif.
  - 2.3.3. Proyek / laporan / buku catatan kemajuan
  - 2.3.4. Laporan pihak ketiga dan prestasi otentik sebelumnya
  - 2.3.5. Bukti portofolio yang mendemonstrasikan proses yang digunakan dalam mengembangkan dan mewujudkan konsep kreatif.

**3. Aspek penting penilaian**

- 3.1. Unit kompetensi ini menerapkan beberapa sektor industri. Fokus penilaian ini tergantung pada sektor industri. Penilaian harus diupayakan memenuhi kebutuhan sektor tertentu yang kemampuannya sedang dinilai. Penilaian sebaiknya hanya diarahkan pada lingkungan variabel, yang tertera dalam ragam pernyataan variabel, yang menggunakan konteks pilihan.
- 3.2. Bukti berikut adalah penting untuk penilaian kompetensi dalam unit ini:
  - 3.2.1. Pemahaman dokumentasi kreasi *design* animasi untuk memenuhi syarat-syarat praktis yang mencakup batasan sumber dan produksi, khususnya keterbatasan anggaran.
  - 3.2.2. Komunikasi tulis dan lisan efektif dengan berbagai individu / organisasi.

**4. Kaitan dengan unit-unit lainnya**

- 4.1 Keterkaitan unit kompetensi untuk penilaian akan bervariasi dengan proyek atau skenario tertentu. Unit ini penting untuk suatu *range* pelayanan teknologi Informasi dan oleh karena itu harus dinilai secara keseluruhan dengan unit *technical / support*.
- 4.2 Pengembangan pelatihan untuk memenuhi persyaratan dalam unit ini perlu dilakukan dengan hati-hati. Untuk pelatihan pra-kejuruan umum, institusi harus menyediakan pelatihan yang mempertimbangkan serangkaian konteks industri seutuhnya tanpa bias terhadap sektor tertentu. Batasan variabel akan membantu dalam hal ini. Untuk sektor tertentu / khusus, pelatihan harus disesuaikan agar dapat memenuhi kebutuhan sektor tersebut.

## Kompetensi Kunci

<b>NO</b>	<b>KOMPETENSI KUNCI DALAM UNIT INI</b>	<b>TINGKAT</b>
1	Mengumpulkan, mengorganisir dan menganalisa informasi	3
2	Mengkomunikasikan ide-ide dan informasi	3
3	Merencanakan dan mengorganisir aktivitas-aktivitas	3
4	Bekerja dengan orang lain dan kelompok	3
5	Menggunakan ide-ide dan teknik matematika	2
6	Memecahkan masalah	2
7	Menggunakan teknologi	2

**KODE UNIT : TIK.MM02.015.01**

**JUDUL UNIT : Merancang dan Membuat Efek – Efek Visual**

**DESKRIPSI UNIT :** Unit ini menjelaskan keahlian dan pengetahuan yang dibutuhkan untuk interpretasi penjelasan kreatif, mengembangkan dan menerapkan desain dengan efek visual untuk setiap produksi dalam industri budaya.

<b>ELEMEN KOMPETENSI</b>	<b>KRITERIA UNJUK KERJA</b>
01 Menerima dan menginterpretasi penjelasan singkat untuk desain	1.1. Kebutuhan efek visual diinterpretasikan dan dikonfirmasi, serta didiskusikan dengan personel yang bersangkutan, sehingga kebutuhan teknis, naskah, atau produksi terpenuhi.  1.2. Berpartisipasi dalam pertemuan konsep awal agar kebutuhan produksi akan efek visual dapat dibahas.  1.3. Anggaran produksi yang tersedia, diidentifikasi.  1.4. <i>Deadline</i> produksi diidentifikasi dan desain efek visual diimplementasikan.
02 Merinci naskah untuk membuat rencana efek visual	2.1. Naskah utama atau rincian jadwal produksi dibuat.  2.2. Volume dan jenis efek visual yang dibutuhkan, ditentukan dan didokumentasikan, untuk digunakan oleh para personel yang bersangkutan selama pengembangan desain.
03 Menghasikan dan menilai gagasan / ide	3.1. Gagasan untuk desain efek visual yang merespon secara simpatik pada penjelasan, dikemukakan dan solusi kreatif diberikan pada semua isu desain.  3.2. Ide dibahas dan dikolaborasikan dengan personel yang bersangkutan untuk memastikan kontribusi ide pada konsep awal.  3.3. Ide untuk implikasi pada biaya, fisibilitas teknis dan kesesuaiannya dengan penjelasan, dipikirkan secara terus menerus dan dihargai.

<p>04 Melakukan riset dan eksperimen</p>	<p>4.1. Riset gaya dan jenis produksi dilakukan</p> <p>4.2. Setiap faktor yang dapat mempengaruhi gaya efek visual dan teknik produksi diidentifikasi.</p> <p>4.3. Riset terhadap sumber daya yang penting dilakukan untuk memenuhi kebutuhan produksi dan biayanya.</p> <p>4.4. Percobaan berbagai teknik dilakukan untuk menguji kecocokan penggunaan mereka dalam produksi akhir efek visual.</p> <p>4.5. Bahan riset dan eksperimen diorganisir untuk digunakan oleh semua personel selama proses pengembangan desain.</p> <p>4.6. Penemuan riset dan eksperimen dianalisa dan didokumentasi untuk digunakan dalam pengembangan desain efek visual .</p> <p>4.7. Konsep awal yang dihasilkan dievaluasi berdasarkan penemuan riset dan eksperimen.</p>
<p>05 Mengembangkan dan mendokumentasi desain efek visual</p>	<p>5.1. Perkembangan desain dipertimbangkan dan dipergunakan.</p> <p>5.2. Persetujuan tentang interpretasi kebutuhan efek visual yang konsisten dengan personel yang bersangkutan, dipastikan telah tercapai.</p> <p>5.3. Konsep awal dievaluasi dan dipilih ide yang terbaik, dengan pertimbangan sbb ;</p> <p>5.3.1 Anggaran.</p> <p>5.3.2 Diskusi yang sedang berlangsung .</p> <p>5.3.3 Penemuan riset.</p> <p>5.3.4 Penjelasan refleksi desain.</p> <p>5.4. Desain efek visual dikembangkan dari konsep awal dengan memastikan ;</p> <p>5.4.1 Konsistensi kebutuhan naskah atau produksi.</p> <p>5.4.2 Hasil riset dipakai.</p> <p>5.4.3 Ide secara teknik nyata dan menunjukkan kepedulian akan parameter dan batas sumberdaya.</p> <p>5.4.4 Ide menunjukkan penggunaan sumberdaya yang efektif.</p> <p>5.5. Bahan produksi, metode dan teknik ditentukan.</p> <p>5.6. Spesifikasi produksi teknik kerja dan sampel / metode disiapkan.</p>

	5.7. Semua desain dicatat dengan akurat dengan urutan nomor adegan /produksi.
06 Mengkomunikasikan ide desain dan membuat amandemen	<p>6.1. Desain efek visual ditunjukkan dengan menggunakan materi visual dan teknis, termasuk spesifikasi produksi pada personel yang bersangkutan untuk mendapat persetujuan.</p> <p>6.2. Berpartisipasi dalam evaluasi awal dan evaluasi yang sedang berlangsung terhadap desain yang dipresentasikan.</p> <p>6.3. Kebutuhan tambahan atau modifikasi terhadap desain dinegosiasikan dan disetujui, dan dilakukan amandemen yang diperlukan.</p> <p>6.4. Desain–desain dan spesifikasi produksi efek visual akhir disetujui sehingga efek visual sesuai dengan desain dan kebutuhan produksi yang lain.</p>
07 Mendiskusikan implementasi produksi efek – efek visual	<p>7.1. Peranan desainer di masa depan dalam merealisasikan desain efek visual, didiskusikan dengan personel terkait, dan disetujui</p> <p>7.2. Semua syarat produksi efek visual dipastikan telah terpenuhi, sesuai standar <i>quality</i>, termasuk dalam <i>budget</i>, dan batasan teknis pekerjaan telah dikerjakan, dengan mendiskusikannya dengan personel terkait</p> <p>7.3. Turut serta dalam rapat-rapat produksi dan efek visual dievaluasi.</p> <p>7.4. Modifikasi desain efek visual dipastikan disetujui, dicatat dan dijalankan.</p> <p>7.5. Personel terkait diinformasikan tentang perubahan-perubahan desain efek visual.</p> <p>7.6. <i>File</i>, catatan dan dokumentasi yang dibutuhkan diperbaharui sesuai dengan kebutuhan perusahaan.</p>

#### BATASAN VARIABEL

1. Organisasi penemuan riset dan catatan desain perlu menggunakan
  - 1.1. *Database computer*
  - 1.2. *File-file manual*
  - 1.3. Perpustakaan
2. Media presentasi untuk ide-ide desain memerlukan :
  - 2.1. Demonstrasi komputer *imagery*

- 2.2. Model-model
- 2.3. Sketsa-sketsa
- 2.4. Gambar-gambar teknis
- 2.5. Ilustrasi warna
- 2.6. *Storyboard*
- 2.7. Karya seni
- 2.8. *Video / film* efek-efek yang sudah diciptakan
- 2.9. *Matt*
3. Reset melibatkan :
  - 3.1. Berbicara dan mendengar para pakar
  - 3.2. Menyaksikan film-film dokumenter dan *video*
  - 3.3. Membaca surat kabar, buku dan referensi lain
  - 3.4. Perlunya *internet*
  - 3.5. Hubungan dengan asosiasi-asosiasi bersejarah
  - 3.6. Membaca manual dan spesifikasi *manufacturer*
  - 3.7. *Testing*
4. Dokumentasi memerlukan :
  - 4.1. Komputer
  - 4.2. Tulisan manual
5. Sistem *recording* yang dapat diakses memerlukan :
  - 5.1. Servis spesialis untuk produksi efek visual
  - 5.2. Materi-materi referensi / reset
  - 5.3. *Draft* dan desain-desain efek visual akhir
  - 5.4. Detail dan spesifikasi performa
6. Lingkungan di mana visual efek digunakan atau diciptakan memerlukan :
  - 6.1. Fasilitas paska produksi
  - 6.2. Tempat *edit*
  - 6.3. Dalam studio
  - 6.4. *Interior* lokasi
  - 6.5. Eksterior lokasi
  - 6.6. Siaran ke luar
  - 6.7. Siang
  - 6.8. Malam
7. Produksi multimedia perlu atau diperlukan dalam:
  - 7.1. Aspek / seksi produksi *film / video*
  - 7.2. *Feature*
  - 7.3. Dokumentari
  - 7.4. *Film* pendek dan / *video*
  - 7.5. Animasi
  - 7.6. Iklan
  - 7.7. Tayangan langsung, tunda, atau langsung
  - 7.8. *Video* musik
  - 7.9. Program televisi: musik, drama, komedi, *variety show*, olah raga
  - 7.10. Produksi TV langsung, tunda, atau ulang
  - 7.11. Produk pendidikan
  - 7.12. *Game*
  - 7.13. Produksi promosi
  - 7.14. Produksi informasi
  - 7.15. Produksi *training*
  - 7.16. Iklan
  - 7.17. *Range* lain
8. Personel terkait meliputi :
  - 8.1. Desainer produksi
  - 8.2. Personel bagian efek visual
  - 8.3. *Manager / supervisor* efek visual

- 8.4. Personel produksi efek visual
- 8.5. Personel gambar komputer
- 8.6. Personel grafis komputer
- 8.7. Personel animasi komputer
- 8.8. Personel animasi
- 8.9. Ahli *manufacturer*
- 8.10. Desainer-desainer perlengkapan
- 8.11. Personel dengan keahlian dalam produksi efek visual dan pelaksanaan
- 8.12. *Supervisor*
- 8.13. Kepala bagian
- 8.14. Pengarah fotografi
- 8.15. Sutradara
- 8.16. Produser
- 8.17. Manager proyek
- 8.18. Pengarah teknis
- 8.19. Staf teknis lain
- 8.20. Staf ahli lain
- 8.21. Desainer-desainer
- 9. Item-item efek visual memerlukan :
  - 9.1. Komputer efek visual
  - 9.2. Komputer audio efek
  - 9.3. Model dan miniatur
  - 9.4. Tipe demonstrasi
  - 9.5. Tipe *real*
  - 9.6. Gambaran
  - 9.7. *Landscape*
  - 9.8. Bangunan
  - 9.9. Masalah-masalah jalan, boks, peti kayu untuk penyimpanan dan transportasi
  - 9.10. *Hardware* elektronik
  - 9.11. Patung manusia, hewan, benda mati
  - 9.12. Animatronis dan ciptaan
  - 9.13. Layar hijau
  - 9.14. Kromaki
- 10. Spesifikasi memerlukan :
  - 10.1. Detail sumber yang diperlukan untuk memproduksi efek visual
  - 10.2. Batasan waktu produksi
  - 10.3. Akses terhadap lokasi pemfilman
  - 10.4. Teknis-teknis yang digunakan memerlukan :
  - 10.5. Komputer *image*
  - 10.6. Animasi
  - 10.7. Lukisan dan *finishing*
  - 10.8. Metode-metode pemahatan dan pembentukan
- 11. Persyaratan keselamatan dan kesehatan masyarakat dan pekerja memerlukan:
  - 11.1. aturan-aturan keselamatan dan kesehatan pekerja
  - 11.2. standar nasional dan internasional, buku petunjuk dan aturan pelaksanaan

## PANDUAN PENILAIAN

### 1. Pengetahuan dan keterampilan penunjang

Prakiraan memerlukan fakta pengetahuan dan *skill* di area-area sebagai berikut :

- 1.1. Koleksi dan interpretasi informasi, naskah dan *image*
- 1.2. Memahami elemen-elemen kreatif sebuah produksi
- 1.3. Melatih tingkat kreatifitas dan kecerdasan yang tinggi
- 1.4. Menjaga integritas desain
- 1.5. Prinsip-prinsip dan teknik desain dan kerusakan naskah
- 1.6. Metode-metode dan teknik reset
- 1.7. Visualisasi dan interpretasi konsep-konsep kreatif
- 1.8. Memahami kemampuan-kemampuan desainer-desainer dan kontraktor lain yang bisa diajak kerja sama
- 1.9. Mengenal metode-metode dan teknik produksi *range* efek visual terkini
- 1.10. Mengembangkan spesifikasi produksi
- 1.11. Menggambar / membuat / melukis model atau teknik-teknik representasi lain, manual maupun dengan CAD
- 1.12. Mengenal teknik-teknik pemfilman dan *video*: teknik-teknik pemfilman miniatur, sudut-sudut lensa, posisi kamera, kontrol gerakan dan kecepatan kamera
- 1.13. Pengetahuan dan kemampuan menggunakan bermacam-macam jenis program komputer *software* efek visual
- 1.14. Mengakses materi dan komponen dari *range* sumber dan *supplier* dan memastikan kecocokannya
- 1.15. Teknik-teknik komunikasi, negosiasi dan presentasi
- 1.16. Aturan dan legislasi hak cipta
- 1.17. Penjadwalan produksi
- 1.18. *Management resource* termasuk SDM
- 1.19. *Skill* memimpin team
- 1.20. Manajemen informasi
- 1.21. Biaya pengelolaan, budgeting, diskusi
- 1.22. Aturan dan legislasi keselamatan dan kesehatan pekerja lokal maupun nasional

### 2. Konteks penilaian

- 2.1. Penilaian dapat terjadi pada saat kerja, diluar kerja maupun kombinasi keduanya. Namun, penilaian pada unit ini akan menjadi efektif dilaksanakan pada jam kerja mengingat persyaratan-persyaratan lingkungan kerja yang spesifik.
- 2.2. Penilaian diluar jam kerja haruslah dilaksanakan dilingkungan yang mirip tempat kerja.
- 2.3. Penilaian dapat memasukkan *range* metode untuk memperkirakan unjuk kerja dan aplikasi pengetahuan pendukung dan memerlukan :
  - 2.3.1. Demonstrasi praktis (observasi langsung diperlukan lebih dari sekali untuk membangun konsistensi *performa*).
  - 2.3.2. Mainkan peranan.
  - 2.3.3. Selidiki keadaan yang sebenarnya.
  - 2.3.4. Kerjakan sampel atau aktifitas tempat kerja yang mirip.
  - 2.3.5. Wawancara lisan untuk mengevaluasi proses buat mengembangkan dan mewujudkan konsep kreatif.
  - 2.3.6. Proyek / report / *logbook*.
  - 2.3.7. Laporan ketiga dan pembuktian perolehan utama.
  - 2.3.8. Bukti yang menunjukkan proses pengembangan dan realisasi konsep kreatif.

- 3. Aspek penting penilaian**
- 3.1. Unit kompetensi ini buat *range* sektor industri. Fokus perkiraan tergantung dari sektor industri. Perkiraan digunakan untuk memenuhi kebutuhan sektor khusus dimana performa sedang ditaksir. Prakiraan harus ada pada lingkungan yang berbeda dan terdaftar dalam *range* keadaan yang berbeda .
  - 3.2. Fakta berikut kritis terhadap pernyataan kompetensi dalam unit ini :
    - 3.2.1. Pengembangan konsep-konsep efek visual desain kreatif yang memenuhi syarat-syarat praktis dan batas-batas *resource*, pada batas-batas anggaran tertentu.
    - 3.2.2. Komunikasi tulis dan lisan yang efektif dengan individu / organisasi.
    - 3.2.3. Pengetahuan dan aplikasi akan teknik-teknik reset.
    - 3.2.4. *Skill-skill* presentasi.
- 4. Kaitan dengan unit-unit lainnya**
- 4.1 Keterkaitan unit kompetensi untuk penilaian akan bervariasi dengan projek atau skenario tertentu. Unit ini penting untuk suatu *range* pelayanan Teknologi Informasi dan oleh karena itu harus dinilai secara keseluruhan dengan unit *technical / support*.
  - 4.2 Pengembangan pelatihan untuk memenuhi persyaratan dalam unit ini perlu dilakukan dengan hati-hati. Untuk pelatihan pra-kejuruan umum, institusi harus menyediakan pelatihan yang mempertimbangkan serangkaian konteks industri seutuhnya tanpa bias terhadap sektor tertentu. Batasan variabel akan membantu dalam hal ini. Untuk sektor tertentu / khusus, pelatihan harus disesuaikan agar dapat memenuhi kebutuhan sektor tersebut.

### Kompetensi Kunci

NO	KOMPETENSI KUNCI DALAM UNIT INI	TINGKAT
1	Mengumpulkan, mengorganisir dan menganalisa informasi	2
2	Mengkomunikasikan ide-ide dan informasi	3
3	Merencanakan dan mengorganisir aktivitas-aktivitas	2
4	Bekerja dengan orang lain dan kelompok	2
5	Menggunakan ide-ide dan teknik matematika	1
6	Memecahkan masalah	1
7	Menggunakan teknologi	3

**KODE UNIT : TIK.MM02.016.01**

**JUDUL UNIT : Mengembangkan dan Membuat Rancangan Pencahayaan**

**DESKRIPSI UNIT :** Unit ini mendeskripsikan kemampuan dan pengetahuan yang diperlukan untuk menterjemahkan uraian sederhana, membuat dan mengaplikasikan desain *lighting* untuk produksi dalam perindustrian.

<b>ELEMEN KOMPETENSI</b>	<b>KRITERIA UNJUK KERJA</b>
01 Menerima dan memahami uraian untuk desain <i>lighting</i>	<ol style="list-style-type: none"><li>1.1. Persyaratan <i>lighting</i> dikonfirmasi, serta dikoordinasikan dengan orang-orang yang relevan, sehingga persyaratan teknis, persyaratan produksi dan atau persyaratan naskah dapat dipenuhi.</li><li>1.2. Persyaratan <i>lighting</i> produksi didiskusikan, dengan turut serta pada pertemuan pre-konsep</li><li>1.3. Biaya yang tersedia diidentifikasi untuk produksi.</li><li>1.4. Batas akhir untuk produksi dan implementasi desain <i>lighting</i>, diidentifikasi.</li></ol>
02 Menciptakan dan menilai ide-ide	<ol style="list-style-type: none"><li>2.1. Ide-ide untuk desain <i>lighting</i> yang sesuai dengan uraian dan solusi kreatif untuk permasalahan teknis.</li><li>2.2. Ide-ide, bila perlu, didiskusikan dengan orang-orang yang relevan untuk memastikan pemasukan ide ke konsep dasar.</li><li>2.3. Ide-ide untuk biaya dan waktu, kemungkinan-kemungkinan teknis, dan kesesuaian supaya memenuhi uraian, dipikirkan dan dinilai secara berkelanjutan.</li></ol>
03 Menggabungkan ide-ide desain dan membuat penyesuaian	<ol style="list-style-type: none"><li>3.1. <i>Draft</i> rencana dan spesifikasi <i>lighting</i> kepada orang-orang yang relevan disetujui.</li><li>3.2. Keturutsertaan pada evaluasi desain yang disajikan, baik di awal evaluasi maupun evaluasi-evaluasi selanjutnya.</li><li>3.3. Permintaan tambahan atau modifikasi desain dan pelaksanaan penyesuaian yang diperlukan, dinegosiasikan dan disetujui.</li></ol>

	<p>3.4. Desain akhir dan penyajian rencana dan spesifikasi <i>lighting</i> akhir kepada semua orang-orang yang relevan, disetujui untuk memastikan bahwa <i>lighting</i> telah sesuai dengan desain dan persyaratan produksi lainnya.</p>
04 Membuat desain <i>lighting</i>	<p>4.1. Penelitian pada gaya dan lokasi produksi, bahan dan sumber daya manusia yang diperlukan, dilakukan untuk memenuhi persyaratan dan biaya produksi.</p> <p>4.2. Diskusi berkelanjutan dengan orang-orang yang relevan dilakukan, sehingga penambahan atau perubahan persyaratan produksi dan ide-ide baru dapat dipertimbangkan dan disisipkan selama masa pembuatan desain.</p> <p>4.3. Kesepakatan dengan orang-orang yang relevan tentang pengertian yang konsisten mengenai persyaratan <i>artistic</i>, dipastikan telah tercapai.</p> <p>4.4. Konsep dasar dievaluasi dan dipilih ide yang paling sesuai, dengan pertimbangan hal-hal:</p> <p>4.4.1 Biaya.</p> <p>4.4.2 Diskusi yang dilaksanakan secara berkelanjutan.</p> <p>4.4.3 Temuan hasil penelitian.</p> <p>4.4.4 Pemikiran kontinu pada uraian desain.</p> <p>4.5. Desain <i>lighting</i> dibuat dari konsep dasar dengan memastikan hal-hal:</p> <p>4.5.1 Konsistensi dengan permintaan gaya dari naskah / produksi</p> <p>4.5.2 Temuan hasil penelitian telah dimasukkan</p> <p>4.5.3 Ide-ide telah dianggap memungkinkan secara teknis dan menunjukkan pengetahuan parameter dan batasan sumber</p> <p>4.5.4 Ide-ide telah menunjukkan penggunaan bahan-bahan yang efektif</p> <p>4.6. Efek <i>lighting</i> yang diperlukan di-desain, disiapkan atau dicari, dan dipastikan bahwa hal-hal tersebut telah diuji.</p>
5 Membuat rencana akhir <i>lighting</i>	<p>5.1. Rencana <i>lighting</i> dibuat menurut konsep desain akhir.</p> <p>5.2. Rencana <i>lighting</i> untuk mengukur dan memasukkan blok judul, kunci atau legenda dan simbol-simbol standar, digambar.</p> <p>5.3. Semua informasi yang relevan diidentifikasi,</p>

	termasuk nomor lampu, warna dan nomor <i>dimmer</i> , dan indikator aksesoris.
6 Mengkoordinasikan dengan yang lain untuk implementasi rencana <i>lighting</i>	<p>6.1. Dipastikan bahwa semua persyaratan produksi telah dipenuhi, sesuai standard kualitas, dan pekerjaan telah dilaksanakan dalam batasan-batasan <i>item</i>, biaya dan teknis, dengan berkoordinasi dengan orang-orang yang relevan.</p> <p>6.2. Keikutsertaan pada pertemuan-pertemuan produksi dan setiap perubahan dipastikan telah diketahui dan ditindaklanjuti.</p> <p>6.3. Kepercayaan atas keputusan-keputusan yang harus diambil, diidentifikasi dan diinformasikan kepada kru.</p> <p>6.4. Fokus dan <i>pointing</i> komplit dilakukan untuk memenuhi persyaratan produksi.</p> <p>6.5. Semua pekerjaan diawasi untuk kepastian bahwa semua pekerjaan telah dilaksanakan sesuai dengan spesifikasi yang disepakati.</p> <p>6.6. Semua perubahan yang diperlukan, dinegosiasikan, dan dipastikan bahwa semua perubahan tersebut telah dilaksanakan.</p> <p>6.7. Semua dokumentasi, rekaman dan <i>file</i> yang diperlukan, diperbaharui sesuai persyaratan perusahaan.</p>

### BATASAN VARIABEL

1. Lingkungan yang memungkinkan untuk lighting dipasang termasuk:
  - 1.1. Di dalam studio
  - 1.2. Di lokasi – *interior*
  - 1.3. Di lokasi – eksterior
  - 1.4. Siaran di luar
  - 1.5. Siang hari
  - 1.6. Malam hari
2. Pengambilan gambar termasuk:
  - 2.1. *Single*
  - 2.2. Multi kamera
3. Tipe produksi termasuk:
  - 3.1. *Electronic Field Production* (EFP)
  - 3.2. *Electronic News Gathering* (ENG)
  - 3.3. *Feature Film*
  - 3.4. Dokumenter
  - 3.5. *Film* Pendek
  - 3.6. Produksi Animasi
  - 3.7. Komersial
  - 3.8. Kejadian atau penampilan yang difilmkan

- 3.9. *Video Musik*
- 3.10. Tipe produksi televisi: musik, drama, komedi, *variety show*, olah raga
- 3.11. Produksi televisi siaran langsung atau rekaman
- 4. Informasi yang relevan untuk rencana *lighting* termasuk:
  - 4.1. *Patch sheet*
  - 4.2. Daftar warna
  - 4.3. Daftar peralatan
  - 4.4. Detail fokus
  - 4.5. Tanda sinopsis
  - 4.6. *Magic sheet*
- 5. Orang-orang yang relevan termasuk:
  - 5.1. *Supervisor*
  - 5.2. Kepala bagian
  - 5.3. Pengarah fotografi
  - 5.4. Sutradara
  - 5.5. Produser
  - 5.6. Pengarah teknis
  - 5.7. Staff teknis lain
  - 5.8. Staff spesialis lain
  - 5.9. Desainer
  - 5.10. *Floor manager*
- 6. Rencana *lighting* dan dokumentasi lain antara lain:
  - 6.1. Diciptakan oleh komputer
  - 6.2. Ditulis secara manual

## PANDUAN PENILAIAN

### 1. Pengetahuan dan keterampilan penunjang

Penilaian harus termasuk bukti pengetahuan penting dari dan kemampuan pada bidang-bidang berikut:

- 1.1. Pengumpulan dan pemahaman informasi kreatif, naskah dan gambar.
- 1.2. Penjadwalan produksi.
- 1.3. Manajemen sumber daya termasuk sumber daya manusia.
- 1.4. Kemampuan kepemimpinan.
- 1.5. Manajemen biaya.
- 1.6. Manajemen proyek.
- 1.7. Penulisan laporan.
- 1.8. Kemampuan negosiasi.
- 1.9. *Lighting* dan cara penggunaan.
- 1.10. Prinsip-prinsip desain *lighting*, termasuk :
  - 1.10.1. *Lighting* natural (alami).
  - 1.10.2. Visi mekanik.
  - 1.10.3. Persepsi relatif tentang terang dan gelap.
  - 1.10.4. Prinsip-prinsip refleksi dan refraksi.
  - 1.10.5. Penggunaan prinsip-prinsip tersebut oleh pabrik peralatan *lighting*.
- 1.11. Pemahaman tentang perbedaan pembuatan filter *lighting* diproduksi dan efek dari hal tersebut terhadap kinerjanya.
- 1.12. Penggunaan *software* desain *lighting* di komputer.
- 1.13. Aplikasi prinsip *lighting* ke desain.
- 1.14. Pembuatan rencana *lighting* ke standar industri.
- 1.15. Gambar teknis untuk pengukuran.
- 1.16. Suatu *range* tipe *film* dan karakteristiknya – hitam putih atau berwarna, sensitifitas cahaya (kecepatan dan latitude), persyaratan suhu.

- 1.17. Prinsip fotografi yang sesuai, seperti *exposure*, hubungan tonal, sumber cahaya, sensitifitas, dan *balancing*, interpretasi kamera terhadap warna, teknik koreksi warna, suhu dan kompensasi warna, dan bagaimana hal tersebut menentukan pemilihan gel dan *filter*.
- 1.18. Pengoperasian dan pemahaman terhadap pembacaan informasi meteran suhu warna.
- 1.19. Tipe peralatan pengukuran cahaya yang berbeda dan kegunaannya.
- 1.20. Penggunaan meteran cahaya.
- 1.21. Efek sumber cahaya yang berbeda, bahan difusi, *filter* dan *reflektor* pada lingkungan cahaya yang termasuk performer dan set.
- 1.22. Properties dan perilaku lampu dan efek pada absorpsi pembuatan film, refraksi, refleksi, gelombang cahaya yang terlihat, pembagian menurut panjang gelombang ke warna.
- 1.23. Tipe sumber cahaya dasar / buatan yang tersedia.
- 1.24. Penggunaan meteran cahaya
- 1.25. Persyaratan kesehatan dan keselamatan kerja.

## 2. Konteks penilaian

- 2.1. Penilaian dapat dilaksanakan pada saat kerja, tidak sedang bekerja, atau campuran dari kedua keadaan ini. Penilaian yang dilaksanakan pada saat tidak sedang bekerja harus dilaksanakan secara simulasi mendekati lingkungan tempat kerja.
- 2.2. Penilaian dapat memasukan suatu *range* metode untuk menilai kinerja dan aplikasi pengetahuan pendukung yang penting, dan termasuk:
  - 2.2.1. Penampilan praktis (pengamatan secara langsung mungkin perlu dilakukan pada lebih dari satu kesempatan untuk menciptakan konsistensi kinerja).
  - 2.2.2. Peran main.
  - 2.2.3. Studi kasus.
  - 2.2.4. Contoh kerja atau simulasi aktifitas di tempat kerja
  - 2.2.5. Pertanyaan lisan atau *interview* yang ditujukan pada evaluasi proses yang digunakan dalam pembuatan dan penyelesaian konsep kreatif.
  - 2.2.6. Projek / laporan / agenda harian.
  - 2.2.7. Laporan pihak ke-tiga dan autentifikasi sebelum penyelesaian
  - 2.2.8. Portofolio kegiatan yang menunjukkan proses yang digunakan dalam pembuatan dan penyelesaian konsep kreatif.

## 3. Aspek penting penilaian

- 3.1. Unit kompetensi ini diaplikasikan ke suatu *range* sektor industri. Fokus penilaian tergantung pada sektor industri. Penilaian harus disesuaikan untuk memenuhi kebutuhan sektor tertentu yang kinerjanya dinilai. Penilaian hanya ditujukan pada variabel keadaan tertentu yang terdaftar pada batasan variabel yang diaplikasikan ke konteks yang telah dipilih.
- 3.2. Keadaan-keadaan berikut penting untuk penilaian kompetensi pada unit ini:
  - 3.2.1. Pembuatan desain *lighting* kreatif yang sesuai dengan persyaratan praktis, termasuk persyaratan tempat, tipe batasan sumber daya dan produksi, dalam batasan pembiayaan tertentu
  - 3.2.2. Komunikasi lisan atau tertulis yang efektif dengan suatu *range* organisasi atau individu

**4. Kaitan dengan unit-unit lainnya**

- 4.1 Keterkaitan unit kompetensi untuk penilaian akan bervariasi dengan proyek atau skenario tertentu. Unit ini penting untuk suatu *range* pelayanan teknologi Informasi dan oleh karena itu harus dinilai secara keseluruhan dengan unit *technical / support*.
- 4.2 Pengembangan pelatihan untuk memenuhi persyaratan dalam unit ini perlu dilakukan dengan hati-hati. Untuk pelatihan pra-kejuruan umum, institusi harus menyediakan pelatihan yang mempertimbangkan serangkaian konteks industri seutuhnya tanpa bias terhadap sektor tertentu. Batasan variabel akan membantu dalam hal ini. Untuk sektor tertentu / khusus, pelatihan harus disesuaikan agar dapat memenuhi kebutuhan sektor tersebut.

**Kompetensi Kunci**

<b>NO</b>	<b>KOMPETENSI KUNCI DALAM UNIT INI</b>	<b>TINGKAT</b>
1	Mengumpulkan, mengorganisir dan menganalisa informasi	2
2	Mengkomunikasikan ide-ide dan informasi	2
3	Merencanakan dan mengorganisir aktivitas-aktivitas	2
4	Bekerja dengan orang lain dan kelompok	3
5	Menggunakan ide-ide dan teknik matematika	1
6	Memecahkan masalah	3
7	Menggunakan teknologi	3

**KODE UNIT : TIK.MM02.017.01**

**JUDUL UNIT : Membuat dan Merealisasikan Rancangan Pencahayaan**

**DESKRIPSI UNIT :** Unit ini mendeskripsikan kemampuan dan pengetahuan yang diperlukan untuk menterjemahkan uraian sederhana, membuat dan mengaplikasikan desain *lighting* untuk produksi dalam perindustrian.

<b>ELEMEN KOMPETENSI</b>	<b>KRITERIA UNJUK KERJA</b>
01 Memahami uraian kreatif	<ol style="list-style-type: none"><li>1.1. Garis besar / <i>skrip</i> kinerja dianalisa untuk memutuskan konsep produksi secara keseluruhan.</li><li>1.2. Diskusi tentang persyaratan <i>lighting</i> produksi, diikutsertakan pada pertemuan pra-konsep dengan orang-orang yang relevan.</li><li>1.3. Faktor-faktor yang relevan yang mungkin diidentifikasi untuk menentukan dan mempengaruhi desain.</li><li>1.4. Peran desainer dalam suatu proses produksi, didiskusikan dan disepakati.</li></ol>
02 Melaksanakan dan mengevaluasi penelitian	<ol style="list-style-type: none"><li>2.1. Referensi yang berisi proses desain diidentifikasi dan dicari.</li><li>2.2. Sumber dan referensi dalam konteks pada desain proyek dianalisa secara teliti.</li><li>2.3. Akibat dan kemungkinan teknologi baru yang menjanjikan untuk informasi desain, dipertimbangkan.</li><li>2.4. Bahan untuk membuat konsep desain awal dikumpulkan, disusun dan diambil.</li></ol>
03 Menghasilkan dan menilai ide-ide	<ol style="list-style-type: none"><li>3.1. Ide-ide untuk desain yang sesuai dengan uraian dan solusi <i>creative</i> untuk permasalahan-permasalahan teknis, dihasilkan.</li><li>3.2. Ide-ide didiskusikan dan dikolaborasikan dengan orang-orang yang relevan untuk kepastian pemasukan ide-ide kedalam konsep dasar.</li><li>3.3. Penilaian secara berkelanjutan ide-ide untuk biaya dan waktu, kemungkinan-kemungkinan</li></ol>

	<p>teknis, dan kesesuaian, dipikirkan dan dilakukan supaya memenuhi uraian.</p>
<p>04 Membuat dan mendokumentasikan desain</p>	<p>4.1. Diskusi berkelanjutan dengan orang-orang yang relevan dilakukan sehingga penambahan atau perubahan persyaratan produksi dan ide-ide baru dapat dipertimbangkan dan disisipkan selama masa pembuatan desain.</p> <p>4.2. Kesepakatan dengan orang-orang yang relevan tentang pengertian yang konsisten mengenai persyaratan artistik, dipastikan telah tercapai.</p> <p>4.3. Konsep dasar dievaluasi dan dipilih ide yang paling sesuai, dengan pertimbangan hal-hal biaya, temuan hasil penelitian dan diskusi / pemikiran yang dilaksanakan secara berkelanjutan.</p> <p>4.4. Desain <i>lighting</i> dari konsep dasar dibuat dengan memastikan hal-hal.</p> <p>4.5. Permintaan gaya dikonsistensikan dengan naskah / produksi:</p> <p>4.5.1 Temuan hasil penelitian telah dimasukkan.</p> <p>4.5.2 Ide-ide telah dianggap memungkinkan secara teknis dan menunjukkan pengetahuan parameter dan batasan sumber.</p> <p>4.5.3 Ide-ide telah menunjukkan penggunaan bahan - bahan yang efektif.</p> <p>4.6. Pengujian dan eksperimen diatur atau dilaksanakan dengan desain <i>lighting</i> yang telah dipilih.</p> <p>4.7. Rekaman desain yang akurat, termasuk semua informasi yang relevan, dibuat.</p>
<p>5 Menggabungkan ide desain dan membuat penyesuaian</p>	<p>5.1. <i>Draft</i> rencana <i>lighting</i> dan spesifikasinya disajikan kepada rekan kerja yang relevan dalam format yang sesuai.</p> <p>5.2. Diikutsertakan pada evaluasi desain yang disajikan, baik pada evaluasi awal maupun evaluasi-evaluasi selanjutnya.</p> <p>5.3. Negosiasi dan kesepakatan pada modifikasi desain serta penyesuaian sesuai keperluan, dilakukan.</p>

	<p>5.4. Desain akhir disepakati dan dokumen yang lengkap dan akurat dibuat untuk mendukung implementasi.</p> <p>5.5. Desain akhir, rencana, dan spesifikasi disajikan kepada semua orang-orang yang relevan dan dikonfirmasi bahwa semua persyaratan produksi telah terpenuhi.</p>
<p>6 Mengkoordinasikan dengan yang lain untuk mengimplementasi rencana <i>lighting</i></p>	<p>6.1. Dikoordinasikan dengan orang-orang yang relevan sehingga dapat dipastikan bahwa semua persyaratan produksi telah dipenuhi, standar kualitas telah dipatuhi dan pekerjaan telah dilaksanakan dalam batasan-batasan item, biaya dan teknis.</p> <p>6.2. Diikutsertakan pada pertemuan-pertemuan dengan pelaksana kerja untuk konsultasi desain.</p> <p>6.3. Diikutsertakan pada pertemuan-pertemuan produksi dan evaluasi desain <i>lighting</i>.</p> <p>6.4. Modifikasi desain dipastikan telah disepakati, diketahui, dan ditindaklanjuti.</p> <p>6.5. Perubahan desain <i>lighting</i> diinformasikan kepada orang-orang yang relevan</p> <p>6.6. Pembaharuan terhadap semua dokumentasi, rekaman, dan <i>file</i> yang diperlukan, dilakukan sesuai persyaratan perusahaan.</p>

### BATASAN VARIABEL

Penjelasan berikut mengidentifikasi tentang bagaimana unit ini dapat diaplikasikan pada berbagai tempat kerja, sektor-sektor dan keadaan.

1. Orang-orang yang relevan termasuk:
  - 1.1. Sutradara
  - 1.2. Desainer
  - 1.3. Koreografer
  - 1.4. Kepala bagian
  - 1.5. Spesialis lain
2. Faktor-faktor relevan yang menentukan dan mempengaruhi desain termasuk:
  - 2.1. Instruksi sutradara
  - 2.2. Gaya / durasi / sifat produksi
  - 2.3. Sumber daya (manusia, keuangan, fisik)
  - 2.4. Spesifikasi ruang / tempat atau larangan-larangan
  - 2.5. Teknologi-teknologi yang tersedia
  - 2.6. Kesesuaian
  - 2.7. Peraturan-peraturan, seperti larangan peraturan lokal untuk produksi *outdoor*
  - 2.8. Kebutuhan area produksi lain
3. Peran desainer mungkin akan berdampak pada:
  - 3.1. Skala produksi

- 3.2. Ketersediaan ahli lain
- 3.3. Tingkat bantuan yang tersedia (sehubungan dengan implementasi / konstruksi)
- 3.4. Biaya
- 3.5. Pendekatan sutradara
- 4. Sumber-sumber atau referensi yang digunakan selama proses desain termasuk:
  - 4.1. *Skrip* (diadaptasi atau asli)
  - 4.2. Nilai musikal
  - 4.3. Buku / jurnal / teks referensi
  - 4.4. Penulisan masa
  - 4.5. Pewarnaan dan ilustrasi
  - 4.6. Fotografi
  - 4.7. *Film, video*
  - 4.8. *Internet*
  - 4.9. Gambar *digital*
  - 4.10. Gambar produksi teknis
  - 4.11. Model
  - 4.12. Susunan
  - 4.13. Sketsa
- 5. Rekaman akurat desain termasuk:
  - 5.1. Rencana (baik komputerisasi atau manual)
  - 5.2. Spesifikasi
  - 5.3. Contoh
  - 5.4. Replika

## PANDUAN PENILAIAN

### 1. Pengetahuan dan keterampilan penunjang

Penilaian harus termasuk bukti dari pengetahuan dan kemampuan sebagai berikut:

- 1.1 Peran desain *lighting* dalam pengarahan artistik secara keseluruhan dari sebuah produksi
- 1.2 Proses penjadwalan produksi dan hubungannya dengan proses desain
- 1.3 Peran desainer *lighting*, dan bagaimana hal tersebut dapat bervariasi tergantung pada produksi, dan hubungan dengan desainer lain dan orang-orang produksi
- 1.4 Hubungan antara elemen desain yang berbeda (kostum, set, *lighting*, *prop*, suara)
- 1.5 Hak cipta, hak moral dan legislasi properti intelektual sehubungan dengan desain produksi
- 1.6 Standar etik dan protokol untuk desainer yang bekerja di bidang industri *entertainment*
- 1.7 Prinsip formal dan elemen-elemen desain dan hubungannya dengan desain *lighting*
- 1.8 Kemampuan meneliti sehubungan dengan desain produksi, termasuk pemahaman kreatif dan adaptasi
- 1.9 Prinsip-prinsip dan teknik desain dan perincian *skrip*
- 1.10 Sumber-sumber dan ketersediaan bahan dan peralatan *lighting*
- 1.11 Teknik perkiraan harga dan pembiayaan untuk desain *lighting*
- 1.12 Komunikasi, negosiasi, penyajian dan teknik manajemen proyek karena mereka diaplikasikan pada proses desain
- 1.13 Format dokumentasi menggunakan desain *lighting*

- 1.14 Teknologi sekarang dan yang akan datang yang tersedia untuk desainer *lighting*
- 1.15 Metode pembuatan / implementasi permasalahan sehubungan dengan realisasi desain *lighting*
- 1.16 Pengetahuan yang mendetail tentang *lighting*, termasuk sifat cahaya, mekanik visi, persepsi relatif tentang terang dan gelap, prinsip-prinsip refleksi dan refraksi
- 1.17 Penggunaan prinsip-prinsip tersebut oleh pabrik peralatan *lighting*
- 1.18 Cara pembuatan *filter* cahaya panggung yang berbeda dan bagaimana hal tersebut mempengaruhi kinerjanya.

## 2. Konteks penilaian

- 2.1 Demonstrasi praktis kemampuan melalui pembuatan dan implementasi desain *lighting* untuk minimal dua produksi
- 2.2 Keterlibatan dan interaksi dengan tim produksi untuk merefleksikan sifat kolaboratif proses desain
- 2.3 Penilaian melebihi waktu untuk merefleksikan sifat proses desain dan untuk menilai aspek eksperimental dan aspek implementasi unit ini
- 2.4 Penilaian dapat menggabungkan suatu *range* metode untuk menilai kinerja dan aplikasi dari pengetahuan pendukung yang penting, dan mungkin termasuk
- 2.5 Evaluasi desain *lighting* yang dihasilkan oleh kandidat dan kualitasnya sehubungan dengan kesesuaian pada uraian kreatif
- 2.6 Evaluasi aspek *lighting* dari suatu produksi yang merupakan tanggung jawab kandidat
- 2.7 Studi kasus untuk menilai kemampuan untuk membuat desain untuk tipe produksi yang berbeda
- 2.8 *Review* portofolio keadaan dan laporan unjuk kerja di tempat kerja pihak ketiga oleh kandidat
- 2.9 Penilaian metode harus merefleksikan permintaan tempat kerja dan kebutuhan grup tertentu (misalnya orang dengan ketidakmampuan, orang yang mempunyai kelemahan bahasa atau numerik seperti orang yang menggunakan bahasa selain bahasa Indonesia, masyarakat terpencil dan mereka yang mengalami sekolah yang terputus)

## 3. Aspek penting penilaian

Keadaan-keadaan berikut penting untuk penilaian kompetensi dalam unit ini:

- 3.1 Pembuatan dan realisasi konsep desain *lighting* kreatif yang memenuhi persyaratan artistik produksi dan yang ditujukan untuk persyaratan dan batasan produksi praktis
- 3.2 Komunikasi efektif, negosiasi, dan kemampuan mengelola proyek untuk memfasilitasi proses desain
- 3.3 Kemampuan meneliti, termasuk pemahaman dan adaptasi konsep desain secara kreatif

## 4. Kaitan dengan unit-unit lainnya

- 4.1 Keterkaitan unit kompetensi untuk penilaian akan bervariasi dengan proyek atau skenario tertentu. Unit ini penting untuk suatu *range* pelayanan teknologi Informasi dan oleh karena itu harus dinilai secara keseluruhan dengan unit *technical /support*.
- 4.2 Pengembangan pelatihan untuk memenuhi persyaratan dalam unit ini perlu dilakukan dengan hati-hati. Untuk pelatihan pra-kejuruan umum, institusi harus menyediakan pelatihan yang mempertimbangkan serangkaian konteks industri seutuhnya tanpa bias terhadap sektor tertentu. Batasan variabel akan membantu dalam hal ini. Untuk sektor

tertentu / khusus, pelatihan harus disesuaikan agar dapat memenuhi kebutuhan sektor tersebut.

### Kompetensi Kunci

<b>NO</b>	<b>KOMPETENSI KUNCI DALAM UNIT INI</b>	<b>TINGKAT</b>
1	Mengumpulkan, mengorganisir dan menganalisa informasi	1
2	Mengkomunikasikan ide-ide dan informasi	2
3	Merencanakan dan mengorganisir aktivitas-aktivitas	2
4	Bekerja dengan orang lain dan kelompok	3
5	Menggunakan ide-ide dan teknik matematika	1
6	Memecahkan masalah	2
7	Menggunakan teknologi	3

**KODE UNIT : TIK.MM02.018.01**

**JUDUL UNIT : Menyiapkan, Memasang, dan Memantau Peralatan Pencahayaan**

**DESKRIPSI UNIT :** Unit ini mendeskripsikan kemampuan dan pengetahuan yang dibutuhkan untuk menyiapkan, memasang, menguji, dan mengawasi kinerja peralatan *lighting* untuk semua produksi dalam industri.

<b>ELEMEN KOMPETENSI</b>	<b>KRITERIA UNJUK KERJA</b>
01 Memutuskan persyaratan produksi	<ol style="list-style-type: none"><li>1.1. Persyaratan <i>lighting</i> dipahami dan dikonfirmasi, serta dikoordinasikan dengan orang-orang yang relevan, sehingga persyaratan teknis, persyaratan produksi dan atau <i>skrip</i> terpenuhi.</li><li>1.2. Kertas kerja pre-produksi dibaca dan dipahami, termasuk rencana <i>lighting</i> bila tersedia, untuk memutuskan persyaratan sumber daya.</li><li>1.3. Solusi untuk permasalahan teknis dan semua kesulitan diidentifikasi dan diimplementasikan dan atau persyaratan spesialis segera disampaikan ke orang-orang yang relevan.</li><li>1.4. Persyaratan daya listrik dan identifikasi, dikalkulasikan serta sumber daya listrik dan lokasi dikonfirmasi memenuhi persyaratan produksi.</li><li>1.5. <i>Patching</i>, warna dan persyaratan fokus diidentifikasi.</li><li>1.6. Masalah pengaturan biaya sewa atau pinjaman dikoordinasikan dan dipastikan bahwa kesepakatan penyewaan telah lengkap sesuai persyaratan perusahaan.</li><li>1.7. Pemeriksaan atas semua peralatan yang digunakan <i>off-site</i> dilakukan sebelum keberangkatan.</li><li>1.8. Bahan habis atau cadangan bahan habis yang diperlukan, dipesan dan dipastikan bahwa bahan-bahan tersebut pada saat pengambilan gambar / produksi.</li><li>1.9. Semua peralatan dan bahan habis dipastikan tersedia pada saat pengambilan gambar dan berada di lokasi yang benar.</li></ol>

<p>02 Menyiapkan pemasangan <i>lighting</i></p>	<p>2.1. Persiapan dan penyusunan gel warna, peralatan lain, serta aksesories untuk pemasangan, dilakukan.</p> <p>2.2. Penyusunan <i>lighting</i> diralat, bila diperlukan.</p> <p>2.3. Persiapan dan atau gulungan <i>lead</i>, <i>loom</i>, dan kabel dilakukan agar memenuhi spesifikasi desain, standard organisasi dan persyaratan <i>legal</i>.</p> <p>2.4. Peralatan <i>lighting</i> dikirim secara aman dan efisien menurut jadwal produksi.</p> <p>2.5. Lampu utama diangkat dan dibawa menggunakan teknik pengangkatan dan pembawaan yang aman, menuju ke posisi yang diperlukan.</p>
<p>03 Memasang <i>lighting</i></p>	<p>3.1. Aksesoris yang diperlukan dipasang secara benar dan dipasangkan pada lampu utama.</p> <p>3.2. Peralatan <i>lighting</i> dipasang sesuai dengan persyaratan produksi, instruksi dan petunjuk keselamatan, dengan mempertimbangkan berat dan ukuran lampu utama.</p> <p>3.3. Lampu utama dan aksesoris diuji, dipasang, dan digantungkan sesuai rencana <i>lighting</i>, skala dan spesifikasi pabrik.</p> <p>3.4. Frame dipasangkan warna dan <i>gel</i> warna sesuai dengan <i>plan lighting</i>.</p> <p>3.5. Daya listrik dipasang sesuai rencana <i>lighting</i>, persyaratan lokasi atau studio, dan spesifikasi pabrik.</p> <p>3.6. Lampu-lampu utama disusun sesuai rencana <i>lighting</i> atau rencana susunan.</p> <p>3.7. Kabel diamankan serta diberi label secara aman dan rapi sehingga terbebas dari elemen gerakan.</p> <p>3.8. Sudut (<i>angle</i>) dan fokus lampu utama diletakkan sesuai dengan <i>plan lighting</i> dan spesifikasi desain dan dengan dikonsultasikan pada orang-orang di bidangnya.</p> <p>3.9. Lampu utama ditempatkan supaya konsisten dengan posisi kamera dan persyaratan artistik serta mencapai gaya visual yang disepakati dan memungkinkan fleksibilitas produksi.</p>

	<p>3.10. <i>Filter</i> efek disusun dengan benar menurut desain dan pemasangan <i>frame filter</i> secara aman.</p>
<p>04 Menyesuaikan dan menguji <i>lighting</i></p>	<p>4.1. <i>Light beam</i> dipastikan bahwa telah dibentuk sedemikian rupa untuk memenuhi persyaratan pengambilan gambar.</p> <p>4.2. Lampu utama disesuaikan dan dipasang sesuai instruksi untuk menciptakan efek yang diinginkan dan untuk memenuhi persyaratan <i>lighting plot</i>.</p> <p>4.3. Peralatan kontrol dipastikan bahwa intensitas yang memadai telah tersedia.</p> <p>4.4. Semua aspek operasional pada lampu utama diperiksa sebelum pengambilan gambar mulai sesuai persyaratan keamanan dan praktek kerja aman, dengan kepastian bahwa:</p> <p>4.4.1 Semua peralatan telah disusun secara benar.</p> <p>4.4.2 Semua fungsi operasional berfungsi secara benar.</p> <p>4.4.3 Warna dan aksesoris yang tepat telah dipasang.</p> <p>4.4.4 Semua <i>item</i> yang dikendalikan oleh meja <i>lighting</i>, bila digunakan, telah menerima data dan bekerja secara tepat.</p> <p>4.5. Semua aspek operasional dari setiap sistem pengendalian yang digunakan, diuji.</p> <p>4.6. Satuan ukuran yang benar (AC/DC, I, V, R), kutub (yang relevan), <i>range</i>, dan skala yang tepat, dipilih ketika pengoperasian peralatan pengujian.</p>
<p>5 Memastikan keamanan mekanik</p>	<p>5.1. Cover kerja, persyaratan hukum dan K3 digabungkan ketika pemasangan dan pemeriksaan susunan dan peralatan.</p> <p>5.2. Posisi lampu utama diperiksa, keadaan penyangga aman, dan penggunaan rantai pengaman telah sesuai.</p> <p>5.3. Peralatan tembok dipasang secara aman ke permukaan pojok kanan.</p> <p>5.4. <i>Gel</i> dan <i>filter</i> dipotong lalu dipasang <i>frame</i>.</p> <p>5.5. Kabel diletakkan untuk menghindari bahaya mekanik.</p>

<p>6 Memastikan keamanan listrik</p>	<p>6.1. <i>Cover</i> kerja, persyaratan hukum dan K3 digabung pada saat pemasangan dan pemeriksaan peralatan listrik.</p> <p>6.2. <i>Generator supply</i> diperiksa apakah cukup untuk persyaratan beban maksimum.</p> <p>6.3. Kabel dipastikan telah dirata-rata secara benar termasuk kabel 3 <i>phasa</i> ke <i>dimmer</i>.</p> <p>6.4. Kabel diletakkan sehingga tidak menghalangi gerakan bebas peralatan lain atau membahayakan personel.</p> <p>6.5. Kabel dan konektor dipelihara untuk memenuhi persyaratan <i>cover</i> kerja.</p> <p>6.6. Lampu utama dihubungkan ke <i>voltage supply</i> yang benar.</p> <p>6.7. Distribusi beban listrik dipastikan bahwa masih dalam batas kerja.</p> <p>6.8. Peralatan tiga <i>phasa</i> diperiksa bahwa seimbang.</p> <p>6.9. Peralatan listrik diuji dan diberi label.</p> <p>6.10. <i>Output</i> panas dari peralatan diperiksa untuk memastikan bahwa hal tersebut masih berada dalam batas yang diijinkan.</p>
<p>7 Membongkar peralatan <i>lighting</i></p>	<p>7.1. Peralatan dan aksesories <i>lighting</i> dipisahkan dan dibawa menggunakan teknik pembawaan yang aman.</p> <p>7.2. Semua peralatan dikemas secara bersih dan aman kedalam tas-tas untuk menghindari kerusakan dan disiapkan untuk perjalanan, bila perlu.</p> <p>7.3. Setiap peralatan yang rusak dan membutuhkan perawatan dilaporkan dan didokumentasi kepada orang-orang yang relevan.</p> <p>7.4. Tempat kerja ditinggalkan dalam keadaan seperti sedia kala atau bahkan lebih baik, dengan kepastian bahwa tidak ada dampak buruk pada tempat kerja.</p>

#### BATASAN VARIABEL

1. Lingkungan dimana suatu light dapat dipasang termasuk:
  - 1.1. Dalam studio
  - 1.2. Pada *interior* lokasi

- 1.3. Pada eksterior lokasi
- 1.4. Di luar siaran
- 1.5. Siang hari
- 1.6. Malam hari
2. Pengambilan gambar termasuk:
  - 2.1. *Single*
  - 2.2. Multi kamera
3. Tipe produksi termasuk:
  - 3.1. *Electronic Field Production (EFP)*
  - 3.2. *Electronic News Gathering (ENG)*
  - 3.3. *Feature Film*
  - 3.4. Dokumenter
  - 3.5. *Film Pendek*
  - 3.6. Produksi Animasi
  - 3.7. Komersial
  - 3.8. Kejadian atau penampilan yang difilmkan
  - 3.9. *Video Musik*
  - 3.10. Produksi televisi: musik, drama, komedi, *variety show*, olah raga
  - 3.11. Produksi televisi siaran langsung atau rekaman
4. Informasi yang relevan untuk rencana lighting termasuk:
  - 4.1. *Patch sheet*
  - 4.2. Daftar warna
  - 4.3. Daftar peralatan
  - 4.4. Detail fokus
  - 4.5. Tanda sinopsis
  - 4.6. *Magic sheet*
5. Dokumen-dokumen dan kertas kerja pre-produksi untuk dibaca dan dipahami termasuk:
  - 5.1. Jadwal pengkodean warna
  - 5.2. Jadwal lampu
  - 5.3. Faksimili internasional
  - 5.4. Spesifikasi bangunan, *layout* ruangan
  - 5.5. Persyaratan daya listrik
  - 5.6. Daftar peralatan
  - 5.7. Petunjuk Peralatan
  - 5.8. Perjanjian sewa dan pinjaman
  - 5.9. Rencana *lighting*
  - 5.10. Jadwal produksi
  - 5.11. Prosedur tempat
  - 5.12. Daftar warna dan plot
  - 5.13. *Patch sheet*
  - 5.14. Catatan fokus
  - 5.15. *Floor sheet*
  - 5.16. *Car net* (untuk perjalanan internasional)
6. Orang-orang yang relevan termasuk:
  - 6.1. *Supervisor*
  - 6.2. Kepala bagian
  - 6.3. Pengarah fotografi
  - 6.4. Operator kamera
  - 6.5. Asisten kamera
  - 6.6. *Grip*
  - 6.7. Orang-orang *lighting*
  - 6.8. Sutradara
  - 6.9. Produser
  - 6.10. Pengarah teknis

- 6.11. Staff teknis lain
- 6.12. Staff spesialis lain
- 6.13. Desainer
- 6.14. *Floor manager*
- 7. Rencana *lighting* dan dokumentasi lain antara lain:
  - 7.1. Diciptakan oleh komputer
  - 7.2. Ditulis secara manual
- 8. Lentera termasuk:
  - 8.1. Studio dan unit-unit yang berdasar pada lokasi
  - 8.2. Unit-unit spesial efek
  - 8.3. Peralatan arsitektural
- 9. Lampu termasuk:
  - 9.1. Lampu terang
  - 9.2. *Discharge*
  - 9.3. PAR
  - 9.4. Lampu tegangan rendah
- 10. Aksesoris lentera termasuk:
  - 10.1. *Profile shutters*
  - 10.2. *Gobo holder*
  - 10.3. *Irises*
  - 10.4. *Fresnel / pc barn doors*
  - 10.5. *Frame warna*
  - 10.6. *Charger warna yang dioperasikan manual*
  - 10.7. *Scroller warna*
  - 10.8. *Disk animasi*
  - 10.9. *Snoots*
  - 10.10. Bendera
  - 10.11. *Spots*
  - 10.12. *Flood mechanism*
  - 10.13. *Cut outs*
  - 10.14. *Cookies*
- 11. Elemen *lighting* lain termasuk:
  - 11.1. *Pracs*
  - 11.2. Penyangga listrik / elektronik
  - 11.3. Spesial efek seperti *strobe*, bola kaca dan motor, mesin asap, mesin kabut, lampu ultraviolet, minyak, proyektor efek, dll
- 12. Penyusun dan aksesories penyusun termasuk:
  - 12.1. Rantai pengaman
  - 12.2. *Hook clamps*
  - 12.3. *Boom arm*
  - 12.4. *Spigot*
  - 12.5. Penyangga teleskopik
  - 12.6. Penyangga H
  - 12.7. Penyangga yang dapat ditarik keatas
  - 12.8. *Mobile boom*
  - 12.9. Batangan T
  - 12.10. *Scaffold clamps*
  - 12.11. *Truss*
  - 12.12. *Chain blok / motor*
- 13. Meja kendali termasuk:
  - 13.1. Meja manual
  - 13.2. Meja manua l/ memori
  - 13.3. Efek *lighting* yang dapat dikendalikan dari jarak jauh

14. Meja kendali sekunder termasuk:
  - 14.1. *Monitor*
  - 14.2. *Printer*
  - 14.3. *Memory storage* eksternal
  - 14.4. Pengendali penyusun alat, lampu meja
  - 14.5. Unit efek kabel unit dan unit *back up*
15. Pengujian aspek operasional dari tiap sistem pengendali yang digunakan dengan memastikan bahwa:
  - 15.1. Semua kendali operasional pada *lighting board* berfungsi secara benar
  - 15.2. Semua saluran *dimmer* berfungsi secara benar
  - 15.3. Protokol kontrol yang benar telah dipilih
  - 15.4. *Profile dimmer* yang benar telah dipilih
  - 15.5. *Software light* cerdas yang benar telah dipasang / dipilih
  - 15.6. Semua hal-hal yang sekunder telah berfungsi dengan benar
  - 15.7. *Soft patch* telah dikonfigurasi secara benar
  - 15.8. Setiap kontrol penyusun atau desainer telah berfungsi secara benar
  - 15.9. Ada garis /sinyal DMX yang valid
16. *Dimmer* termasuk:
  - 16.1. *Dimmer analog*
  - 16.2. *Dimmer digital multipleks*
  - 16.3. *Dimmer analog multipleks*
  - 16.4. *Dimmer single unit (follow spot)*
  - 16.5. Pengendali *self contained dimmable* yang kecil
17. Peralatan pengujian termasuk:
  - 17.1. *Test lamp*
  - 17.2. *Continuity tester*
  - 17.3. *Multimeter digital* atau *analog*
  - 17.4. DMX, *cable tester*

## PANDUAN PENILAIAN

### 1. Pengetahuan dan keterampilan penunjang

Pengetahuan dan Keterampilan Pendukung

Penilaian harus termasuk bukti pengetahuan penting dari dan kemampuan dalam bidang-bidang berikut:

- 1.1 Berbagai jenis *hardware* yang berbeda, seperti obeng, mur, baut, tipe lentera yang berbeda
- 1.2 *Range* sistem *lighting*, manual dan komputerisasi, bila diperlukan
- 1.3 *Range* sistem kendali *lighting*
- 1.4 *Range* gel warna yang tersedia
- 1.5 *Range* aksesoris *lighting*
- 1.6 Pengenalan warna
- 1.7 Pemahaman hubungan antara warna dengan cahaya
- 1.8 Operasi dan pemahaman pembacaan informasi pada meteran suhu warna
- 1.9 Berbagai jenis peralatan pengukuran cahaya dan kegunaannya
- 1.10 Kegunaan meteran cahaya
- 1.11 Jenis-jenis sumber cahaya dasar / buatan yang tersedia
- 1.12 Penggunaan meteran yang terbuka bebas
- 1.13 Penggunaan peralatan tangan dan listrik
- 1.14 Pemahaman rencana teknis dan listrik
- 1.15 Penggunaan garis jangka
- 1.16 Penyelesaian kalkulasi matematis pada penyusunan, pemasangan dan pengujian peralatan untuk memastikan keamanan yang lain dan

studio / lokasi, termasuk kalkulasi biner untuk *setting dipswitch* dan kalkulasi kebutuhan daya listrik

- 1.17 Kalkulasi aritmatika kompleks untuk kebutuhan daya listrik
- 1.18 Perhitungan rencana dan jadwal
- 1.19 Kalkulasi *binary* untuk setting DMX *dipswitch*, bila diperlukan
- 1.20 Kalkulasi yang akurat pada penyusunan, pemasangan, dan pengujian peralatan untuk memastikan keselamatan yang lain dan tempat
- 1.21 Aplikasi konsep numerik untuk memecahkan permasalahan dan membuat keputusan
- 1.22 Tradisi *film*, protokol, dan terminologi
- 1.23 Cover kerja yang relevan dan hukum keselamatan yang lain
- 1.24 Hukum K3 yang relevan
- 1.25 Aplikasi praktek kerja dengan listrik yang aman

## 2. Konteks penilaian

Penilaian unit ini akan paling efektif dilaksanakan pada saat bekerja dikarenakan persyaratan lingkungan kerja yang spesifik. Tetapi bagaimanapun juga, penilaian unit ini dapat dilaksanakan dalam simulasi lingkungan kerja yang menghasilkan semua elemen situasi produksi termasuk pengoperasian jadwal produksi. Penilaian secara simulasi harus melibatkan semua anggota team yang biasanya turut serta pada *screen* produksi dan penggunaan peralatan standar industri sekarang.

Metode penilaian harus termasuk pengamatan kinerja selama serangkaian kegiatan praktek. Sebagaimana dijelaskan pada aspek penting penilaian, penilaian dengan pengamatan langsung perlu mengambil tempat pada suatu range keadaan selama periode waktu tertentu agar bukti dari berbagai keadaan yang berbeda dapat dikumpulkan dan untuk menciptakan konsistensi kinerja.

Suatu *range* metode untuk menilai aplikasi dari pengetahuan pendukung harus mendukung dan termasuk:

- 2.1 Penampilan praktis (pengamatan secara langsung mungkin perlu dilakukan pada lebih dari satu kesempatan untuk menciptakan konsistensi kinerja)
- 2.2 Peran main
- 2.3 Studi kasus
- 2.4 Contoh kerja atau simulasi aktifitas di tempat kerja
- 2.5 Pertanyaan lisan atau *interview* yang ditujukan pada evaluasi proses yang digunakan dalam pembuatan dan penyelesaian konsep kreatif
- 2.6 Projek / laporan / agenda harian
- 2.7 Laporan pihak ke-tiga dan autentifikasi sebelum penyelesaian
- 2.8 Portofolio kegiatan yang menunjukkan proses yang digunakan dalam pembuatan dan realisasi konsep kreatif

## 3. Aspek penting penilaian

Karena unit ini berfokus pada pemasangan suatu *range* peralatan *lighting*, penilaian harus memastikan bahwa *range* pemasangan dan tipe pengujian yang cukup telah diamati. Penggunaan suatu *range* peralatan *lighting* yang cukup dan peralatan harus dilibatkan.

Penilaian harus mempertimbangkan range keadaan dan situasi yang aplikatif untuk pemasangan peralatan *lighting* untuk menentukan kompetensi.

Bukti-bukti berikut penting untuk penilaian kompetensi pada unit ini:

- 3.1 Pemahaman rencana *lighting* teknis
- 3.2 Komunikasi lisan dan tertulis yang efektif dengan suatu *range* individu / organisasi
- 3.3 Pengetahuan dan aplikasi hukum K3 lokal yang relevan
- 3.4 Pengetahuan teknis mengenai beberapa peralatan *lighting*

**4. Kaitan dengan unit-unit lainnya**

- 4.1 Keterkaitan unit kompetensi untuk penilaian akan bervariasi dengan proyek atau skenario tertentu. Unit ini penting untuk suatu *range* pelayanan Teknologi Informasi dan oleh karena itu harus dinilai secara keseluruhan dengan unit *technical /support*.
- 4.2 Pengembangan pelatihan untuk memenuhi persyaratan dalam unit ini perlu dilakukan dengan hati-hati. Untuk pelatihan pra-kejuruan umum, institusi harus menyediakan pelatihan yang mempertimbangkan serangkaian konteks industri seutuhnya tanpa bias terhadap sektor tertentu. Batasan variabel akan membantu dalam hal ini. Untuk sektor tertentu / khusus, pelatihan harus disesuaikan agar dapat memenuhi kebutuhan sektor tersebut.

**Kompetensi Kunci**

NO	KOMPETENSI KUNCI DALAM UNIT INI	TINGKAT
1	Mengumpulkan, mengorganisir dan menganalisa informasi	2
2	Mengkomunikasikan ide-ide dan informasi	2
3	Merencanakan dan mengorganisir aktivitas-aktivitas	2
4	Bekerja dengan orang lain dan kelompok	3
5	Menggunakan ide-ide dan teknik matematika	1
6	Memecahkan masalah	2
7	Menggunakan teknologi	3

**KODE UNIT : TIK.MM02.019.01**

**JUDUL UNIT : Menentukan Persyaratan Pencahayaan dan Menjalankan Pencahayaan**

**DESKRIPSI UNIT :** Unit ini mendeskripsikan kemampuan dan pengetahuan yang dibutuhkan untuk menentukan persyaratan *lighting* mulai dari membuat rencana, dan untuk menyiapkan dan memasang peralatan *lighting* untuk memenuhi persyaratan-persyaratan tersebut. Seorang teknisi *lighting* biasanya menjalankan peran ini.

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA
01 Menentukan persyaratan produksi untuk <i>lighting</i>	1.1. Dokumentasi <i>lighting</i> dipahami secara benar dan dikonsultasikan dengan orang-orang yang sesuai untuk konfirmasi persyaratan. 1.2. Kebutuhan daya listrik dikalkulasikan dan diidentifikasi serta dikonfirmasi bahwa sumber daya listrik dan lokasi akan memenuhi persyaratan produksi. 1.3. Susunan, warna, dan persyaratan fokus diidentifikasi secara benar. 1.4. Kebutuhan peralatan atau bahan tambahan diidentifikasi dan pemesanan diatur sesuai jadwal menurut prosedur organisasi.
02 Menyiapkan peralatan <i>lighting</i> untuk pemasangan	2.1. Warna, peralatan, dan aksesoris disiapkan dan digabungkan dalam keadaan siap untuk dipasang dan atau dipindahkan bila perlu. 2.2. Peralatan <i>lighting</i> dapat dipasang sebelumnya bila diperlukan sesuai dengan persyaratan keamanan dan perijinan. 2.3. Gulung <i>ekstension lead</i> , loom, dan kabel dipersiapkan untuk memenuhi spesifikasi desain, standard organisasi dan persyaratan legal.
03 Memasang <i>lighting</i>	3.1. Susunan, warna, dan persyaratan fokus diidentifikasi secara benar. 3.2. Power supply diinstalasi menurut rencana <i>lighting</i> , standard lokasi, spesifikasi pabrik dan peraturan kemananan.

	<p>3.3. Lentera disusun sesuai dengan rencana <i>lighting</i> atau rencana susunan.</p> <p>3.4. Kabel diamankan dan diberi label secara aman dan rapi sehingga kabel bebas dan elemen gerak.</p> <p>3.5. Sudut dan fokus lentera disesuaikan dengan rencana <i>lighting</i> dan persyaratan artistik.</p> <p>3.6. Keamanan semua peralatan diperiksa baik pada saat atau setelah pemasangan sesuai dengan persyaratan legal.</p>
04 Memasang sistem kendali <i>lighting</i>	<p>4.1. <i>Dimmer</i> dihubungkan ke <i>power</i> secara benar, dialokasikan, kemudian dinyalakan.</p> <p>4.2. Meja kendali dan hal-hal sekunder dipasang dan dikonfigurasi sesuai persyaratan produksi.</p> <p>4.3. Kabel kendali dijalankan dan dihubungkan serta diamankan secara hati-hati.</p> <p>4.4. Lentera dan saluran ke <i>dimmer</i> dipasang sesuai dengan rencana <i>lighting</i> atau lembar rencana susunan dan prosedur atau syarat lokasi.</p>
05 Memastikan keamanan listrik	<p>5.1. Semua rangkaian diselesaikan, dipasang, dan diuji sesuai dengan hukum dan persyaratan K3.</p> <p>5.2. Distribusi tiga <i>phasa</i> dan kalkulasi listrik diperiksa secara akurat .</p> <p>5.3. <i>Power supply</i> diperiksa dan dipastikan cukup untuk persyaratan beban dan bahwa distribusi beban listrik masih di dalam batas.</p> <p>5.4. Kabel dipastikan telah dirata-rata dengan benar, termasuk kabel 3 <i>phasa</i> ke <i>dimmer</i> dan bahwa <i>supply</i> tiga <i>phasa</i> telah seimbang.</p> <p>5.5. Kabel dan konektor dipastikan telah memenuhi hukum dan persyaratan K3.</p>
06 Menguji dan menyesuaikan <i>lighting</i>	<p>6.1. Semua aspek pencahayaan diuji, termasuk sistem kontrol dan komunikasi menggunakan teknik yang sesuai dan menurut persyaratan keamanan.</p> <p>6.2. Kebutuhan untuk penyesuaian diidentifikasi dan dimodifikasi seperlunya.</p> <p>6.3. Konfirmasi bahwa pemasangan <i>lighting</i></p>

	<p>memenuhi persyaratan dengan dikoordinasikan pada orang-orang yang sesuai</p> <p>6.4. Dokumentasi diselesaikan secara akurat, lengkap, singkat dan membuat pembaharuan yang akurat bila diperlukan.</p>
--	---

## BATASAN VARIABEL

Penjelasan berikut mengidentifikasi bagaimana unit ini dapat diaplikasikan pada berbagai tempat kerja, sektor, dan keadaan yang berbeda

1. Dokumentasi *lighting* harus termasuk:
  - 1.1. Rencana *lighting*
  - 1.2. Pengepakan, pemindahan atau daftar peralatan
  - 1.3. *Patch sheet*
2. Dokumentasi *lighting* dapat juga termasuk:
  - 2.1. Jadwal peralatan komplit
  - 2.2. Persyaratan daya listrik
  - 2.3. Petunjuk peralatan dan atau petunjuk pabrik
  - 2.4. Spesifikasi bangunan
  - 2.5. Jadwal pemotongan warna
  - 2.6. Kontrak persewaan atau pinjaman
3. Orang-orang yang sesuai termasuk:
  - 3.1. Teknisi lain
  - 3.2. Rekan kerja dari bidang spesialis yang lain
  - 3.3. *Manager supervisor*
  - 3.4. Orang-orang kreatif dan artistik, seperti desainer *lighting*, sutradara
  - 3.5. Tim produksi
  - 3.6. *Supplier* eksternal
4. Penyusun dan aksesorisnya termasuk:
  - 4.1. Rantai pengaman
  - 4.2. *Hook clamps*
  - 4.3. *Boom arms*
  - 4.4. *Spigot*
  - 4.5. Penyangga teleskopik
  - 4.6. *Mobile boom*
  - 4.7. Batangan T
  - 4.8. *Scaffold clamps*
  - 4.9. *Truss*
  - 4.10. *Spansets, slings, shackles*
  - 4.11. *Chain* blok / motor dan peralatan penyusun lain yang dipasang oleh penyusun berlisensi
5. Lentera termasuk:
  - 5.1. Unit yang berdasarkan pada teater
  - 5.2. Unit yang berdasar pada studio dan lokasi
  - 5.3. Unit spesial efek
  - 5.4. Peralatan arsitektur
  - 5.5. Pergerakan *digital* ('*intelligent light*')
6. Lampu digunakan dalam konteks ini termasuk:
  - 6.1. Lampu terang seperti tungsten halogen
  - 6.2. Lampu *discharge*

- 6.3. PAR
- 6.4. Lampu tegangan rendah
- 7. Aksesoris lentera harus termasuk:
  - 7.1. *Profile shutters*
  - 7.2. *Gobo holders*
  - 7.3. *Fresnel / PC barndoors*
  - 7.4. *Colour frames*
- 8. *Lantern accessories* dapat termasuk:
  - 8.1. *Charger* warna yang dioperasikan secara manual
  - 8.2. *Irises*
  - 8.3. *Scrollers* warna
  - 8.4. *Disk animasi*
  - 8.5. *Gobo rotators* dan aksesories spesial efek lain
- 9. Elemen *lighting* lainnya termasuk:
  - 9.1. *Pracs*
  - 9.2. *Electrical / electronic prop* listrik / elektronika
  - 9.3. Special efek seperti bola kaca dan motor, mesin asap, mesin kabut, sinar ultraviolet, minyak, proyektor efek
- 10. Meja kendali termasuk
  - 10.1. Meja manual
  - 10.2. Meja manual / *memory ('rock' desks)*
  - 10.3. Meja *memory push button ('theatre' desks)*
  - 10.4. Meja *moving light*
- 11. Hal-hal sekunder meja kendali termasuk:
  - 11.1. *Monitor*
  - 11.2. *Printer*
  - 11.3. *Memory storage* eksternal seperti *memory card* atau *floppy disk*
  - 11.4. Pengendali penyusun
  - 11.5. Lampu meja
  - 11.6. Unit efek kabel kendali dan unit backup
  - 11.7. Unit efek
  - 11.8. Unit *back up*
  - 11.9. Modul kontrol tambahan seperti *fader wings*
- 12. *Dimmer* termasuk:
  - 12.1. *Dimmer analog*
  - 12.2. *Dimmer digital* multipleks
  - 12.3. *Dimmer analog* multipleks
  - 12.4. *Dimmer single unit (follow spot)*
  - 12.5. Pengendali *self contained dimmable* yang kecil
- 13. Peralatan pengujian termasuk:
  - 13.1. *Test lamp*
  - 13.2. *Continuity tester*
  - 13.3. *Multimeter digital* atau *analog*
  - 13.4. *DMX, cable tester*
- 14. Pengujian lentera, aksesoris, dan elemen *lighting* lain harus termasuk memastikan bahwa:
  - 14.1. Semua peralatan telah disusun secara benar
  - 14.2. Semua fungsi operasional bekerja dengan benar
  - 14.3. Warna dan aksesoris yang benar telah dimasukkan
  - 14.4. Semua item dikendalikan oleh meja *lighting* menerima data dan bekerja secara benar
- 15. Pengujian sistem kontrol harus termasuk memastikan bahwa:
  - 15.1. Semua kontrol operasional pada *lighting board* berfungsi dengan baik
  - 15.2. Semua saluran *dimmer* berfungsi dengan baik
  - 15.3. Semua hal-hal sekunder berfungsi dengan baik

- 15.4. *Soft pack* telah dikonfigurasi dengan benar
- 15.5. Terdapat garis atau sinyal DMX yang valid
- 16. Pengujian sistem kendali harus termasuk memastikan:
  - Protokol kendali yang benar telah dipilih
  - Profile dimmer* yang benar telah dipilih
  - Software automated light* yang benar telah dipasang atau dipilih
  - Alat penyusun atau kendali desainer telah berfungsi dengan baik

## PANDUAN PENILAIAN

### 1. Pengetahuan dan keterampilan penunjang

Penilaian harus termasuk bukti dari kemampuan dan pengetahuan berikut:

- 1.1. Peraturan keamanan yang mempengaruhi pemasangan peralatan *lighting* dan bekerja dengan daya listrik yang benar, termasuk peraturan K3
- 1.2. Berbagai jenis tipe *hardware* yang berbeda yang digunakan untuk pemasangan *lighting*, seperti obeng, mur, baut
- 1.3. Berbagai jenis tipe lentera, sistem *lighting*, sistem kendali dan aksesoris *lighting* yang tersedia di pasaran dan relevansinya untuk berbagai jenis produksi yang berbeda
- 1.4. *Range gel* warna yang tersedia dan cara setiap warna yang berbeda digunakan pada *lighting*, termasuk hubungan antara warna dan cahaya
- 1.5. Teknik untuk menyusun dan menggantung peralatan *lighting* dalam persyaratan yang berlisensi
- 1.6. Format dari rencana *lighting* dan arti dari berbagai jenis komponen-komponennya termasuk suatu pemahaman skala, posisi, dan orientasi
- 1.7. Bagaimana cara membaca garis skala
- 1.8. Kemampuan numerik yang cukup untuk membuat kalkulasi matematis yang diperlukan untuk penyusunan yang aman, instalasi, dan pengujian peralatan
- 19. Kemampuan bahasa yang cukup untuk pemahaman rencana *lighting*

### 2. Konteks penilaian

Konteks penilaian harus menyediakan untuk:

- 2.1. Demonstrasi praktek dari kemampuan melalui pemasangan dan pengujian peralatan *lighting* untuk suatu produksi yang sebenarnya
- 2.2. Penyelesaian semua tugas-tugas dalam batasan waktu tempat kerja
- 2.3. Keterlibatan dan interaksi dengan team untuk merefleksikan sifat kolaboratif dari proses produksi teknis
- 2.4. Penggunaan peralatan industri terbaru
- 2.5. Penilaian dapat menggabungkan suatu *range* metode untuk menilai kinerja dan aplikasi dari pengetahuan pendukung yang penting dan dapat termasuk:
  - 2.5.1. Pengamatan langsung terhadap cara kandidat menggunakan teknik untuk memasang *lighting*
  - 2.5.2. Pemeriksaan terhadap pemasangan peralatan *lighting* oleh kandidat untuk menilai keberfungsian dan hal keamanan
  - 2.5.3. Pertanyaan lisan atau tertulis untuk mengetahui pengetahuan peralatan, teknik dan bagaimana cara memahami suatu rencana *lighting*
  - 2.5.4. *Review* portofolio bukti dan laporan kinerja di tempat kerja pihak ketiga oleh kandidat

2.5.5. Metode penilaian harus merefleksikan permintaan tempat kerja dan kebutuhan grup tertentu (misalnya orang-orang dengan ketidakmampuan, orang-orang yang mempunyai kesulitan bahasa atau numerik seperti orang-orang yang menggunakan bahasa selain bahasa Indonesia, masyarakat terpinggirkan dan mereka yang sekolahnya terputus)

**3. Aspek penting penilaian**

Bukti-bukti berikut penting untuk penilaian kompetensi dalam unit ini:

- 3.1. Kemampuan untuk mengaplikasikan praktek kerja aman dalam instalasi peralatan *lighting*
- 3.2. Kemampuan untuk mengaplikasikan suatu *range* pengetahuan teknik *lighting* dan teknik manual untuk instalasi peralatan *lighting* sehingga pemasangan *lighting* memenuhi persyaratan produksi dan keamanan

**4. Kaitan dengan unit-unit lainnya**

- 4.1 Keterkaitan unit kompetensi untuk penilaian akan bervariasi dengan proyek atau skenario tertentu. Unit ini penting untuk suatu *range* pelayanan teknologi Informasi dan oleh karena itu harus dinilai secara keseluruhan dengan unit *technical / support*.
- 4.2 Pengembangan pelatihan untuk memenuhi persyaratan dalam unit ini perlu dilakukan dengan hati-hati. Untuk pelatihan pra-kejuruan umum, institusi harus menyediakan pelatihan yang mempertimbangkan serangkaian konteks industri seutuhnya tanpa bias terhadap sektor tertentu. Batasan variabel akan membantu dalam hal ini. Untuk sektor tertentu / khusus, pelatihan harus disesuaikan agar dapat memenuhi kebutuhan sektor tersebut.

**Kompetensi Kunci**

NO	KOMPETENSI KUNCI DALAM UNIT INI	TINGKAT
1	Mengumpulkan, mengorganisir dan menganalisa informasi	1
2	Mengkomunikasikan ide-ide dan informasi	2
3	Merencanakan dan mengorganisir aktivitas-aktivitas	2
4	Bekerja dengan orang lain dan kelompok	2
5	Menggunakan ide-ide dan teknik matematika	2
6	Memecahkan masalah	2
7	Menggunakan teknologi	3

**KODE UNIT : TIK.MM02.020.01**

**JUDUL UNIT : Merawat, Memperbaiki, dan Memodifikasi Peralatan Pencahayaan**

**DESKRIPSI UNIT :** Unit ini menjelaskan tentang kemampuan dan pengetahuan yang diperlukan untuk menyiapkan, mengoperasikan, dan mengawasi suatu *lighting console* / meja dan untuk mengawasi kualitas *lighting* selama latihan dan proses pembuatan *film* atau produk televisi sebenarnya.

<b>ELEMEN KOMPETENSI</b>	<b>KRITERIA UNJUK KERJA</b>
01 Membuat efek pencahayaan	<ol style="list-style-type: none"><li>1.1. Persyaratan <i>lighting</i> dikoordinasikan dengan personel relevan dan dikonfirmasi sehingga persyaratan estetika dan produksi teknis dan persyaratan produksi / <i>skrip</i> terpenuhi.</li><li>1.2. Ide-ide untuk pelaksanaan <i>lighting</i> yang menyediakan solusi untuk permasalahan teknis dan produksi yang sedang dihadapi, dihasilkan</li><li>1.3. Ide-ide didiskusikan dan dikolaborasi bila perlu, dengan personel yang relevan untuk memastikan bahwa ide-ide telah dimasukkan ke konsep dasar.</li><li>1.4. Ide-ide dipikirkan dan dinilai untuk biaya dan waktu, kemungkinan-kemungkinan teknis, dan kesesuaian supaya memenuhi persyaratan produksi.</li><li>1.5. Efek <i>lighting</i> dibuat untuk memastikan bahwa pemahaman visual yang benar tentang <i>skrip</i> / persyaratan produksi dipenuhi melalui koordinasi intensif dengan personel yang relevan.</li><li>1.6. Efek <i>lighting</i> dipastikan telah memenuhi persyaratan estetika dan disediakan pemahaman yang benar tentang persyaratan <i>skrip</i> / produksi.</li></ol>

<p>02 Memasang peralatan pencahayaan</p>	<p>2.1. Sirkuit lampu utama dipasang ke sirkuit yang sesuai.</p> <p>2.2. <i>Dimmer</i> dipasang ke nomer saluran yang benar</p> <p>2.3. Gambar diseimbangkan untuk mencapai efek yang diperlukan, menurut gaya dan sifat produksi.</p> <p>2.4. Keadaan <i>lighting</i> dari <i>memory</i> direkam dan diputar ulang, bila diperlukan.</p>
<p>03 Memasang efek peralatan pencahayaan</p>	<p>3.1. Efek <i>lighting</i> dipasang dan diujikan.</p> <p>3.2. Suara dikoordinasikan ke <i>light feed</i> dengan personel yang relevan dan menghubungkan dengan <i>console</i> secara efektif.</p> <p>3.3. Perubahan dilaksanakan secara akurat dan segera pada susunan yang telah direncanakan.</p> <p>3.4. Semua variabel dikendalikan dari <i>efek light</i> yang bergerak untuk mencapai hasil yang diinginkan.</p>
<p>04 Menyiapkan pengoperasian peralatan pencahayaan</p>	<p>4.1. Semua kinerja <i>lighting console</i> diperiksa bahwa telah diidentifikasi, diimplementasi dan didokumentasikan.</p> <p>4.2. Semua aspek operasional <i>lighting console</i> diperiksa dan diuji untuk memastikan kesiapan pembuatan <i>film</i>, termasuk:</p> <p>4.2.1 Semua kendali operasional pada <i>lighting board</i> berfungsi dengan baik.</p> <p>4.2.2 Semua saluran <i>dimmer</i> berfungsi dengan baik.</p> <p>4.2.3 Protokol kendali yang benar telah dipilih.</p> <p>4.2.4 <i>Profile dimmer</i> yang benar telah dipilih.</p> <p>4.2.5 <i>Software intelligent light</i> yang benar telah dipilih.</p> <p>4.2.6 Hal-hal sekunder telah berfungsi dengan baik.</p> <p>4.2.7 <i>Soft patch</i> telah dikonfigurasi secara benar.</p> <p>4.2.8 Alat penyusun atau kendali desainer berfungsi dengan benar.</p> <p>4.2.9 Terdapat garis / signal DMX yang valid.</p>

	<p>4.2.10 Semua lampu utama tersambung ke nomer saluran yang benar, tegangan dan rata-rata aliran dan frekuensi.</p> <p>4.2.11 Komunikasi peralatan bekerja dengan sempurna.</p> <p>4.3. Masalah, gangguan, dan informasi diperbaiki kepada personel yang relevan pada permasalahan-permasalahan yang berkelanjutan.</p>
<p>05 Turut serta pada latihan teknis</p>	<p>5.1. Latihan aspek teknis produksi dengan dikoordinasikan dengan pemain dan kru.</p> <p>5.2. Perubahan pada pemasangan <i>lighting console</i> dilakukan sesuai arahan dan menurut persyaratan kinerja dan melatih perubahan-perubahan.</p> <p>5.3. Perubahan diimplementasikan dan <i>cue sheets</i> dimodifikasi menurut persyaratan produksi final.</p> <p>5.4. Sistem otomatis yang telah diprogram sebelumnya diperbaharui untuk merefleksikan persyaratan perfilman akhir.</p> <p>5.5. <i>Stand by</i> agar tugas-tugas sebelum pengambilan gambar dapat dilaksanakan apabila diperlukan.</p>
<p>06 Mengoperasikan peralatan pencahayaan selama produksi</p>	<p>6.1 <i>Cue</i> dioperasikan, <i>lighting</i> dirubah, sehubungan dengan <i>running / call sheet</i>, arahan dari personel relevan dan persyaratan produksi.</p> <p>6.2 Komunikasi dilakukan secara berkelanjutan dengan personel yang relevan selama proses pembuatan untuk mencapai hasil yang diinginkan.</p> <p>6.3 Reaksi secara konsisten pada petunjuk-petunjuk yang diterima dari personel yang relevan dan dipastikan konsistensi waktu tanpa jeda yang tidak diharapkan.</p> <p>6.4 Level saluran dikendalikan selama produksi bila diperlukan.</p> <p>6.5 <i>Cross fade</i> dilaksanakan dengan sensitifitas yang sesuai pada tahapan kegiatan.</p> <p>6.6 Perubahan pada nomer saluran, lampu utama dan <i>dimmer</i> dilaksanakan secara cepat.</p>

	6.7 Reaksi pada malfungsi peralatan dengan dilakukan perbaikan kerusakan secara aman, efisien dan diinformasikan kepada personel yang relevan.
07 Mengawasi kualitas teknis selama produksi	<p>7.1. Koordinasi secara berkelanjutan dengan personel yang relevan dilakukan selama produksi.</p> <p>7.2. Gambar dan kualitas cahaya dipastikan sesuai dengan situasi dan efek yang dibutuhkan.</p> <p>7.3. Kontinuitas pencahayaan diawasi selama produksi.</p> <p>7.4. Efek pencahayaan disesuaikan untuk menyesuaikan batasan kamrea atau batasan produksi lain dan informasi personel yang relevan.</p> <p>7.5. Kualitas teknis dipastikan konsisten dengan persyaratan <i>editing</i> dan <i>pasca</i> produksi.</p> <p>7.6. Kecepatan kamera dan frekuensi listrik dipastikan telah disinkronisasikan bila relevan.</p>
08 Mengawasi pengaruh pada pencahayaan selama produksi	<p>8.1. Penghapusan bayangan yang tidak diinginkan yang disebabkan <i>boom</i>, kamera dan personel, dikenali dan dilakukan</p> <p>8.2. Perubahan cahaya yang tidak diinginkan, diawasi dan dikenali dan segera dilakukan tindakan perbaikan dan pemberitahuan kepada personel yang relevan.</p> <p>8.3. Cahaya dipastikan jauh dari lensa kamera.</p>
09 Pemataman peralatan pencahayaan	<p>9.1 Peralatan dimatikan secara aman mengikuti instruksi pabrik pembuat dan prosedur perusahaan di akhir produksi.</p> <p>9.2. Penyelesaian dokumentasi yang diperlukan.</p>

#### BATASAN VARIABEL

1. Lingkungan dimana peralatan pencahayaan memungkinkan untuk dioperasikan termasuk:
  - 1.1. Dalam studio
2. Pengambilan gambar termasuk
  - 2.1. *Single*
  - 2.2. Multi kamera

3. Tipe produksi termasuk:
  - 3.1. *Feature Film*
  - 3.2. Dokumenter
  - 3.3. *Film Pendek*
  - 3.4. Produksi Animasi
  - 3.5. Komersial (iklan)
  - 3.6. Peristiwa atau penampilan yang difilmkan
  - 3.7. *Video Musik*
  - 3.8. Program televisi: musik, drama, komedi, *variety show*, olah raga
  - 3.9. Produksi televisi siaran langsung, tunda, atau ulang
4. Informasi yang relevan untuk rencana *lighting* termasuk:
  - 4.1. *Patch sheet*
  - 4.2. Daftar warna
  - 4.3. Daftar peralatan
  - 4.4. *Detail* fokus
  - 4.5. Petunjuk sinopsis
  - 4.6. *Magic sheet*
5. Rencana *lighting* dan dokumentasi lain termasuk:
  - 5.1. Yang dihasilkan oleh komputer
  - 5.2. Ditulis secara manual
6. Dokumen-dokumen dan kertas-kertas kerja produksi yang harus dibaca dan dipahami termasuk:
  - 6.1. Jadwal pengkodean warna
  - 6.2. Jadwal lentera
  - 6.3. Spesifikasi bangunan, *layout* ruangan
  - 6.4. Persyaratan daya listrik
  - 6.5. Daftar peralatan
  - 6.6. Instruksi peralatan
  - 6.7. Spesifikasi / buku petunjuk pabrik pembuat
  - 6.8. Rencana *lighting*
  - 6.9. Jadwal produksi
  - 6.10. Prosedur tempat
  - 6.11. Daftar warna, *plot*
  - 6.12. *Patch sheet*
  - 6.13. Catatan fokus
  - 6.14. *Floor sheet*
  - 6.15. Lembar petunjuk (*cue sheet*)
  - 6.16. *Skrip*
  - 6.17. *Running sheet*
  - 6.18. *Call sheet*
7. Dokumen-dokumen yang harus diselesaikan termasuk:
  - 7.1. Laporan kesalahan
  - 7.2. Laporan kecelakaan
  - 7.3. *Cue sheet* dan modifikasi pada *cue sheet*
  - 7.4. Catatan fokus (*fokus note*)
  - 7.5. *Running sheet*
8. Orang-orang yang relevan termasuk:
  - 8.1. *Supervisor*
  - 8.2. Kepala bagian
  - 8.3. Kepala teknisi *lighting*
  - 8.4. Pengarah fotografi
  - 8.5. Sutradara
  - 8.6. Produser
  - 8.7. Operator kamera
  - 8.8. Asisten kamera

- 8.9. *Grips*
- 8.10. Pengarah teknis
- 8.11. *Staff* teknis lain
- 8.12. *Staff* spesialis lain
- 8.13. Desainer
- 8.14. *Floor manager*
- 9. Lentera termasuk:
  - 9.1. Studio dan unit-unit yang berdasar pada lokasi
  - 9.2. Unit-unit spesial efek
  - 9.3. Peralatan arsitektural
- 10. Lampu termasuk:
  - 10.1. Lampu terang
  - 10.2. *Discharge*
  - 10.3. *Follow spots*
  - 10.4. PAR
  - 10.5. Lampu tegangan rendah
- 11. Aksesoris lentera termasuk:
  - 11.1. *Profile shutters*
  - 11.2. *Gobo holder*
  - 11.3. *Irises*
  - 11.4. *Fresnel / pc barn doors*
  - 11.5. *Frame* warna
  - 11.6. *Charger* warna yang dioperasikan manual
  - 11.7. *Scroller* warna
  - 11.8. *Disk* animasi
  - 11.9. *Snoots*
  - 11.10. Bendera
  - 11.11. *Spots*
  - 11.12. *Flood mechanism*
  - 11.13. *Cut outs*
  - 11.14. *Cookies*
- 12. Elemen *lighting* lain termasuk:
  - 12.1. *Pracs*
  - 12.2. Penyangga listrik / elektronik
  - 12.3. Spesial efek seperti *strobe*, bola kaca dan motor, mesin asap, mesin kabut, lampu ultraviolet, minyak, proyektor efek, dll
- 13. Penyusun dan aksesories penyusun termasuk:
  - 13.1. Rantai pengaman
  - 13.2. *Hook clamps*
  - 13.3. *Boom arm*
  - 13.4. *Spigot*
  - 13.5. Penyangga teleskopik
  - 13.6. Penyangga H
  - 13.7. Penyangga yang dapat ditarik keatas
  - 13.8. *Mobile boom*
  - 13.9. Batangan T
  - 13.10. *Scaffold clamps*
  - 13.11. *Truss*
  - 13.12. *Chain* blok / motor
- 14. Meja kendali termasuk
  - 14.1. Meja manual
  - 14.2. Meja manual / *memory*
  - 14.3. Efek *lighting* yang dapat dikendalikan pada jarak jauh\
- 15. Hal-hal sekunder meja kendali termasuk:

- 15.1. *Monitor*
- 15.2. *Printer*
- 15.3. *Memory storage* eksternal seperti *memory card* atau *floppy disk*
- 15.4. Pengendali penyusun, lampu meja
- 15.5. Unit efek kabel kendali dan unit *backup*
- 16. Dimmer termasuk:
  - 16.1. *Dimmer analog*
  - 16.2. *Dimmer digital multipleks*
  - 16.3. *Dimmer analog multipleks*
  - 16.4. *Dimmer single unit (follow spot)*
  - 16.5. Pengendali self contained dimmable yang kecil
  - 16.6. Unit MUX dan DMUX
- 17. Kualitas lampu termasuk:
  - 17.1. Dispersi
  - 17.2. Arah
  - 17.3. Intensitas
  - 17.4. Kualitas gambar
  - 17.5. Perbedaan tonal dan range
  - 17.6. Kualitas warna
  - 17.7. Suhu
  - 17.8. *Filter*
  - 17.9. Jenis permukaan
  - 17.10. Obyek
  - 17.11. Gaya *lighting* gambar
  - 17.12. Sumber-sumber
- 18. Peralatan pengujian termasuk:
  - 18.1. *Test lamp*
  - 18.2. *Continuity tester*
  - 18.3. *Multimeter digital* atau *analog*
  - 18.4. DMX, *cable tester*

## **PANDUAN PENILAIAN**

### **1. Pengetahuan dan keterampilan penunjang**

Penilaian termasuk bukti pengetahuan penting pada dan kemampuan dalam hal-hal berikut:

- 1.1. Elemen dasar desain *lighting*
- 1.2. Suatu *range* peralatan *lighting*
- 1.3. Suatu *range* aksesoris *lighting*
- 1.4. Jenis-jenis lentera yang berbeda
- 1.5. Suatu *range* sistem *lighting*, manual dan komputer
- 1.6. Suatu *range* sistem kendali *lighting*
- 1.7. Istilah *lighting* umum dan pemahaman bahwa suatu istilah mungkin bervariasi antara sistem yang berbeda atau bahwa istilah-istilah yang berbeda ditujukan pada fungsi yang sama pada sistem yang berbeda
- 1.8. Konsep kendali *lighting* yang digunakan dalam sistem *lighting* yang berbeda
- 1.9. Efek *lighting* dan pelapisan
- 1.10. Perawatan dasar peralatan *lighting*
- 1.11. Distribusi DMX
- 1.12. Pengenalan warna
- 1.13. Media warna berbeda yang digunakan pada *lighting*
- 1.14. Pemahaman hubungan antara warna dan cahaya
- 1.15. *Cover* kerja dan peraturan keselamatan lain yang relevan

- 1.16. Peraturan K3 yang relevan
- 1.17. Pengetahuan umum tentang listrik dan pengaplikasian praktek kerja listrik yang aman
- 1.18. Pemahaman rencana teknis dan listrik
- 1.19. Penyelesaian kalkulasi matematis sederhana menggunakan penggaris skala
- 1.20. Pengukuran dan kalkulasi ulang petunjuk
- 1.21. Penghafalan nomor-nomor sehingga nomor saluran pada *lighting board* dapat diingat
- 1.22. Dokumentasi dan sistem *back-up* sehubungan dengan kendali *lighting*
- 1.23. *Film* atau tradisi televisi, protokol dan istilah-istilah

## 2. Konteks penilaian

- 2.1. Penilaian unit ini akan paling efektif dilaksanakan pada saat bekerja dikarenakan persyaratan lingkungan kerja yang spesifik. Tetapi bagaimanapun juga, penilaian unit ini dapat dilaksanakan dalam simulasi lingkungan kerja yang menghasilkan semua elemen situasi produksi termasuk pengoperasian jadwal produksi. Penilaian secara simulasi harus melibatkan semua anggota team yang biasanya turut serta pada produksi *screen* dan penggunaan peralatan standar industri sekarang.
- 2.2. Metode penilaian harus termasuk pengamatan kinerja selama serangkaian kegiatan praktek. Sebagaimana dijelaskan pada aspek penting penilaian, penilaian dengan pengamatan langsung perlu mengambil tempat pada suatu range keadaan selama periode waktu tertentu agar bukti dari berbagai keadaan yang berbeda dapat dikumpulkan dan untuk menciptakan konsistensi kinerja.
- 2.3. Suatu *range* metode untuk menilai aplikasi dari pengetahuan pendukung harus mendukung dan termasuk:
  - 2.3.1. Penampilan praktis (pengamatan secara langsung mungkin perlu dilakukan pada lebih dari satu kesempatan untuk menciptakan konsistensi kinerja)
  - 2.3.2. Peran main
  - 2.3.3. Studi kasus
  - 2.3.4. Contoh kerja atau simulasi aktifitas di tempat kerja
  - 2.3.5. Pertanyaan lisan atau *interview* yang ditujukan pada evaluasi proses yang digunakan dalam pembuatan dan penyelesaian konsep kreatif
  - 2.3.6. Proyek / laporan / agenda harian
  - 2.3.7. Laporan pihak ke-tiga dan autentifikasi sebelum penyelesaian
  - 2.3.8. Portofolio kegiatan yang menunjukkan proses yang digunakan dalam pembuatan dan realisasi konsep kreatif

## 3. Aspek penting penilaian

Bukti-bukti berikut penting untuk penilaian kompetensi dalam unit ini:

- 3.1. Kemampuan untuk mengaplikasikan praktek kerja aman dalam instalasi peralatan *lighting*
- 3.2. Kemampuan untuk mengaplikasikan suatu *range* pengetahuan teknik *lighting* dan teknik manual untuk instalasi peralatan *lighting* sehingga pemasangan *lighting* memenuhi persyaratan produksi dan keamanan.

#### 4. Kaitan dengan unit-unit lainnya

- 4.1 Keterkaitan unit kompetensi untuk penilaian akan bervariasi dengan proyek atau skenario tertentu. Unit ini penting untuk suatu *range* pelayanan teknologi Informasi dan oleh karena itu harus dinilai secara keseluruhan dengan unit *technical / support*.
- 4.2 Pengembangan pelatihan untuk memenuhi persyaratan dalam unit ini perlu dilakukan dengan hati-hati. Untuk pelatihan pra-kejuruan umum, institusi harus menyediakan pelatihan yang mempertimbangkan serangkaian konteks industri seutuhnya tanpa bias terhadap sektor tertentu. Batasan variabel akan membantu dalam hal ini. Untuk sektor tertentu / khusus, pelatihan harus disesuaikan agar dapat memenuhi kebutuhan sektor tersebut.

#### Kompetensi Kunci

NO	KOMPETENSI KUNCI DALAM UNIT INI	TINGKAT
1	Mengumpulkan, mengorganisir dan menganalisa informasi	1
2	Mengkomunikasikan ide-ide dan informasi	2
3	Merencanakan dan mengorganisir aktivitas-aktivitas	1
4	Bekerja dengan orang lain dan kelompok	2
5	Menggunakan ide-ide dan teknik matematika	1
6	Memecahkan masalah	2
7	Menggunakan teknologi	3

**KODE UNIT : TIK.MM02.021.01**

**JUDUL UNIT : Membangun Sebuah Narasi**

**DESKRIPSI UNIT :** Unit ini mendeskripsikan tentang keahlian dan pengetahuan yang dibutuhkan untuk mengembangkan sebuah narasi atau cerita yang mana meliputi perlakuan, garis besar atau jalan cerita untuk semua produksi dalam industri budaya.

<b>ELEMEN KOMPETENSI</b>	<b>KRITERIA UNJUK KERJA</b>
01 Merencanakan dan menyiapkan penulisan narasi	<ol style="list-style-type: none"><li>1.1. Pengetahuan atas latihan penulisan naskah dan corak saat ini dapat dikembangkan untuk kontribusi dan memperlebar hasil kreatif diri sendiri.</li><li>1.2. Lingkungan dapat diciptakan untuk membantu memberikan ide-ide dan memotifasi penganekaragaman ide.</li><li>1.3. Kegunaan narasi dan eksplorasi jalan didefinisikan dan dicatat untuk meraih tujuan.</li><li>1.4. Informasi dari berbagai sumber daya dikumpulkan, bila perlu dihasilkan dan dieksplorasi dan dicatat ruang lingkup ide-ide untuk desain cerita.</li><li>1.5. Sumber daya dievaluasi serta dihasilkan ide-ide, dikelompokkan, dan dipilih yang sesuai dengan persyaratan narasi.</li><li>1.6. Ide yang dipilih dipertimbangkan, direfleksikan pada proyek.</li><li>1.7. Ide-ide dievaluasi.</li></ol>
02 Mengembangkan narasi	<ol style="list-style-type: none"><li>2.1. Narasi dipilih dan ditulis dalam bentuk yang dapat diinterpretasikan oleh yang lain.</li><li>2.2. Sebuah narasi didaftarkan dan dipresentasikan menggunakan metode dan konvensi yang paling tepat dengan konteks atau persyaratan.</li><li>2.3. Umpan balik mengenai narasi dari orang-orang yang relevan, ditinjau, didiskusikan dan dihasilkan bila dibutuhkan.</li><li>2.4. Segala ide baru dicatat dan ide tersebut digunakan dalam narasi, bila tepat.</li></ol>

	<p>2.5. Kriteria diidentifikasi untuk menyediakan pengukuran efektif atas sukses pekerjaan dalam konteksnya.</p> <p>2.6. Narasi yang relevan dipastikan siap untuk bagian selanjutnya dari produksi dan dilengkapi dalam batas waktu yang disetujui dan dalam batas persyaratan anggaran bila mana perlu.</p>
--	---

## BATASAN VARIABEL

1. Tipe produksi meliputi:
  - 1.1. *Film* dan *video* roman
  - 1.2. Permainan-permainan
  - 1.3. Rangkaian pendidikan
  - 1.4. *Film* dokumenter
  - 1.5. *Film* dan *video* pendek
  - 1.6. Animasi
  - 1.7. Serial televisi
  - 1.8. Iklan / komersial
  - 1.9. *Film* dan *video* pelatihan dan perusahaan
  - 1.10. Kegiatan dan penampilan langsung
2. Sumber daya yang relevan meliputi:
  - 2.1. Inspirasi
  - 2.2. Imajinasi
  - 2.3. Pengalaman hidup
  - 2.4. Kejadian aktual / nyata
  - 2.5. Bahan narasi yang muncul
  - 2.6. Media lain
  - 2.7. Perjalanan
  - 2.8. Observasi
  - 2.9. Pengalaman yang berbeda
3. Ide-ide dapat dihasilkan dari:
  - 3.1. *Brainstorming*
  - 3.2. Latihan
  - 3.3. Pemberian pertanyaan
  - 3.4. *Role play*
  - 3.5. Membuat analogi
  - 3.6. Mencari subyek dari sudut pandang yang berbeda
  - 3.7. Inovasi
4. Strategi untuk mengembangkan kemampuan menulis naskah meliputi:
  - 4.1. Membaca dan menganalisa ruang lingkup dari materi naskah
  - 4.2. Membaca ruang lingkup dari bahan tertulis
  - 4.3. Latihan menulis
  - 4.4. Mengamati dan menganalisa ruang lingkup produksi layar
  - 4.5. Keanggotaan atas organisasi dan kelompok yang relevan
  - 4.6. Pengembangan profesional dan kesempatan belajar lainnya
  - 4.7. Kehadiran pada festival dan konferensi
5. Elemen cerita meliputi:
  - 5.1. *Plot* / cerita
  - 5.2. Karakter
  - 5.3. Aliran
  - 5.4. *Setting*

- 5.5. Struktur
- 5.6. Konflik
- 5.7. Tema
- 6. Bentuk narasi dapat merupakan:
  - 6.1. Sinopsis
  - 6.2. Garis besar
  - 6.3. Garis cerita
  - 6.4. Perlakuan
- 7. Orang-orang yang relevan meliputi:
  - 7.1. Produser
  - 7.2. Sutradara
  - 7.3. Penulis
  - 7.4. Editor naskah
  - 7.5. Penyiar radio
  - 7.6. Pemain
  - 7.7. Badan pendanaan
  - 7.8. Klien / konsumen
  - 7.9. Staf teknis yang lain
  - 7.10. Staf ahli yang lain

## **PANDUAN PENILAIAN**

### **1. Pengetahuan dan keterampilan penunjang**

Penilaian harus meliputi fakta esensial pengetahuan dan keahlian pada bidang di bawah ini:

- 1.1. Kemampuan melokasikan dan menggunakan sumber daya untuk memperluas pengalaman kreatif
- 1.2. Kemampuan mendemonstrasikan keaslian dan pendekatan inovatif dalam proses penulisan naskah kreatif
- 1.3. Kemampuan untuk mencoba corak dan elemen narasi untuk mengembangkan pilihan sendiri dan memperluas latihan penulisan
- 1.4. Kemampuan memperluas ikatan kreatif untuk diri sendiri dan penonton
- 1.5. Pengetahuan dan pengertian atas prinsip dan latihan penulisan untuk layar
- 1.6. Pengetahuan atas bermacam-macam tehnik pembacaan cerita
- 1.7. Pengetahuan yang relevan dengan konvensi penulisan, contohnya: *film*, bahasa
- 1.8. Pengetahuan atas aspek cerita dan / atau pengembangan karakter
- 1.9. Pengetahuan atas struktur penulisan layar atau radio
- 1.10. Membaca dan menginterpretasikan dokumentasi dan rencana
- 1.11. Pengetahuan atas teknik komunikasi yang efektif meliputi mendengarkan secara aktif, bertanya dan komunikasi non verbal
- 1.12. Pengetahuan atas organisasi yang relevan dan / atau persyaratan legislatif kesehatan dan keselamatan tempat kerja

### **2. Konteks penilaian**

- 2.1. Penilaian dapat diambil dalam pekerjaan, di luar pekerjaan atau merupakan penggabungan dari keduanya. Bagaimana pun juga Penilaian dari unit ini akan lebih efektif bila diambil dalam persyaratan lingkungan tempat kerja yang spesifik.
- 2.2. Ruang lingkup metode untuk menambah aplikasi dari esensial pengetahuan dasar harus mendukung hal ini dan meliputi:
  - 2.2.1. Contoh pekerjaan atau aktifitas tempat kerja yang disimulasikan

- 2.2.2. Pertanyaan lisan / wawancara bertujuan untuk mengevaluasi proses yang digunakan dalam mengembangkan dan merealisasikan konsep kreatif
- 2.2.3. Proyek-proyek / laporan
- 2.2.4. Laporan pihak ketiga dan hasil utama yang didapat
- 2.2.5. Laporan fakta yang mendemonstrasikan proses yang digunakan dalam mengembangkan dan merealisasikan konsep kreatif

**3. Aspek penting penilaian**

- 3.1. Unit ini berkompeten diaplikasikan pada ruang lingkup sektor industri. Fokus dari penilaian akan tergantung pada sektor industri. Penilaian harus memenuhi kebutuhan dari sektor tertentu yang mana penampilannya akan ditambahkan. Penilaian harus diperuntukkan pada variabel keadaan sekitar yang terdaftar dalam ruang lingkup pernyataan variabel yang diaplikasikan pada konteks yang dipilih.
- 3.2. Fakta di bawah ini kritis untuk menilai kompetensi unit ini:
  - 3.2.1. Kemampuan untuk menulis garis besar narasi untuk produksi media
  - 3.2.2. Pengetahuan atas prinsip dan latihan penulisan narasi
  - 3.2.3. Pengetahuan dan aplikasi pada legislasi lokal kesehatan, keselamatan dan keamanan tempat kerja yang relevan
  - 3.2.4. Pengetahuan teknik komunikasi yang efektif

**4. Kaitan dengan unit-unit lainnya**

- 4.1 Keterkaitan unit kompetensi untuk penilaian akan bervariasi dengan proyek atau skenario tertentu. Unit ini penting untuk suatu *range* pelayanan teknologi Informasi dan oleh karena itu harus dinilai secara keseluruhan dengan unit *technical / support*.
- 4.2 Pengembangan pelatihan untuk memenuhi persyaratan dalam unit ini perlu dilakukan dengan hati-hati. Untuk pelatihan pra-kejuruan umum, institusi harus menyediakan pelatihan yang mempertimbangkan serangkaian konteks industri seutuhnya tanpa bias terhadap sektor tertentu. Batasan variabel akan membantu dalam hal ini. Untuk sektor tertentu / khusus, pelatihan harus disesuaikan agar dapat memenuhi kebutuhan sektor tersebut.

**Kompetensi Kunci**

NO	KOMPETENSI KUNCI DALAM UNIT INI	TINGKAT
1	Mengumpulkan, mengorganisir dan menganalisa informasi	1
2	Mengkomunikasikan ide-ide dan informasi	2
3	Merencanakan dan mengorganisir aktivitas-aktivitas	2
4	Bekerja dengan orang lain dan kelompok	2
5	Menggunakan ide-ide dan teknik matematika	1
6	Memecahkan masalah	1
7	Menggunakan teknologi	1

**KODE UNIT : TIK.MM02.022.01**

**JUDUL UNIT : Menulis Naskah**

**DESKRIPSI UNIT :** Unit ini mendeskripsikan tentang keahlian dan pengetahuan yang dibutuhkan untuk mengembangkan dan menulis sebuah naskah dari narasi asli untuk semua produksi dalam industri budaya.

<b>ELEMEN KOMPETENSI</b>	<b>KRITERIA UNJUK KERJA</b>
01 Meninjau Narasi	<ol style="list-style-type: none"><li>1.1. Bentuk narasi dianalisa untuk menghasilkan narasi yang siap untuk penulisan bagian berikutnya.</li><li>1.2. Kegunaan narasi diidentifikasi dan dicatat, dan dieksplorasi ruang lingkup cara untuk merubahnya menjadi bentuk naskah.</li><li>1.3. Kemungkinan yang teridentifikasi dipertimbangkan dari penerimaan narasi dan refleksi pada kemungkinan dari proyek tersebut.</li><li>1.4. Ide naskah yang dikembangkan dari bentuk narasi dievaluasi dengan orang-orang yang relevan, bila dibutuhkan.</li></ol>
02 Menulis Konsep Awal	<ol style="list-style-type: none"><li>2.1. Lingkungan yang akan menghasilkan ide-ide dan membantu dalam motivasi untuk membawa ide-ide yang bervariasi dipererat.</li><li>2.2. Ruang lingkup ide dari bermacam-macam sumber daya untuk pengembangan lebih lanjut desain sebuah cerita dihasilkan, dieksplorasi dan diberi penekanan.</li><li>2.3. Ide-ide yang dihasilkan dievaluasi, ide-ide yang berhubungan dikelompokkan, dan ide-ide yang sesuai dengan persyaratan naskah dipilih.</li><li>2.4. Ide-ide yang dipilih dipertimbangkan dan di refleksikan untuk pengembangan naskah.</li><li>2.5. Dipastikan segala informasi fakta yang akurat dan berhubungan dengan hasil penelitian dan narasi disetujui.</li><li>2.6. Konsep naskah dihaluskan sampai memenuhi persyaratan kreatif dan artistik.</li><li>2.7. Kriteria untuk pengukuran yang efektif</li></ol>

	<p>diidentifikasi dan dihasilkan atas kesuksesan naskah dalam konteksnya.</p> <p>2.8. Konsep akhir naskah dipastikan sesuai dengan persyaratan waktu dari produksi yang diminta.</p> <p>2.9. Konsep akhir diserahkan pada orang-orang yang relevan untuk dipertimbangkan dan ditinjau, bila diperlukan.</p> <p>2.10. Segala perubahan naskah didokumentasikan dan diimplementasikan jika diperlukan.</p>
--	--

### BATASAN VARIABEL

1. Tipe produksi meliputi:
  - 1.1. *Film* dan *video* roman
  - 1.2. *Film* dokumenter
  - 1.3. *Film* dan *video* pendek
  - 1.4. Animasi
  - 1.5. Serial televisi
  - 1.6. Iklan / komersial
  - 1.7. *Film* dan *video* pelatihan dan perusahaan
  - 1.8. Multimedia interaktif
  - 1.9. Kegiatan dan penampilan langsung
2. Sumber daya yang relevan meliputi:
  - 2.1. Inspirasi
  - 2.2. Imajinasi
  - 2.3. Pengalaman hidup
  - 2.4. Kejadian aktual / nyata
  - 2.5. Bahan narasi yang muncul
  - 2.6. Media lain
  - 2.7. Perjalanan
  - 2.8. Observasi
  - 2.9. Pengalaman yang berbeda
3. Ide-ide dapat dihasilkan dari:
  - 3.1 *Brainstorming*
  - 3.2 Latihan
  - 3.3 Pemberian pertanyaan
  - 3.4 *Role play*
  - 3.5 Membuat analogi
  - 3.6 Mencari subyek dari sudut pandang yang berbeda
  - 3.7 Inovasi
4. Persyaratan produksi meliputi:
  - 4.1. Durasi
  - 4.2. Corak
  - 4.3. Isi
  - 4.4. Anggaran
  - 4.5. Tenggat waktu
  - 4.6. Lokasi
  - 4.7. *Audience*
  - 4.8. Kegunaan
  - 4.9. Kontrak

- 4.10. Kerahasiaan
- 4.11. HAKI
- 4.12. Jadwal
- 5. Perlengkapan meliputi:
  - 5.1. Komputer
  - 5.2. Alat tulis
  - 5.3. Peralatan perekam
- 6. Elemen cerita meliputi:
  - 6.1. *Plot*
  - 6.2. Cerita
  - 6.3. Tema
  - 6.4. Struktur
  - 6.5. Karakter
  - 6.6. Aliran
  - 6.7. Konflik
- 7. Bentuk narasi dapat merupakan:
  - 7.1. Sinopsis
  - 7.2. Garis besar
  - 7.3. Garis cerita
  - 7.4. Perlakuan
  - 7.5. Naskah televisi
  - 7.6. *Screenplay*
- 8. Naskah meliputi:
  - 8.1. Roman
  - 8.2. Film dokumentasi
  - 8.3. Komedi
  - 8.4. Drama televisi
  - 8.5. Serial
  - 8.6. Program anak-anak
  - 8.7. Berita
  - 8.8. *Infotainment*
  - 8.9. *Film* interaktif
  - 8.10. Permainan interaktif
  - 8.11. *Play*
  - 8.12. Teks penampilan
- 9. Orang-orang yang relevan meliputi:
  - 9.1. Produser
  - 9.2. Sutradara
  - 9.3. Penulis naskah
  - 9.4. Editor naskah
  - 9.5. Pemain
  - 9.6. Staf teknis yang lain
  - 9.7. Staf ahli yang lain
  - 9.8. Klien
  - 9.9. *Audience*

## **PANDUAN PENILAIAN**

### **1. Pengetahuan dan keterampilan penunjang**

Penilaian harus meliputi fakta esensial pengetahuan dan keahlian pada bidang di bawah ini:

- 1.1. Kemampuan melokasikan dan menggunakan sumber daya untuk memperluas pengalaman kreatif
- 1.2. Kemampuan mendemonstrasikan keaslian dan pendekatan inovatif dalam proses penulisan naskah kreatif

- 1.3. Kemampuan untuk mencoba corak dan elemen narasi untuk mengembangkan pilihan sendiri dan memperluas latihan penulisan
- 1.4. Kemampuan memperluas ikatan kreatif untuk diri sendiri dan penonton
- 1.5. Pengetahuan dan pengertian atas prinsip dan latihan penulisan untuk layar
- 1.6. Pengetahuan atas bermacam-macam tehnik pembacaan cerita
- 1.7. Pengetahuan yang relevan dengan konvensi penulisan, contohnya: *film*, bahasa
- 1.8. Pengetahuan atas aspek cerita dan / atau pengembangan karakter
- 1.9. Pengetahuan atas struktur penulisan layar, teater atau radio
- 1.10. Pengertian atas kecakapan pengarah layar
- 1.11. Pengertian atas kecakapan berakting di layar
- 1.12. Membaca dan menginterpretasikan dokumentasi bentuk narasi lainnya
- 1.13. Pengetahuan atas teknik komunikasi yang efektif meliputi mendengarkan secara aktif, bertanya dan komunikasi non verbal
- 1.14. Pengetahuan atas organisasi yang relevan dan / atau persyaratan legislatif kesehatan dan keselamatan tempat kerja.

## 2. Konteks penilaian

- 2.1. Penilaian dapat diambil dalam pekerjaan, di luar pekerjaan atau merupakan penggabungan dari keduanya. Bagaimana pun juga Penilaian dari unit ini akan lebih efektif bila diambil dalam persyaratan lingkungan tempat kerja yang spesifik.
- 2.2. Ruang lingkup metode untuk menambah aplikasi dari esensial pengetahuan dasar harus mendukung hal ini dan meliputi:
  - 2.2.1. Contoh pekerjaan atau aktifitas tempat kerja yang disimulasikan
  - 2.2.2. Pertanyaan lisan / wawancara bertujuan untuk mengevaluasi proses yang digunakan dalam mengembangkan dan merealisasikan konsep kreatif
  - 2.2.3. Proyek-proyek / laporan
  - 2.2.4. Laporan pihak ketiga dan hasil utama yang didapat
  - 2.2.5. Laporan fakta yang mendemonstrasikan proses yang digunakan dalam mengembangkan dan merealisasikan konsep kreatif

## 3. Aspek penting penilaian

- 3.1. Unit ini berkompeten diaplikasikan pada ruang lingkup sektor industri. Fokus dari Penilaian akan tergantung pada sektor industri. Penilaian harus memenuhi kebutuhan dari sektor tertentu yang mana penampilannya akan ditambahkan. Penilaian harus diperuntukkan pada variabel keadaan sekitar yang terdaftar dalam ruang lingkup pernyataan variabel yang diaplikasikan pada konteks yang dipilih.
- 3.2. Fakta di bawah ini kritis untuk menilai kompetensi unit ini:
  - 3.2.1. Kemampuan untuk menulis garis besar narasi untuk produksi media
  - 3.2.2. Pengetahuan atas prinsip dan latihan penulisan narasi
  - 3.2.3. Pengetahuan dan aplikasi pada legislasi lokal kesehatan, keselamatan dan keamanan tempat kerja yang relevan
  - 3.2.4. Pengetahuan teknik komunikasi yang efektif

## 4. Kaitan dengan unit-unit lainnya

- 4.1 Keterkaitan unit kompetensi untuk penilaian akan bervariasi dengan proyek atau skenario tertentu. Unit ini penting untuk suatu *range* pelayanan teknologi Informasi dan oleh karena itu harus dinilai secara keseluruhan dengan unit *technical / support*.

- 4.2 Pengembangan pelatihan untuk memenuhi persyaratan dalam unit ini perlu dilakukan dengan hati-hati. Untuk pelatihan pra-kejuruan umum, institusi harus menyediakan pelatihan yang mempertimbangkan serangkaian konteks industri seutuhnya tanpa bias terhadap sektor tertentu. Batasan variabel akan membantu dalam hal ini. Untuk sektor tertentu / khusus, pelatihan harus disesuaikan agar dapat memenuhi kebutuhan sektor tersebut.

### Kompetensi Kunci

NO	KOMPETENSI KUNCI DALAM UNIT INI	TINGKAT
1	Mengumpulkan, mengorganisir dan menganalisa informasi	2
2	Mengkomunikasikan ide-ide dan informasi	2
3	Merencanakan dan mengorganisir aktivitas-aktivitas	3
4	Bekerja dengan orang lain dan kelompok	3
5	Menggunakan ide-ide dan teknik matematika	1
6	Memecahkan masalah	2
7	Menggunakan teknologi	2

**KODE UNIT** : **TIK.MM02.023.01**

**JUDUL UNIT** : **Menyunting Naskah**

**DESKRIPSI UNIT** : Unit ini mendeskripsikan tentang keahlian dan pengetahuan yang dibutuhkan untuk menambah, menganalisa, mengedit dan menghaluskan naskah, bekerja sama dengan penulis, untuk menyelesaikan produksi untuk semua produksi industri budaya.

<b>ELEMEN KOMPETENSI</b>	<b>KRITERIA UNJUK KERJA</b>
01 Menambah naskah untuk diedit	<ol style="list-style-type: none"><li>1.1. Elemen cerita yang relevan diidentifikasi dan dihasilkan, meliputi: <i>plot</i>, struktur, tema, karakter dan aliran.</li><li>1.2. Struktur, konsistensi, karakterisasi, benturan, bahasa dan hal-hal relevan lainnya ditambahkan dengan naskah.</li><li>1.3. Dikomunikasikan dengan orang-orang yang relevan untuk menghasilkan dan mengkonfirmasi konsep naskah asli yang dibutuhkan dan dokumentasi segala perubahan dari konsep asli.</li><li>1.4. Penyelesaian dari bermacam-macam proses pengeditan panggung ditentukan batas waktunya sehingga semua tenggat waktu dapat dicapai.</li></ol>
02 Menganalisa naskah	<ol style="list-style-type: none"><li>2.1. Dalam kerjasama dengan (para) penulis, kegunaan cerita didefinisikan dan dianalisa untuk memastikan semua elemen cerita dikontribusikan untuk tujuan ini.</li><li>2.2. Elemen cerita dianalisa dan ditambah masing-masing elemen untuk efektivitas artistik.</li><li>2.3. Kerja sama dengan (para) penulis dilakukan untuk menghasilkan visi penulis dan secara berkesinambungan naskah ditambah untuk membantu definisi visi tersebut.</li><li>2.4. Masukan yang jelas dan konstruktif ditawarkan untuk membetulkan fakta yang tidak akurat dan persyaratan produksi yang lain.</li><li>2.5. Perubahan terhadap naskah dipastikan konsisten dengan persyaratan editorial dan peraturan.</li></ol>

<p>03 Mendapatkan persetujuan dari orang-orang yang relevan</p>	<p>3.1 Naskah yang sudah diedit dipresentasikan pada orang-orang yang relevan untuk mendapatkan validasi.</p> <p>3.2 Perubahan akhir didiskusikan dan disetujui dengan orang-orang yang relevan.</p> <p>3.3 Perubahan yang diperlukan diaplikasi dan dikonfirmasi bahwa naskah sudah sesuai dengan semua persyaratan dan siap untuk produksi.</p>
---	---

### BATASAN VARIABEL

1. Tipe produksi meliputi:
  - 1.1. *Film* dan *video* roman
  - 1.2. *Film* dokumenter
  - 1.3. *Film* dan *video* pendek
  - 1.4. Animasi
  - 1.5. Serial televisi
  - 1.6. Iklan / komersial
  - 1.7. *Film* dan *video* pelatihan
  - 1.8. Multimedia
  - 1.9. Kegiatan dan penampilan langsung
  - 1.10. Teater
  - 1.11. Penampilan
2. Sumber daya yang relevan meliputi:
  - 2.1. Inspirasi
  - 2.2. Imajinasi
  - 2.3. Pengalaman hidup
  - 2.4. Kejadian aktual / nyata
  - 2.5. Bahan narasi yang muncul
  - 2.6. Surat kabar
3. Elemen cerita meliputi:
  - 3.1 *Plot*
  - 3.2 Cerita
  - 3.3 Tema
  - 3.4 Struktur
  - 3.5 Karakter
  - 3.6 Aliran
  - 3.7 Konflik
4. Hasil merupakan:
  - 4.1. Sinopsis
  - 4.2. Garis besar
  - 4.3. Garis cerita
  - 4.4. Naskah televisi
  - 4.5. *Screenplay*
5. Naskah meliputi:
  - 5.1. Roman
  - 5.2. Film dokumentasi
  - 5.3. Komedi
  - 5.4. Drama televisi
  - 5.5. Serial

- 5.6. Perusahaan / industri
- 5.7. Program anak-anak
- 5.8. Berita
- 5.9. *Infotainment*
- 5.10. *Film* interaktif
- 5.11. Permainan interaktif
- 5.12. *Play*
- 5.13. Teks penampilan
- 5.14. Penampilan radio
- 6. Persyaratan produksi meliputi:
  - 6.1. Kegunaan
  - 6.2. Durasi
  - 6.3. Corak
  - 6.4. Isi
  - 6.5. Anggaran
  - 6.6. Tenggat waktu
  - 6.7. Lokasi
  - 6.8. *Audience*
  - 6.9. Kontrak
  - 6.10. Kerahasiaan
  - 6.11. HAKI
  - 6.12. Jadwal
- 7. Orang-orang yang relevan meliputi:
  - 7.1. Produser
  - 7.2. Sutradara
  - 7.3. Penulis naskah
  - 7.4. Editor naskah
  - 7.5. Manajer program
  - 7.6. Penyiar
  - 7.7. Pemain
  - 7.8. Staf teknis yang lain
  - 7.9. Staf ahli yang lain
  - 7.10. *Audience*

## **PANDUAN PENILAIAN**

- 1. **Pengetahuan dan keterampilan penunjang**
  - 1.1. Penilaian harus meliputi fakta esensial pengetahuan dan keahlian pada bidang di bawah ini:
  - 1.2. Kemampuan melokasikan dan menggunakan sumber daya untuk memperluas pengalaman kreatif
  - 1.3. Kemampuan mendemonstrasikan keaslian dan pendekatan inovatif dalam proses penulisan naskah kreatif
  - 1.4. Kemampuan untuk mencoba corak dan elemen narasi untuk mengembangkan pilihan sendiri dan memperluas latihan penulisan
  - 1.5. Kemampuan memperluas ikatan kreatif untuk diri sendiri dan penonton
  - 1.6. Pengetahuan dan pengertian atas prinsip dan latihan penulisan untuk layar
  - 1.7. Pengetahuan atas bermacam-macam teknik pembacaan cerita
  - 1.8. Pengetahuan yang relevan dengan konvensi penulisan, contohnya: *film*, bahasa
  - 1.9. Pengetahuan atas aspek cerita dan / atau pengembangan karakter
  - 1.10. Pengetahuan atas struktur penulisan layar, teater atau radio

- 1.11. Pengertian atas kecakapan pengarah layar
- 1.12. Pengertian atas kecakapan berakting di layar
- 1.13. Pengetahuan organisasi dan / atau legislasi yang relevan atas persyaratan kesehatan dan keselamatan kesehatan dan keselamatan tempat kerja
- 1.14. Membaca dan menginterpretasikan dokumentasi dan rencana
- 1.15. Pengetahuan atas teknik komunikasi yang efektif meliputi mendengarkan secara aktif, bertanya dan komunikasi non verbal

## 2. Konteks penilaian

- 2.1. Penilaian dapat dilakukan dalam pekerjaan, di luar pekerjaan atau merupakan penggabungan dari keduanya. Bagaimana pun juga penilaian unit ini akan lebih efektif bila diambil dalam persyaratan lingkungan tempat kerja yang spesifik.
- 2.2. Ruang lingkup metode untuk menambah aplikasi dari esensial pengetahuan dasar harus mendukung hal ini dan meliputi:
  - 2.2.1. Studi kasus
  - 2.2.2. Contoh pekerjaan atau aktifitas tempat kerja yang disimulasikan
  - 2.2.3. Pertanyaan lisan / wawancara bertujuan untuk mengevaluasi proses yang digunakan dalam mengembangkan dan merealisasikan konsep kreatif
  - 2.2.4. Proyek-proyek / laporan
  - 2.2.5. Laporan pihak ketiga dan hasil utama yang didapat
  - 2.2.6. Laporan fakta yang mendemonstrasikan proses yang digunakan dalam mengembangkan dan merealisasikan konsep kreatif

## 3. Aspek penting penilaian

- 3.1. Karena unit ini berfokus pada pengeditan naskah, Penilaian harus memastikan bahwa sebuah ruang lingkup yang cukup atas tugas pengeditan naskah terpenuhi menggunakan ruang lingkup yang cukup dari naskah untuk layar. Ruang lingkup variabel akan membantu.
- 3.2. Fakta di bawah ini penting untuk menilai kompetensi unit ini:
  - 3.2.1. Kemampuan untuk menganalisa dan mengedit naskah pada layar untuk konsep akhir yang siap untuk produksi
  - 3.2.2. Pengetahuan prinsip dan pelatihan penulisan layar
  - 3.2.3. Komunikasi tertulis dan lisan yang efektif dengan ruang lingkup individu dan organisasi
  - 3.2.4. Pengetahuan atas isu kesehatan dan keselamatan tempat kerja

## 4. Kaitan dengan unit-unit lainnya

- 4.1. Keterkaitan unit kompetensi untuk penilaian akan bervariasi dengan proyek atau skenario tertentu. Unit ini penting untuk suatu *range* pelayanan teknologi Informasi dan oleh karena itu harus dinilai secara keseluruhan dengan unit *technical / support*.
- 4.2. Pengembangan pelatihan untuk memenuhi persyaratan dalam unit ini perlu dilakukan dengan hati-hati. Untuk pelatihan pra-kejuruan umum, institusi harus menyediakan pelatihan yang mempertimbangkan serangkaian konteks industri seutuhnya tanpa bias terhadap sektor tertentu. Batasan variabel akan membantu dalam hal ini. Untuk sektor tertentu / khusus, pelatihan harus disesuaikan agar dapat memenuhi kebutuhan sektor tersebut.

## Kompetensi Kunci

<b>NO</b>	<b>KOMPETENSI KUNCI DALAM UNIT INI</b>	<b>TINGKAT</b>
1	Mengumpulkan, mengorganisir dan menganalisa informasi	2
2	Mengkomunikasikan ide-ide dan informasi	2
3	Merencanakan dan mengorganisir aktivitas-aktivitas	3
4	Bekerja dengan orang lain dan kelompok	2
5	Menggunakan ide-ide dan teknik matematika	1
6	Memecahkan masalah	2
7	Menggunakan teknologi	1

**KODE UNIT : TIK.MM02.024.01**

**JUDUL UNIT : Menulis Bahan-Bahan Presentasi**

**DESKRIPSI UNIT :** Unit ini mendeskripsikan tentang keahlian dan pengetahuan yang dibutuhkan untuk menulis sebuah ruang lingkup bahan presentasi yang berkontribusi pada kesinambungan sebuah program audio, termasuk hubungan, intro, outro dan pengumuman balik

<b>ELEMEN KOMPETENSI</b>	<b>KRITERIA UNJUK KERJA</b>
01 Merencanakan dan mempersiapkan bahan untuk menulis presentasi	1.1 Persyaratan produksi dan tenggat waktu dengan orang-orang yang relevan dihasilkan sesuai dengan prosedur organisasi. 1.2 Kegunaan dan fungsi dari bahan presentasi ditentukan dan ruang lingkup jalan dieksplorasi untuk mencapai tujuan. 1.3 Informasi dikumpulkan dari bermacam-macam sumber daya bila dibutuhkan, untuk menghasilkan ide-ide guna mengembangkan bahan presentasi. 1.4 Ide-ide presentasi gambar visual melalui presentasi auditori diperhatikan. 1.5 Ide-ide dikembangkan sehingga menciptakan gambaran untuk presentasi 1.6 Ide yang paling tepat dipilih untuk kegunaan dan fungsi dari bahan presentasi dievaluasi.
02 Menulis bahan presentasi	2.1 Bahan presentasi didaftarkan agar mudah dibaca, dan bahan ditulis dengan menggunakan bahasa yang mudah diterima. 2.2 Bahan presentasi dipastikan sesuai dengan persyaratan waktu yang dibutuhkan untuk produksi. 2.3 Bahan presentasi dipastikan berisi seluruh komponen yang diperlukan untuk produksi dan sesuai dengan persyaratan yang ada. 2.4 Bahan presentasi dihaluskan secara berkesinambungan dan dikonsepsi ulang sampai memenuhi persyaratan produksi, kreatif, dan teknis.

	<p>2.5 Bahan tertulis dipastikan dalam persyaratan tenggat waktu.</p> <p>2.6 Bahan presentasi diserahkan pada orang-orang yang relevan untuk dipertimbangkan dan ditinjau saat konsep akhir.</p> <p>2.7 Segala perubahan yang diperlukan pada naskah didokumentasi dan diimplementasi bila diperlukan, dan bahan presentasi dikonfirmasi sesuai dengan persyaratan dan siap untuk produksi.</p>
--	---

### BATASAN VARIABEL

1. Unit ini berlaku untuk seluruh sektor teknologi informasi dan komunikasi.
2. Unit ini tidak terbatas pada prosedur yang berhubungan dengan menulis bahan –bahan presentasi.
3. Komunikasi tidak terbatas pada klien, tetapi juga kepada anggota tim, *supervisor*, manajemen, yang berhubungan dengan *support* kebutuhan klien.

### PANDUAN PENILAIAN

#### 1. Pengetahuan dan keterampilan penunjang

Untuk mendemonstrasikan kompetensi, memerlukan bukti keterampilan dan pengetahuan di bidang berikut ini :

- 1.1 Pengetahuan dasar
  - 1.1.1 Teknik menulis bahan presentasi.
  - 1.1.2 Prinsip-prinsip umum jurnalistik.
- 1.2 Keterampilan dasar
  - 1.2.1 Bertanya dan mendengarkan dengan aktif.
  - 1.2.2 Keterampilan dasar melayani pelanggan untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan.
  - 1.2.3 Komunikasi non verbal secara jelas dan tepat.
  - 1.2.4 Keterampilan presentasi

#### 2. Konteks penilaian

Kompetensi harus diujikan di tempat kerja atau di tempat lain secara teori dengan kondisi kerja sesuai dengan keadaan normal.

#### 3. Aspek penting penilaian

Aspek yang harus diperhatikan :

- 3.1 Kemampuan untuk melakukan presentasi yang menarik
- 3.2 Kemampuan untuk menulis presentasi

#### 4. Kaitan dengan unit-unit lainnya

- 4.1 Unit ini didukung oleh pengetahuan dan keterampilan dalam unit kompetensi yang berkaitan dengan:
  - 4.1.1 TIK.MM02.021.01 Membangun sebuah narasi.

- 4.2 Pengembangan pelatihan untuk memenuhi persyaratan dalam unit ini perlu dilakukan dengan hati-hati. Untuk pelatihan pra-kejuruan umum, institusi harus menyediakan pelatihan yang mempertimbangkan serangkaian konteks industri seutuhnya tanpa bias terhadap sektor tertentu. Batasan variabel akan membantu dalam hal ini. Untuk sektor tertentu / khusus, pelatihan harus disesuaikan agar dapat memenuhi kebutuhan sektor tersebut.

### Kompetensi Kunci

NO	KOMPETENSI KUNCI DALAM UNIT INI	TINGKAT
1	Mengumpulkan, mengorganisir dan menganalisa informasi	1
2	Mengkomunikasikan ide-ide dan informasi	2
3	Merencanakan dan mengorganisir aktivitas-aktivitas	2
4	Bekerja dengan orang lain dan kelompok	2
5	Menggunakan ide-ide dan teknik matematika	1
6	Memecahkan masalah	2
7	Menggunakan teknologi	2

**KODE UNIT : TIK.MM02.025.01**

**JUDUL UNIT : Menulis Atau Menyalin Isi Naskah**

**DESKRIPSI UNIT :** Unit ini mendeskripsikan tentang keahlian dan pengetahuan yang dibutuhkan untuk menulis isi dan / atau salinan untuk digunakan dalam artikel seperti periklanan atau promosi lainnya, pengumuman sponsor, komunitas layanan pengumuman dan segala bentuk penulisan industri lainnya dalam industri budaya.

<b>ELEMEN KOMPETENSI</b>	<b>KRITERIA UNJUK KERJA</b>
01 Merencanakan dan mempersiapkan untuk menulis isi dan / atau salinan	1.1 Persyaratan produksi dan tenggat waktu dihasilkan dari isi dengan orang-orang yang relevan, sesuai dengan prosedur organisasi. 1.2 Kegunaan dan fungsi dari isi ditentukan dan ruang lingkup cara untuk mencapai tujuan dieksplorasi. 1.3 Informasi dari bermacam-macam sumber daya seperti yang dibutuhkan untuk menghasilkan dan merekam ruang lingkup ide-ide untuk mengembangkan isi dikumpulkan. 1.4 Relevansi pada tujuan dan fungsi kerja yang dimiliki oleh ide-ide tersebut. 1.5 Ide relevan yang paling tepat pada kegunaan dan fungsi kerja dievaluasi dan dipilih.
02 Menulis isi / salinan	2.1 Isi terdaftar agar mudah dibaca dan ditulis dengan menggunakan bahasa yang mudah Isi dipastikan sesuai dengan persyaratan waktu produksi. 2.2 Isi dipastikan berisi semua komponen yang diperlukan oleh persyaratan produksi. 2.3 Isi dipastikan terdaftar dalam persyaratan tenggat waktu. 2.4 Bahan presentasi diserahkan pada orang-orang yang relevan untuk dipertimbangkan dan ditinjau saat konsep akhir. 2.5 Segala perubahan yang diperlukan pada naskah didokumentasi dan diimplementasikan bila diperlukan, dan konfirmasi bahwa bahan presentasi sesuai dengan persyaratan dan siap

	untuk produksi.
--	-----------------

### **BATASAN VARIABEL**

1. Unit ini berlaku untuk seluruh sektor teknologi informasi dan komunikasi.
2. Unit ini tidak terbatas pada prosedur yang berhubungan dengan menulis bahan –bahan presentasi.
3. Komunikasi tidak terbatas pada klien, tetapi juga kepada anggota tim, supervisor, manajemen, yang berhubungan dengan *support* kebutuhan klien.

### **PANDUAN PENILAIAN**

#### **1. Pengetahuan dan keterampilan penunjang**

Untuk mendemonstrasikan kompetensi, memerlukan bukti keterampilan dan pengetahuan di bidang berikut ini :

- 1.1 Pengetahuan dasar
  - 1.1.1 Teknik menulis naskah.
  - 1.1.2 Prinsip-prinsip umum jurnalistik.
- 1.2 Keterampilan dasar
  - 1.2.1 Bertanya dan mendengarkan dengan aktif.
  - 1.2.2 Keterampilan dasar melayani pelanggan untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan.
  - 1.2.3 Komunikasi non verbal secara jelas dan tepat.
  - 1.2.4 Keterampilan menggunakan ejaan yang tepat

#### **2. Konteks penilaian**

Kompetensi harus diujikan di tempat kerja atau di tempat lain secara teori dengan kondisi kerja sesuai dengan keadaan normal.

#### **3. Aspek penting penilaian**

Aspek yang harus diperhatikan :

- 3.1 Kemampuan untuk menggunakan ejaan yang tepat
- 3.2 Kemampuan untuk menulis presentasi
- 3.3 Pengetahuan atas isu kesehatan dan keselamatan tempat kerja
- 3.4 Pengetahuan atas teknik komunikasi efektif

#### **4. Kaitan dengan unit-unit lainnya**

4.1 Unit ini didukung oleh pengetahuan dan keterampilan dalam unit kompetensi yang berkaitan dengan:

- 4.1.1 TIK.MM02.021.01 Membangun sebuah narasi.

4.2 Pengembangan pelatihan untuk memenuhi persyaratan dalam unit ini perlu dilakukan dengan hati-hati. Untuk pelatihan pra-kejuruan umum, institusi harus menyediakan pelatihan yang mempertimbangkan serangkaian konteks industri seutuhnya tanpa bias terhadap sektor tertentu. Batasan variabel akan membantu dalam hal ini. Untuk sektor tertentu / khusus, pelatihan harus disesuaikan agar dapat memenuhi kebutuhan sektor tersebut.

## Kompetensi Kunci

<b>NO</b>	<b>KOMPETENSI KUNCI DALAM UNIT INI</b>	<b>TINGKAT</b>
1	Mengumpulkan, mengorganisir dan menganalisa informasi	2
2	Mengkomunikasikan ide-ide dan informasi	2
3	Merencanakan dan mengorganisir aktivitas-aktivitas	2
4	Bekerja dengan orang lain dan kelompok	2
5	Menggunakan ide-ide dan teknik matematika	2
6	Memecahkan masalah	3
7	Menggunakan teknologi	2

**KODE UNIT** : TIK.MM02.026.01

**JUDUL UNIT** : **Menggunakan Peralatan Yang Sesuai Untuk Membuat Sekuen Interaktif**

**DESKRIPSI UNIT** : Unit ini menggambarkan keterampilan dan pengetahuan yang dibutuhkan untuk menggunakan *authoring tools* untuk menciptakan suatu rangkaian interaktif yang khusus untuk suatu produk multimedia pada industri seni.

<b>ELEMEN KOMPETENSI</b>	<b>KRITERIA UNJUK KERJA</b>
01 Merencanakan penggunaan <i>authoring tools</i>	1.1 Berbagai macam <i>authoring tools</i> multimedia diidentifikasi. 1.2 Jenis <i>authoring tools</i> dan aplikasinya pada bermacam-macam proyek multimedia didiskusikan dengan personel terkait. 1.3 Tujuan, lingkup, <i>storyboard</i> dan desain proyek multimedia didiskusikan dengan personel terkait. 1.4 Syarat-syarat teknis dari proyek multimedia dan menggunakan suatu program <i>authoring</i> didiskusikan dengan personel terkait.
02 Menyiapkan penggunaan <i>authoring tools</i>	2.1 <i>Software</i> untuk menulis / <i>authoring</i> ditampilkan. 2.2 <i>File</i> baru untuk suatu pekerjaan khusus diciptakan dan diberi nama dengan tepat. 2.3 <i>Display</i> diadakan dan perkakas dan <i>feature software</i> yang relevan dengan proses penulisan digunakan.
03 Menggunakan <i>authoring tools</i>	3.1 Komponen multimedia pada <i>authoring tool</i> diimpor. 3.2 Prinsip desain pada desain dan tata letak <i>screen</i> diterapkan. 3.3 Desain <i>screen</i> dan tata letak dibuat sesuai dengan persyaratan kreatifitas dan produk. 3.4 Tombol-tombol dan elemen interaktif yang lain diciptakan. 3.5 Semua komponen dihubungkan sesuai dengan <i>storyboard</i> .

	3.6 <i>Save</i> dan <i>store</i> pada format <i>file</i> yang tepat.
04 Memeriksa fungsi rangkaian multimedia	<p>4.1 Semua penghubung dipastikan berfungsi dengan baik.</p> <p>4.2 Rangkaian pada personel terkait disajikan.</p> <p>4.3 Digunakan perubahan-perubahan yang telah ditetapkan.</p>

### BATASAN VARIABEL

1. Unit ini berlaku untuk seluruh sektor teknologi informasi dan komunikasi.
2. Unit ini tidak terbatas pada prosedur yang berhubungan dengan membuat sekuen interaktif.
3. Komunikasi tidak terbatas pada klien, tetapi juga kepada anggota tim, *supervisor*, manajemen, yang berhubungan dengan *support* kebutuhan klien.

### PANDUAN PENILAIAN

#### 1. Pengetahuan dan keterampilan penunjang

Untuk mendemonstrasikan kompetensi, memerlukan bukti keterampilan dan pengetahuan di bidang berikut ini :

- 1.1 Pengetahuan dasar
  - 1.1.1 Teknik membuat sekuen interaktif
  - 1.1.2 Teknik mengolah gambar dan audio
  - 1.1.3 Prinsip-prinsip umum jurnalistik.
- 1.2 Keterampilan dasar
  - 1.2.1 Bertanya dan mendengarkan dengan aktif.
  - 1.2.2 Keterampilan dasar melayani pelanggan untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan.
  - 1.2.3 Komunikasi non verbal secara jelas dan tepat.
  - 1.2.4 Keterampilan menggunakan ejaan yang tepat
  - 1.2.5 Menggunakan *software Dreamweaver* dan *Flash*

#### 2. Konteks penilaian

Kompetensi harus diujikan di tempat kerja atau di tempat lain secara teori dengan kondisi kerja sesuai dengan keadaan normal.

#### 3. Aspek penting penilaian

Aspek yang harus diperhatikan :

- 3.1 Kemampuan untuk menggunakan ejaan yang tepat
- 3.2 Kemampuan untuk menulis presentasi
- 3.3 Pengetahuan atas isu kesehatan dan keselamatan tempat kerja
- 3.4 Pengetahuan atas teknik komunikasi efektif
- 3.5 Pengembangan rangkaian multimedia khusus yang beroperasi sesuai dengan rencana dan menyediakan antar aktifitas yang tepat dan desain yang efektif

#### 4. Kaitan dengan unit-unit lainnya

4.1 Unit ini didukung oleh pengetahuan dan keterampilan dalam unit kompetensi yang berkaitan dengan:

4.1.1 TIK.MM02.027.01 Membuat Sebuah Produk Multimedia.

4.2 Pengembangan pelatihan untuk memenuhi persyaratan dalam unit ini perlu dilakukan dengan hati-hati. Untuk pelatihan pra-kejuruan umum, institusi harus menyediakan pelatihan yang mempertimbangkan serangkaian konteks industri seutuhnya tanpa bias terhadap sektor tertentu. Batasan variabel akan membantu dalam hal ini. Untuk sektor tertentu / khusus, pelatihan harus disesuaikan agar dapat memenuhi kebutuhan sektor tersebut.

#### Kompetensi Kunci

NO	KOMPETENSI KUNCI DALAM UNIT INI	TINGKAT
1	Mengumpulkan, mengorganisir dan menganalisa informasi	2
2	Mengkomunikasikan ide-ide dan informasi	2
3	Merencanakan dan mengorganisir aktivitas-aktivitas	2
4	Bekerja dengan orang lain dan kelompok	3
5	Menggunakan ide-ide dan teknik matematika	3
6	Memecahkan masalah	3
7	Menggunakan teknologi	3

**KODE UNIT** : TIK.MM02.027.01

**JUDUL UNIT** : **Membuat Sebuah Produk Multimedia**

**DESKRIPSI UNIT** : Unit ini menggambarkan *skill* dan pengetahuan yang dibutuhkan untuk menulis suatu produk multimedia yang lengkap dengan menggunakan *authoring tool* berstandar industri untuk suatu produksi pada industri seni

<b>ELEMEN KOMPETENSI</b>	<b>KRITERIA UNJUK KERJA</b>
01 Mengidentifikasi elemen multimedia	1.1 Semua rencana yang relevan, <i>storyboard</i> , desain navigasi dan desain laporan didapatkan.  1.2 Semua elemen multimedia ditempatkan sebagaimana kebutuhan untuk menciptakan produksi dan kreatif dan spesifikasi teknis.  1.3 Masalah integrasi dan format elemen multimedia didiskusikan dengan personel yang tepat  1.4 Penyimpanan ( <i>save</i> ) semua elemen multimedia pada format yang sesuai dan disimpan ( <i>store</i> ) supaya dapat diakses dengan mudah.  1.5 Rangkaian yang akan menjadi prototip ditentukan.
02 Mengidentifikasi lingkup <i>authoring software</i>	2.1 Sejumlah <i>authoring software</i> berstandar industri diidentifikasi.  2.2 Kemampuan <i>software</i> diukur yang mengacu pada <i>delivery platform</i> multimedia yang dimaksud.  2.3 Seleksi <i>software</i> didiskusikan dengan personil desain terkait untuk memastikan bahwa seleksi akan memenuhi <i>outcome</i> yang dibutuhkan  2.4 <i>Authoring software</i> dipilih.
03 Menggunakan <i>authoring software</i>	3.1 <i>Authoring software</i> dibuat.  3.2 <i>File</i> baru yang sesuai dengan pekerjaan dibuat dan diberi nama dengan tepat.  3.3 <i>Hardware</i> , dan <i>feature software</i> yang relevan dengan proses <i>authoring</i> dipilih dan digunakan.

<p>04 Membuat rangkaian multimedia</p>	<p>4.1 Elemen multimedia diimpor dan dirakit dengan rangkaian yang benar sesuai persyaratan kreatif</p> <p>4.2 Elemen interaktif dibuat sesuai dengan syarat-syarat kreatif dan teknis</p> <p>4.3 Rangkaian multimedia diperiksa sesuai dengan desain navigasi</p> <p>4.4 Rangkaian multimedia diperiksa sesuai dengan desain spesifikasi <i>loading</i></p> <p>4.5 Dilakukan tes dan dijalankan rangkaian multimedia sebagai suatu presentasi untuk memastikan bahwa rangkaian tersebut memenuhi syarat-syarat kreatif, produksi dan teknis</p> <p>4.6 Format <i>file</i> disimpan dan diidentifikasi untuk tujuan yang dimaksud.</p>
<p>05 Mengevaluasi prototip multimedia</p>	<p>5.1 <i>Play back</i> rangkaian final dengan personil yang terkait.</p> <p>5.2 Kriteria termasuk pencapaian produk yang kreatif dan <i>friendly user</i> dievaluasi.</p> <p>5.3 Perubahan - perubahan yang dirasa perlu didiskusikan dan disetujui.</p> <p>5.4 <i>User trial</i> dilaksanakan dan bila perlu dibantu</p> <p>5.5 Evaluasi umpan balik yang diberikan oleh pengguna setelah mencobanya .</p> <p>5.6 Persetujuan dari personil terkait untuk mengembangkan prototip menjadi produk yang lengkap dikonfirmasi.</p>
<p>06 Mentransformasi prototip pada produk akhir</p>	<p>6.1 Perubahan-perubahan yang diperlukan dibuat seperti yang disarankan oleh pengguna.</p> <p>6.2 Semua elemen multimedia diintegrasikan sesuai dengan spesifikasi.</p> <p>6.3 Pemeriksaan terakhir dilakukan untuk memastikan semua rangkaian telah sesuai dengan desain navigasi.</p> <p>6.4 Penyimpanan pada sistem <i>storage</i> tertentu.</p>

## BATASAN VARIABEL

1. Unit ini berlaku untuk seluruh sektor teknologi informasi dan komunikasi.
2. Unit ini tidak terbatas pada prosedur yang berhubungan dengan membuat sebuah produk multimedia.
3. Komunikasi tidak terbatas pada klien, tetapi juga kepada anggota tim, *supervisor*, manajemen, yang berhubungan dengan *support* kebutuhan klien.

## PANDUAN PENILAIAN

### 1. Pengetahuan dan keterampilan penunjang

Untuk mendemonstrasikan kompetensi, memerlukan bukti keterampilan dan pengetahuan di bidang berikut ini :

- 1.1 Pengetahuan dasar
  - 1.1.1 *Feature* dan fungsi dari sistem operasi multimedia
  - 1.1.2 Peran multimedia
  - 1.1.3 Pengetahuan mengenai faktor limitasi *hardware* komputer
  - 1.1.4 Pengetahuan mengenai standar kesehatan dan keselamatan kerja
  - 1.1.5 *Skill* komunikasi yang efektif
- 1.2 Keterampilan dasar
  - 1.2.1 Bertanya dan mendengarkan dengan aktif.
  - 1.2.2 Keterampilan dasar melayani pelanggan untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan.
  - 1.2.3 Komunikasi non verbal secara jelas dan tepat.
  - 1.2.4 Keterampilan menggunakan *software* multimedia
  - 1.2.5 *Skill* dalam menggunakan *authoring software* yang tepat, termasuk perangkat utama dan perlengkapannya

### 2. Konteks penilaian

Kompetensi harus diujikan di tempat kerja atau di tempat lain secara teori dengan kondisi kerja sesuai dengan keadaan normal.

### 3. Aspek penting penilaian

Aspek yang harus diperhatikan :

- 3.1 Kemampuan untuk membuat multimedia yang menarik
- 3.2 Kemampuan untuk menulis presentasi
- 3.3 Pengetahuan atas isu kesehatan dan keselamatan tempat kerja
- 3.4 Pengetahuan atas teknik komunikasi efektif
- 3.5 Pengembangan rangkaian multimedia khusus yang beroperasi sesuai dengan rencana dan menyediakan antar aktifitas yang tepat dan desain yang efektif

### 4. Kaitan dengan unit-unit lainnya

- 4.1 Unit ini didukung oleh pengetahuan dan keterampilan dalam unit kompetensi yang berkaitan dengan:
  - 4.1.1 TIK.MM02.025.01 Menulis Atau Menyalin isi Naskah
- 4.2 Pengembangan pelatihan untuk memenuhi persyaratan dalam unit ini perlu dilakukan dengan hati-hati. Untuk pelatihan pra-kejuruan umum, institusi harus menyediakan pelatihan yang mempertimbangkan serangkaian konteks industri seutuhnya tanpa bias terhadap sektor tertentu. Batasan variabel akan membantu dalam hal ini. Untuk sektor

tertentu / khusus, pelatihan harus disesuaikan agar dapat memenuhi kebutuhan sektor tersebut.

### Kompetensi Kunci

<b>NO</b>	<b>KOMPETENSI KUNCI DALAM UNIT INI</b>	<b>TINGKAT</b>
1	Mengumpulkan, mengorganisir dan menganalisa informasi	2
2	Mengkomunikasikan ide-ide dan informasi	2
3	Merencanakan dan mengorganisir aktivitas-aktivitas	2
4	Bekerja dengan orang lain dan kelompok	3
5	Menggunakan ide-ide dan teknik matematika	3
6	Memecahkan masalah	3
7	Menggunakan teknologi	3

**KODE UNIT : TIK.MM02.028.01**

**JUDUL UNIT : Menerapkan Rancangan Permainan (*Game*) Pada Sebuah Produk Multimedia**

**DESKRIPSI UNIT :** Unit ini menjelaskan keterampilan dan pengetahuan yang diperlukan untuk menggunakan prinsip desain permainan, termasuk merencanakan dan mendesain suatu permainan, untuk pengembangan produk multimedia yang digunakan dalam industri seni.

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA
01 Menerima dan memahami laporan untuk desain <i>game</i>	1.1 Bergabung dengan personal terkait sehingga dapat dipahami dan ditentukan tujuan dan <i>output</i> produk multimedia, diteliti aplikasi desain visual dan teknik komunikasi untuk memastikan bahwa persyaratan kreatif, teknis dan produksi dapat dipenuhi.  1.2 Semua faktor terkait yang mungkin dapat menentukan dan berdampak pada desain permainan melalui <i>breakdown</i> dan pemahaman laporan dan <i>license</i> ditentukan dengan personal terkait.  1.3 Pengguna / <i>audience</i> yang dituju untuk menentukan format dan <i>platform</i> penyampaian dari <i>game</i> melalui diskusi ditentukan dengan personel terkait.
02 Menghasilkan dan menilai ide-ide	2.1 Serangkaian ide-ide dihasilkan untuk desain <i>game</i> yang secara teknis layak pakai, merespon pada laporan dan menyediakan solusi kreatif pada seluruh isu desain.  2.2 Ide-ide desain visual dan komunikasi untuk memastikan kontribusi sejumlah ide-ide dan solusi kreatif pada konsep awal didiskusikan dengan personel terkait.  2.3 Dirujuk pada ide-ide kreatif dan solusinya serta penilaian diberikan untuk implikasi pendanaan, kerangka waktu, kelayakan teknis dan kesesuaian untuk memenuhi laporan.
03 Melaksanakan riset	3.1 <i>Authoring software</i> dibuat  3.2 <i>File</i> baru dibuat yang sesuai dengan

	<p>pekerjaan dan memberi nama dengan tepat</p> <p>3.3 <i>Hardware</i> dan <i>feature software</i> yang relevan dengan proses <i>authoring</i> dipilih dan digunakan.</p>
04 Memilih model desain <i>game</i>	<p>4.1 Model desain <i>game</i> ditentukan dan disajikan kepada personel terkait untuk menimbang karakteristik, perbedaan dan kemampuannya untuk memenuhi laporan.</p> <p>4.2 Untuk memastikan bahwa berbagai macam model telah diidentifikasi dan disediakan, dikonsultasikan dengan personil terkait.</p> <p>4.3 Model desain <i>game</i> dipilih untuk memenuhi persyaratan laporan: kreatif, teknis dan produksi.</p>
05 Membuat elemen <i>game</i>	<p>5.1 Teknik desain digunakan untuk mengembangkan struktur <i>game</i>, memastikan bahwa semua elemen telah dimasukkan dalam dokumen untuk digunakan selanjutnya.</p> <p>5.2 Parameter teknis didiskusikan dan dilakukan perencanaan teknis dengan personil terkait untuk mencapai format yang paling sesuai.</p> <p>5.3 Rentangan parameter <i>game</i> yang sesuai ditentukan dan digunakan untuk memenuhi laporan desain, serta dipastikan sumber kreatif, teknis dan produksi cukup untuk mencapai hasil akhir.</p> <p>5.4 Elemen multimedia yang dibutuhkan ditentukan untuk membuat <i>game</i>.</p>
06 Mengevaluasi <i>game</i> berdasarkan prinsip desain	<p>6.1 Desain <i>game</i> diperiksa untuk pendekatan inovatif, kelayakan teknis dan memenuhi laporan desain.</p> <p>6.2 Persyaratan tambahan atau modifikasi pada desain <i>game</i> didiskusikan dan dikonfirmasi dan dilakukan langkah-langkah perbaikan jika perlu.</p>

#### BATASAN VARIABEL

1. Unit ini berlaku untuk seluruh sektor teknologi informasi dan komunikasi.
2. Unit ini tidak terbatas pada prosedur yang berhubungan dengan menulis bahan –bahan presentasi.

3. Komunikasi tidak terbatas pada klien, tetapi juga kepada anggota tim, *supervisor*, manajemen, yang berhubungan dengan *support* kebutuhan klien.

## PANDUAN PENILAIAN

### 1. Pengetahuan dan keterampilan penunjang

Untuk mendemonstrasikan kompetensi, memerlukan bukti keterampilan dan pengetahuan di bidang berikut ini :

- 1.1 Pengetahuan dasar
  - 1.1.1 *Feature* dan fungsi dari sistem operasi multimedia
  - 1.1.2 Peran multimedia
  - 1.1.3 Pengetahuan mengenai faktor limitasi *hardware* komputer
  - 1.1.4 Pengetahuan mengenai standar kesehatan dan keselamatan kerja
  - 1.1.5 *Skill* komunikasi yang efektif
- 1.2 Keterampilan dasar
  - 1.2.1 Bertanya dan mendengarkan dengan aktif.
  - 1.2.2 Keterampilan dasar melayani pelanggan untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan.
  - 1.2.3 Komunikasi non verbal secara jelas dan tepat.
  - 1.2.4 Keterampilan menggunakan ejaan yang tepat
  - 1.2.5 Skill dalam menggunakan authoring *software* yang tepat, termasuk perkakas utama dan perlengkapannya

### 2. Konteks penilaian

Kompetensi harus diujikan di tempat kerja atau di tempat lain secara teori dengan kondisi kerja sesuai dengan keadaan normal.

### 3. Aspek penting penilaian

Aspek yang harus diperhatikan :

- 3.1 Kemampuan untuk menggunakan ejaan yang tepat
- 3.2 Kemampuan untuk menulis presentasi
- 3.3 Pengetahuan atas isu kesehatan dan keselamatan tempat kerja
- 3.4 Pengetahuan atas teknik komunikasi efektif
- 3.5 Pengembangan rangkaian multimedia khusus yang beroperasi sesuai dengan rencana dan menyediakan antar aktifitas yang tepat dan desain yang efektif

### 4. Kaitan dengan unit-unit lainnya

4.1 Unit ini didukung oleh pengetahuan dan keterampilan dalam unit kompetensi yang berkaitan dengan:

- 4.1.1 TIK.MM02.025.01 Menulis Atau Menyalin isi Naskah

4.2 Pengembangan pelatihan untuk memenuhi persyaratan dalam unit ini perlu dilakukan dengan hati-hati. Untuk pelatihan pra-kejuruan umum, institusi harus menyediakan pelatihan yang mempertimbangkan serangkaian konteks industri seutuhnya tanpa bias terhadap sektor tertentu. Batasan variabel akan membantu dalam hal ini. Untuk sektor tertentu / khusus, pelatihan harus disesuaikan agar dapat memenuhi kebutuhan sektor tersebut.

## Kompetensi Kunci

<b>NO</b>	<b>KOMPETENSI KUNCI DALAM UNIT INI</b>	<b>TINGKAT</b>
1	Mengumpulkan, mengorganisir dan menganalisa informasi	2
2	Mengkomunikasikan ide-ide dan informasi	2
3	Merencanakan dan mengorganisir aktivitas-aktivitas	2
4	Bekerja dengan orang lain dan kelompok	3
5	Menggunakan ide-ide dan teknik matematika	3
6	Memecahkan masalah	3
7	Menggunakan teknologi	3

**KODE UNIT** : TIK.MM02.029.01

**JUDUL UNIT** : Merancang dan Membuat *Interface* Multimedia

**DESKRIPSI UNIT** : Unit ini menjelaskan mengenai ketrampilan dan pengetahuan untuk mendesain dan menciptakan *Graphical User interface* (GUI) untuk suatu produk multimedia pada industri seni.

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA
01 Merencanakan desain <i>interface</i>	1.1 Laporan proyek, rencana navigasi dan spesifikasi teknis untuk suatu produk multimedia dipelajari. 1.2 Konsep dan spesifikasi didiskusikan dengan personel terkait untuk mengetahui konsep atau metafora desain. 1.3 Anggaran, halangan teknis dan sumber diidentifikasi untuk memastikan bahwa seluruh persyaratan dipertimbangkan pada tiap tahapan desain. 1.4 Kebutuhan klien dan pengguna <i>audience</i> diklarifikasi untuk menentukan format <i>interface</i> yang digunakan.
02 Mengembangkan <i>interface</i>	2.1 Visualisasi konsep dibuat dan dikembangkan sketsa pendahuluan. 2.2 Serangkaian <i>draft</i> dikembangkan, disajikan, dan didiskusikan kepada personil terkait. 2.3 Ide-ide baru selalu dievaluasi dan digunakannya jika sesuai. 2.4 Sketsa rinci final yang merupakan suatu gabungan dari ide-ide yang dihasilkan dikembangkan. 2.5 Untuk memastikan bahwa <i>interface</i> memenuhi semua persyaratan, didapatkan persetujuan dari personil terkait.
03 Membuat <i>interface</i>	3.1 Untuk membuat desain <i>screen</i> , menerapkan prinsip desain visual pada seluruh elemen <i>screen</i> digunakan <i>software</i> standar industri. 3.2 Semua elemen, <i>screen</i> , transisi, sekuen, <i>page</i> dan <i>button</i> dipastikan menjadi satu kesatuan yang merujuk pada konsep dasar desain atau

	<p>metafora</p> <p>3.3 Semua elemen dipastikan merujuk pada persyaratan teknis yang ditentukan</p> <p>3.4 Suatu versi prototip dibuat dari <i>interface</i> dan mengadakan eksperimen untuk memastikan penggunaannya</p>
04 Memilih model desain <i>game</i>	<p>4.1 Prototip desain <i>interface</i> disajikan, didiskusikan dan dievaluasi dengan personil terkait untuk mendapatkan dan mencatat secara rinci respon, komentar dan perubahan yang diperlukan.</p> <p>4.2 Perubahan desain digunakan untuk menyelesaikan desain <i>interface</i>.</p> <p>4.3 Persetujuan final didapatkan dari personil terkait untuk desain yang selesai untuk memastikan bahwa laporan desain telah diperoleh.</p>

#### BATASAN VARIABEL

1. Unit ini berlaku untuk seluruh sektor teknologi informasi dan komunikasi.
2. Unit ini tidak terbatas pada prosedur yang berhubungan dengan desain rancangan *game*.
3. Komunikasi tidak terbatas pada klien, tetapi juga kepada anggota tim, *supervisor*, manajemen, yang berhubungan dengan support kebutuhan klien.
4. Elemen multimedia dapat meliputi:
  - 4.1 Grafik
  - 4.2 Foto
  - 4.3 Gambar
  - 4.4 *Video / film*
  - 4.5 Animasi
  - 4.6 *Buttons*
  - 4.7 Warna
  - 4.8 Teks
  - 4.9 Isi
  - 4.10 *Video*
  - 4.11 Gaya
  - 4.12 Ikon
  - 4.13 *Background*
  - 4.14 *Flow chart*

#### PANDUAN PENILAIAN

1. **Pengetahuan dan keterampilan penunjang**  
Untuk mendemonstrasikan kompetensi, memerlukan bukti keterampilan dan pengetahuan di bidang berikut ini :

- 1.1 Pengetahuan dasar
  - 1.1.1 *Feature* dan fungsi dari sistem operasi multimedia
  - 1.1.2 Peran multimedia
  - 1.1.3 Pengetahuan mengenai faktor limitasi *hardware* komputer
  - 1.1.4 Pengetahuan mengenai faktor keterbatasan kemampuan *hardware* komputer
  - 1.1.5 Pengetahuan dan penerapan strategi untuk menguji *game* dan produk
- 1.2 Keterampilan dasar
  - 1.2.1 Bertanya dan mendengarkan dengan aktif.
  - 1.2.2 Keterampilan dasar melayani pelanggan untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan.
  - 1.2.3 Keterampilan desain dan menggambar
  - 1.2.4 Kemampuan untuk memelihara integritas desain
  - 1.2.5 *Skill* dalam menggunakan *authoring software* yang tepat, Seperti *CorelDraw* dan *Fireworks*

## 2. Konteks penilaian

Kompetensi harus diujikan di tempat kerja atau di tempat lain secara teori dengan kondisi kerja sesuai dengan keadaan normal. Contoh kerja atau aktifitas pada simulasi tempat kerja. Pertanyaan lisan / wawancara yang bertujuan untuk mengevaluasi proses yang digunakan untuk mengembangkan dan merealisasi konsep kreatif

## 3. Aspek penting penilaian

Aspek yang harus diperhatikan :

- 3.1 Kemampuan untuk menggunakan ejaan yang tepat
- 3.2 Kemampuan untuk menulis presentasi
- 3.3 Pengetahuan atas isu kesehatan dan keselamatan tempat kerja
- 3.4 Pengetahuan atas teknik komunikasi efektif
- 3.5 Pengembangan rangkaian multimedia khusus yang beroperasi sesuai dengan rencana dan menyediakan antar aktifitas yang tepat dan desain yang efektif

## 4. Kaitan dengan unit-unit lainnya

- 4.1 Unit ini didukung oleh pengetahuan dan keterampilan dalam unit kompetensi yang berkaitan dengan:
  - 4.1.1 TIK.MM02.028.01 Menerapkan Rancangan Permainan (*Game*) Pada Sebuah Produk Multimedia
- 4.2 Pengembangan pelatihan untuk memenuhi persyaratan dalam unit ini perlu dilakukan dengan hati-hati. Untuk pelatihan pra-kejuruan umum, institusi harus menyediakan pelatihan yang mempertimbangkan serangkaian konteks industri seutuhnya tanpa bias terhadap sektor tertentu. Batasan variabel akan membantu dalam hal ini. Untuk sektor tertentu/ khusus, pelatihan harus disesuaikan agar dapat memenuhi kebutuhan sektor tersebut.

## Kompetensi Kunci

<b>NO</b>	<b>KOMPETENSI KUNCI DALAM UNIT INI</b>	<b>TINGKAT</b>
1	Mengumpulkan, mengorganisir dan menganalisa informasi	2
2	Mengkomunikasikan ide-ide dan informasi	3
3	Merencanakan dan mengorganisir aktivitas-aktivitas	2
4	Bekerja dengan orang lain dan kelompok	3
5	Menggunakan ide-ide dan teknik matematika	3
6	Memecahkan masalah	3
7	Menggunakan teknologi	3

**KODE UNIT** : **TIK.MM02.030.01**

**JUDUL UNIT** : **Merancang Navigasi pada Sebuah Produk Multimedia**

**DESKRIPSI UNIT** : Unit ini menjelaskan ketrampilan dan pengetahuan yang diperlukan untuk mendesain navigasi untuk produk multimedia

<b>ELEMEN KOMPETENSI</b>	<b>KRITERIA UNJUK KERJA</b>
01 Merencanakan navigasi	1.1 Konsep didiskusikan dengan personel / klien terkait untuk memastikan bahwa laporan desain benar-benar dimengerti. 1.2 Parameter teknis produk termasuk <i>platform</i> penyampaiannya ditentukan. 1.3 <i>Audience</i> / pengguna ditentukan untuk memastikan pada semua persyaratan navigasi dapat digabungkan dalam desain. 1.4 Elemen multimedia dipastikan terintegrasi pada produk. 1.5 Riset yang diperlukan dilakukan untuk memastikan bahwa <i>skrip</i> tercakup seluruhnya dan mengandung isi yang diperlukan.
02 Mengembangkan navigasi	2.1 Sketsa arsitektur produk dibuat secara keseluruhan dan dipastikan hubungan antara elemen multimedia yang menentukan semua <i>pathway non-linear</i> . 2.2 Fungsi interaktifitas pengguna dipastikan ditunjukkan dengan jelas 2.3 Eksperimen dan penentuan fungsi <i>search</i> dilakukan untuk memastikan bahwa metode navigasi berfungsi. 2.4 Sketsa suatu <i>draft storyboard</i> atau <i>flow chart</i> dibuat untuk setiap adegan. 2.5 <i>Draft</i> navigasi disajikan kepada personil terkait untuk diberi komentar dan dipastikan ide-ide yang tepat untuk navigasi telah dihasilkan. 2.6 Semua saran diperiksa manfaatnya dan digabungkan pada desain terakhir.
03 Mengkonstruksi	3.1 <i>Freehand</i> atau <i>software</i> yang sesuai

navigasi	<p>digunakan untuk presentasi peta / rencana navigasi, <i>storyboard</i> atau <i>flow chart</i>.</p> <p>3.2 Semua spesifikasi dan fungsi navigasi yang diperlukan disusun dengan rinci sehingga dokumen-dokumen tersebut selalu dapat dilihat kembali selama tahap pengembangan.</p> <p>3.3 Kerangka, format, tabel dan elemen struktur lainnya ditunjukkan jika perlu.</p> <p>3.4 Semua hubungan pada elemen multimedia yang diaktifkan ditunjukkan dengan tombol dan '<i>hotspot</i>' interaktif lainnya.</p> <p>3.5 <i>Flow</i> yang intuisi dan logis untuk setiap rangkaian <i>non-linear</i> dipastikan.</p> <p>3.6 <i>Exit points</i> yang logis dan tepat dipastikan.</p> <p>3.7 <i>Templates</i> dikembangkan jika perlu, untuk integrasi teks khusus dan elemen grafik</p>
04 Mengevaluasi navigasi	<p>4.1 Desain navigasi disajikan kepada personil terkait</p> <p>4.2 Strategi untuk mengevaluasi desain navigasi didiskusikan dengan personil terkait.</p> <p>4.3 Respons dan opini secara rinci didapatkan dari sumber yang dipercaya.</p> <p>4.4 Perubahan desain digunakan untuk menyelesaikan desain navigasi.</p> <p>4.5 Persetujuan akhir didapatkan dari personil terkait untuk desain yang telah selesai.</p>

#### BATASAN VARIABEL

1. Unit ini berlaku untuk seluruh sektor teknologi informasi dan komunikasi.
2. Unit ini tidak terbatas pada prosedur yang berhubungan dengan desain rancangan *game* .
3. Komunikasi tidak terbatas pada klien, tetapi juga kepada anggota tim, *supervisor*, manajemen, yang berhubungan dengan *support* kebutuhan klien.
4. Produksi multimedia dapat meliputi atau termasuk dalam:
  - 4.1 *Feature*
  - 4.2 *Film* dokumenter
  - 4.3 *Film* dan / atau *video* singkat
  - 4.4 Animasi
  - 4.5 Komersial / iklan
  - 4.6 Pertunjukan langsung, tunda, atau siaran ulang

## PANDUAN PENILAIAN

### 1. Pengetahuan dan keterampilan penunjang

Untuk mendemonstrasikan kompetensi, memerlukan bukti keterampilan dan pengetahuan di bidang berikut ini :

- 1.1 Pengetahuan dasar
  - 1.1.1 *Feature* dan fungsi dari sistem operasi multimedia
  - 1.1.2 Peran multimedia
  - 1.1.3 Pengetahuan mengenai faktor limitasi *hardware* komputer
  - 1.1.4 Pengetahuan mengenai faktor keterbatasan kemampuan *hardware* komputer
  - 1.1.5 Pengetahuan dan penerapan strategi untuk menguji *game* dan produk
- 1.2 Keterampilan dasar
  - 1.2.1 Bertanya dan mendengarkan dengan aktif.
  - 1.2.2 Keterampilan dasar melayani pelanggan untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan.
  - 1.2.3 Keterampilan desain dan menggambar
  - 1.2.4 Kemampuan untuk memelihara integritas desain
  - 1.2.5 *Skill* dalam menggunakan authoring *software* yang tepat, seperti *CorelDraw* dan *Fireworks*

### 2. Konteks penilaian

Kompetensi harus diujikan di tempat kerja atau di tempat lain secara teori dengan kondisi kerja sesuai dengan keadaan normal. Contoh kerja atau aktifitas pada simulasi tempat kerja. Pertanyaan lisan / wawancara yang bertujuan untuk mengevaluasi proses yang digunakan untuk mengembangkan dan merealisasi konsep kreatif

### 3. Aspek penting penilaian

Aspek yang harus diperhatikan :

- 3.1 Kemampuan untuk menggunakan ejaan yang tepat
- 3.2 Kemampuan untuk menulis presentasi
- 3.3 Pengetahuan atas isu kesehatan dan keselamatan tempat kerja
- 3.4 Pengetahuan atas teknik komunikasi efektif
- 3.5 Pengembangan rangkaian multimedia khusus yang beroperasi sesuai dengan rencana dan menyediakan antar aktifitas yang tepat dan desain yang efektif

### 4. Kaitan dengan unit-unit lainnya

4.1 Unit ini didukung oleh pengetahuan dan keterampilan dalam unit kompetensi yang berkaitan dengan:

- 4.1.1 TIK.MM02.031.01 Menggabung, Merancang, dan Menyunting *Video Digital*

4.2 Pengembangan pelatihan untuk memenuhi persyaratan dalam unit ini perlu dilakukan dengan hati-hati. Untuk pelatihan pra-kejuruan umum, institusi harus menyediakan pelatihan yang mempertimbangkan serangkaian konteks industri seutuhnya tanpa bias terhadap sektor tertentu. Batasan variabel akan membantu dalam hal ini. Untuk sektor

tertentu / khusus, pelatihan harus disesuaikan agar dapat memenuhi kebutuhan sektor tersebut.

### **Kompetensi Kunci**

<b>NO</b>	<b>KOMPETENSI KUNCI DALAM UNIT INI</b>	<b>TINGKAT</b>
1	Mengumpulkan, mengorganisir dan menganalisa informasi	2
2	Mengkomunikasikan ide-ide dan informasi	3
3	Merencanakan dan mengorganisir aktivitas-aktivitas	2
4	Bekerja dengan orang lain dan kelompok	3
5	Menggunakan ide-ide dan teknik matematika	3
6	Memecahkan masalah	3
7	Menggunakan teknologi	3

**KODE UNIT** : TIK.MM02.031.01

**JUDUL UNIT** : **Menggabung, Merancang dan Menyunting *Video Digital***

**DESKRIPSI UNIT** : Unit ini menjelaskan mengenai kompetensi yang dibutuhkan untuk mengedit, mengkombinasi dan menggunakan *video* pada presentasi multimedia dalam industri seni

<b>ELEMEN KOMPETENSI</b>	<b>KRITERIA UNJUK KERJA</b>
01 Mengidentifikasi dan menjelaskan format video digital	1.1 <i>Feature</i> dan penggunaan yang berbeda dari beberapa <i>software video digital</i> ditentukan. 1.2 <i>Software video</i> terkini yang cocok dengan sejumlah <i>output</i> yang ditetapkan dipilih. 1.3 Faktor keterbatasan perangkat keras komputer pada produksi <i>video</i> ditentukan untuk suatu pekerjaan. 1.4 Perbedaan kualitas dan ukuran gambar yang dibutuhkan untuk menghasilkan <i>output</i> yang diinginkan ditentukan. 1.5 Masukan data, proses dan <i>output</i> yang relevan untuk <i>video</i> dijelaskan. 1.6 Analisa format yang digunakan untuk membuat rangkaian <i>video</i> komputer.
02 Mendesain video digital	2.1 <i>Software video digital</i> yang tepat untuk pekerjaan tersebut dinilai dan dipilih. 2.2 <i>Software digital video editing</i> untuk menggabungkan aset <i>video</i> digabung. 2.3 Variasi pada <i>video frame</i> yang dibutuhkan untuk pekerjaan yang akan dilakukan dikontrol. 2.4 Teknik <i>time stamping</i> diterapkan pada <i>video frames</i> yang sesuai dengan pekerjaan yang akan dilakukan. 2.5 <i>Video digital</i> disimpan dengan menggunakan teknik <i>file</i> yang tepat.

03 Mengedit digital video	<p>3.1 <i>Video track single</i> dan <i>multiple</i> diedit untuk mencapai <i>output</i> yang telah ditentukan.</p> <p>3.2 <i>Multiple tracks</i> digabungkan dengan <i>video digital</i> sesuai dengan spesifikasi.</p> <p>3.3 Efek <i>digital</i> digunakan untuk modifikasi dan integrasi video tracks sesuai dengan spesifikasi.</p> <p>3.4 <i>Time encoding</i> diterapkan pada <i>edited digital video tracks single</i> dan <i>multiple</i> sesuai dengan spesifikasi.</p> <p>3.5 <i>Video track</i> disisipkan pada rangkaian produksi multimedia sesuai dengan spesifikasi.</p>
04 Menyajikan rangkaian video digital	<p>4.1 <i>Video digital</i> diuji dan dikombinasikan dengan <i>digital imaging</i>, bunyi dan / atau animasi lainnya untuk membuat rangkaian multimedia.</p> <p>4.2 Rangkaian multimedia termasuk <i>video</i> disimpan dan disajikan pada klien / pelanggan.</p>

#### BATASAN VARIABEL

1. Unit ini berlaku untuk seluruh sektor teknologi informasi dan komunikasi.
2. Unit ini tidak terbatas pada prosedur yang berhubungan dengan desain rancangan *game*.
3. Komunikasi tidak terbatas pada klien, tetapi juga kepada anggota tim, *supervisor*, manajemen, yang berhubungan dengan *support* kebutuhan klien.
4. Produksi multimedia dapat meliputi atau termasuk dalam:
  - 4.1 *Feature*
  - 4.2 *Film* dokumenter
  - 4.3 *Film* dan / atau video singkat
  - 4.4 Animasi
  - 4.5 Komersial / iklan
  - 4.6 Pertunjukan langsung, tunda, atau siaran ulang
  - 4.7 *Video* musik
5. *Digital imaging* dapat meliputi:
  - 5.1 Judul / *text*
  - 5.2 *Graphic images*
  - 5.3 2D and 3D animation
  - 5.4 3D modelling
  - 5.5 Optical
  - 5.6 Transitions seperti dissolves, fade-ins, fade-outs, supers, subjudul
  - 5.7 Special effects
6. Sound dapat meliputi:
  - 6.1 *Sound effects*
  - 6.2 Musik
  - 6.3 *Atmospherics*

- 6.4 Dialog
- 6.5 Dialog tambahan, contoh rekaman ulang dan narasi

## **PANDUAN PENILAIAN**

### **1. Pengetahuan dan keterampilan penunjang**

Untuk mendemonstrasikan kompetensi, memerlukan bukti keterampilan dan pengetahuan di bidang berikut ini :

- 1.1 Pengetahuan dasar
  - 1.1.1 *Feature* dan fungsi dari sistem operasi multimedia
  - 1.1.2 Peran multimedia
  - 1.1.3 Pengetahuan mengenai faktor limitasi *hardware* komputer
  - 1.1.4 Pengetahuan mengenai faktor keterbatasan kemampuan *hardware* komputer
  - 1.1.5 Pengetahuan dan penerapan strategi untuk menguji *game* dan produk
- 1.2 Keterampilan dasar
  - 1.2.1 Bertanya dan mendengarkan dengan aktif.
  - 1.2.2 Keterampilan dasar melayani pelanggan untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan.
  - 1.2.3 Keterampilan desain dan menggambar
  - 1.2.4 Kemampuan untuk memelihara integritas desain
  - 1.2.5 *Skill* dalam menggunakan *software* yang tepat seperti *Adobe Premier* dan *QuickTime*

### **2. Konteks penilaian**

Kompetensi harus diujikan di tempat kerja atau di tempat lain secara teori dengan kondisi kerja sesuai dengan keadaan normal. Contoh kerja atau aktifitas pada simulasi tempat kerja. Pertanyaan lisan / wawancara yang bertujuan untuk mengevaluasi proses yang digunakan untuk mengembangkan dan merealisasi konsep kreatif

### **3. Aspek penting penilaian**

Aspek yang harus diperhatikan :

- 3.1 Kemampuan untuk menggunakan ejaan yang tepat
- 3.2 Kemampuan untuk menulis presentasi
- 3.3 Pengetahuan atas isu kesehatan dan keselamatan tempat kerja
- 3.4 Pengetahuan atas teknik komunikasi efektif
- 3.5 Pengembangan rangkaian multimedia khusus yang beroperasi sesuai dengan rencana dan menyediakan antar aktifitas yang tepat dan desain yang efektif

### **4. Kaitan dengan unit-unit lainnya**

- 4.1 Unit ini didukung oleh pengetahuan dan keterampilan dalam unit kompetensi yang berkaitan dengan:
  - 4.1.1 TIK.MM02.031.01 Menggabung, Merancang, dan Menyunting Video Digital
- 4.2 Pengembangan pelatihan untuk memenuhi persyaratan dalam unit ini perlu dilakukan dengan hati-hati. Untuk pelatihan pra-kejuruan umum, institusi harus menyediakan pelatihan yang mempertimbangkan serangkaian konteks industri seutuhnya tanpa bias terhadap sektor

tertentu. Batasan variabel akan membantu dalam hal ini. Untuk sektor tertentu / khusus, pelatihan harus disesuaikan agar dapat memenuhi kebutuhan sektor tersebut.

### Kompetensi Kunci

<b>NO</b>	<b>KOMPETENSI KUNCI DALAM UNIT INI</b>	<b>TINGKAT</b>
1	Mengumpulkan, mengorganisir dan menganalisa informasi	1
2	Mengkomunikasikan ide-ide dan informasi	2
3	Merencanakan dan mengorganisir aktivitas-aktivitas	2
4	Bekerja dengan orang lain dan kelompok	3
5	Menggunakan ide-ide dan teknik matematika	3
6	Memecahkan masalah	3
7	Menggunakan teknologi	3

**KODE UNIT** : TIK.MM02.032.01

**JUDUL UNIT** : **Membuat, Memanipulasi dan Menggabung Gambar 2D**

**DESKRIPSI UNIT** : Unit ini menjelaskan keterampilan dan pengetahuan yang dibutuhkan untuk membuat, mengedit dan menggunakan grafik 2D pada produk multimedia untuk digunakan dalam industri seni. Hal ini ekuivalen dengan menggunakan grafik 2D pada presentasi multimedia dalam paket pelatihan industri dalam bidang *printing and graphic arts*

<b>ELEMEN KOMPETENSI</b>	<b>KRITERIA UNJUK KERJA</b>
01 Melakukan pekerjaan dengan gambar <i>digital</i>	1.1 Terminologi <i>digital imaging</i> digunakan dengan tepat dalam konteks yang ditentukan. 1.2 Sejumlah format <i>file</i> grafik, manajemen <i>file</i> dan sistem <i>transfer</i> untuk <i>storing, arriving, importing, exporting</i> dan transfer <i>digital images</i> digunakan sebagai file elektronik. 1.3 Vektor terkini dan program <i>software</i> untuk <i>bitmapped graphic editing</i> , serta properti dari Vector dan <i>bitmapped images</i> ditentukan. 1.4 <i>Bitmapped</i> diubah ke Vector dan sebaliknya bila perlu, untuk pekerjaan-pekerjaan tertentu. 1.5 Alat <i>scan</i> dioperasikan untuk mengubah <i>continuous tone</i> atau <i>line image</i> ke <i>digitised data</i> dengan memperhatikan <i>tonal detail, half tones</i> dan <i>image correction</i> .
02 Menggunakan <i>software</i> grafik multimedia 2D	2.1 <i>Software video digital</i> yang tepat untuk pekerjaan tersebut dinilai dan dipilih. 2.2 <i>Software digital video editing</i> digabungkan untuk menggabungkan aset video. 2.3 Variasi pada <i>video frame</i> yang dibutuhkan dikontrol untuk pekerjaan yang akan dilakukan. 2.4 Teknik <i>time stamping</i> diterapkan pada <i>video frames</i> yang sesuai dengan pekerjaan yang akan dilakukan. 2.5 <i>Video digital</i> disimpan dengan menggunakan teknik <i>file</i> yang tepat.

<p>03 Membuat desain grafik multimedia 2D</p>	<p>3.1 <i>Video track single</i> dan <i>multiple</i> diedit untuk mencapai <i>output</i> yang telah ditentukan</p> <p>3.2 <i>Multiple tracks</i> dari <i>video digital</i> sesuai dengan spesifikasi digabungkan.</p> <p>3.3 Efek <i>digital</i> digunakan untuk modifikasi dan integrasi <i>video tracks</i> sesuai dengan spesifikasi</p> <p>3.4 <i>Time encoding</i> diterapkan pada <i>edited digital video tracks single</i> dan <i>multiple</i> sesuai dengan spesifikasi .</p> <p>3.5 <i>Video track</i> disisipkan pada rangkaian produksi multimedia sesuai dengan spesifikasi.</p>
<p>04 Menyajikan rangkaian <i>video digital</i></p>	<p>4.1 Desain untuk solusi paling tepat untuk <i>digital imaging</i> dilaporkan.</p> <p>4.2 Dibuat grafik yang menggunakan prinsip desain visual dengan menggunakan <i>software</i> yang sudah disiapkan untuk menghasilkan grafik <i>bitmap</i> atau <i>Vector</i> dan <i>digital artwork</i>.</p> <p>4.3 Teknik <i>digital artwork</i> 2D termasuk penggunaan dengan tepat untuk <i>painting</i>, <i>editing</i> dan <i>pallets</i> digunakan.</p> <p>4.4 <i>Digital collages</i> and <i>montages</i> dibuat dengan cara menyesuaikan <i>image mode</i> and <i>resolution</i>, modifikasi gambar menggunakan <i>filter</i> dan memilih <i>colour mode</i> yang tepat untuk <i>output</i>.</p> <p>4.5 Desain grafik diedit, diperbaharui dan diperbaiki dengan menggunakan teknik seleksi yang tepat, <i>special effect</i>, <i>cropping</i> dan <i>resizing</i> gambar, dan menyimpan dengan menggunakan <i>software</i> yang disediakan.</p> <p>4.6 Gambar-gambar untuk kualitas kreatif, dramatis, dan teknis, dan ukuran <i>file</i>, dan kesesuaiannya dievaluasi untuk memenuhi syarat laporan</p> <p>4.7 Elemen-elemen desain visual digabungkan pada suatu rangkaian multimedia</p> <p>4.8 Grafik diuji dan dijalankan sebagai bagian dari presentasi multimedia.</p> <p>4.9 Desain disajikan dengan format yang tepat.</p>

## BATASAN VARIABEL

1. Unit ini berlaku untuk seluruh sektor teknologi informasi dan komunikasi.
2. Unit ini tidak terbatas pada prosedur yang berhubungan dengan desain rancangan *game*.
3. Komunikasi tidak terbatas pada klien, tetapi juga kepada anggota tim, *supervisor*, manajemen, yang berhubungan dengan *support* kebutuhan klien.
4. Produksi multimedia dapat meliputi atau termasuk dalam:
  - 4.1 *Feature*
  - 4.2 *Film* dokumenter
  - 4.3 *Film* dan /atau *video* singkat
  - 4.4 Animasi
  - 4.5 Komersial / iklan
  - 4.6 Pertunjukan langsung, tunda, atau siaran ulang
  - 4.7 *Video* musik
5. *Digital imaging* dapat meliputi:
  - 5.1 Judul / *text*
  - 5.2 *Graphic images*
  - 5.3 2D and 3D *animation*
  - 5.4 3D *modelling*
  - 5.5 *Opticals*
  - 5.6 *Transitions* seperti *dissolves*, *fade-ins*, *fade-outs*, *supers*, subjudul
  - 5.7 *Special effects*
6. *Sound* dapat meliputi:
  - 6.1 *Sound effects*
  - 6.2 Musik
  - 6.3 *Atmospherics*
  - 6.4 Dialog
  - 6.5 Dialog tambahan, contoh rekaman ulang dan narasi

## PANDUAN PENILAIAN

1. **Pengetahuan dan keterampilan penunjang**

Untuk mendemonstrasikan kompetensi, memerlukan bukti keterampilan dan pengetahuan di bidang berikut ini :

  - 1.1 Pengetahuan dasar
    - 1.1.1 *Feature* dan fungsi dari sistem operasi multimedia
    - 1.1.2 Peran multimedia
    - 1.1.3 Pengetahuan mengenai faktor limitasi *hardware* komputer
    - 1.1.4 Format *file*, manajemen *file* dan sistem transfer
    - 1.1.5 Prinsip desain grafik multimedia 2D
    - 1.1.6 Pengetahuan dan penerapan strategi untuk menguji *game* dan produk
  - 1.2 Keterampilan dasar
    - 1.2.1 Bertanya dan mendengarkan dengan aktif.
    - 1.2.2 Keterampilan dasar melayani pelanggan untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan.
    - 1.2.3 Keterampilan desain dan menggambar
    - 1.2.4 Kemampuan untuk memelihara integritas desain
    - 1.2.5 *Skill* dalam menggunakan *software* yang tepat seperti *Adobe Premier* dan *QuickTime*

## 2. Konteks penilaian

Kompetensi harus diujikan di tempat kerja atau di tempat lain secara teori dengan kondisi kerja sesuai dengan keadaan normal. Contoh kerja atau aktifitas pada simulasi tempat kerja. Pertanyaan lisan / wawancara yang bertujuan untuk mengevaluasi proses yang digunakan untuk mengembangkan dan merealisasi konsep kreatif

## 3. Aspek penting penilaian

Aspek yang harus diperhatikan :

- 3.1 Kemampuan untuk menggunakan ejaan yang tepat
- 3.2 Buku Laporan Kemajuan
- 3.3 Pengetahuan atas isu kesehatan dan keselamatan tempat kerja
- 3.4 Pengetahuan atas teknik komunikasi efektif
- 3.5 Pengembangan rangkaian multimedia khusus yang beroperasi sesuai dengan rencana dan menyediakan antar aktifitas yang tepat dan desain yang efektif
- 3.6 Laporan pihak ketiga dan prestasi otentik sebelumnya

## 4. Kaitan dengan unit-unit lainnya

- 4.1 Unit ini didukung oleh pengetahuan dan keterampilan dalam unit kompetensi yang berkaitan dengan:
  - 4.1.1 TIK.MM02.033.01 Membuat Sebuah Sekuen MultiMedia.
- 4.2 Pengembangan pelatihan untuk memenuhi persyaratan dalam unit ini perlu dilakukan dengan hati-hati. Untuk pelatihan pra-kejuruan umum, institusi harus menyediakan pelatihan yang mempertimbangkan serangkaian konteks industri seutuhnya tanpa bias terhadap sektor tertentu. Batasan variabel akan membantu dalam hal ini. Untuk sektor tertentu / khusus, pelatihan harus disesuaikan agar dapat memenuhi kebutuhan sektor tersebut.

## Kompetensi Kunci

NO	KOMPETENSI KUNCI DALAM UNIT INI	TINGKAT
1	Mengumpulkan, mengorganisir dan menganalisa informasi	1
2	Mengkomunikasikan ide-ide dan informasi	2
3	Merencanakan dan mengorganisir aktivitas-aktivitas	2
4	Bekerja dengan orang lain dan kelompok	3
5	Menggunakan ide-ide dan teknik matematika	3
6	Memecahkan masalah	3
7	Menggunakan teknologi	3

**KODE UNIT** : TIK.MM02.033.01

**JUDUL UNIT** : **Membuat Sebuah Sekuen Multimedia**

**DESKRIPSI UNIT** : Unit ini menjelaskan keterampilan dan pengetahuan yang dibutuhkan untuk membuat sekuen multimedia

<b>ELEMEN KOMPETENSI</b>	<b>KRITERIA UNJUK KERJA</b>
01 Mengidentifikasi elemen multimedia	1.1 Elemen multimedia didefinisikan secara benar untuk suatu sistem terintegrasi. 1.2 Kegunaan elemen multimedia dijabarkan untuk suatu sistem terintegrasi. 1.3 Tingkat interaktifitas, termasuk pasif, interaktif, dan multimedia adaptif untuk menyampaikan hasil yang spesifik diidentifikasi.
02 Mengidentifikasi <i>scope software</i> pembuatan	2.1 Suatu <i>range software</i> pembuatan multimedia kontemporer diidentifikasi sesuai dengan <i>range</i> hasil. 2.2 <i>Features</i> dan kegunaan <i>software</i> pembuatan komersial kontemporer ditandai sesuai dengan hasil yang spesifik. 2.3 <i>Software</i> pembuatan spesifik komersial kontemporer disesuaikan untuk <i>range</i> penggunaan multimedia yang dinilai sesuai dengan hasil spesifik.
03 Menggunakan <i>software</i> pembuatan	3.1 Suatu program pembuatan dipilih, dinilai dan dikeluarkan untuk menghasilkan hasil yang spesifik. 3.2 <i>File</i> yang sudah ada dibuka dan dijalankan untuk pekerjaan tertentu. 3.3 Peralatan dan <i>features software</i> tertentu yang digunakan, ditampilkan sesuai dengan pembuatan. 3.4 <i>File</i> baru yang melibatkan sebuah rangkaian elemen multimedia diciptakan untuk suatu pekerjaan tertentu. 3.5 Sebuah struktur program tertentu diciptakan untuk pekerjaan tertentu dan elemen yang telah disiapkan dimasukkan ke dalam rangkaian

	<p>struktur.</p> <p>3.6 Contoh rangkaian pasif dan interaktif diciptakan dan ditampilkan untuk hasil spesifik.</p>
04 Menciptakan tampilan multimedia	<p>4.1 Identifikasi elemen suatu <i>script multimedia</i> yang sesuai dan rangkaian disiapkan.</p> <p>4.2 Suatu <i>storyboard</i> disiapkan dan dinilai untuk kepraktisan.</p> <p>4.3 Suatu struktur program untuk <i>storyboard</i> diciptakan untuk hasil spesifik.</p> <p>4.4. Elemen multimedia yang sesuai diidentifikasi dan dirangkai pada rangkaian untuk menghasilkan hasil yang diinginkan.</p> <p>4.5 Metode untuk mencapai elemen multimedia yang sesuai sebagai tambahan pada tampilan multimedia diidentifikasi untuk menghasilkan hasil yang diinginkan.</p> <p>4.6 Rangkaian multimedia diuji dan kemudian dijalankan sebagai tampilan.</p> <p>4.7 Format <i>file</i> untuk menyimpan setiap <i>asset</i> multimedia diidentifikasi sebagai pekerjaan spesifik.</p>

### BATASAN VARIABEL

1. Unit ini berlaku untuk seluruh sektor teknologi informasi dan komunikasi.
2. Unit ini tidak terbatas pada prosedur yang berhubungan dengan desain rancangan *game*.
3. Komunikasi tidak terbatas pada klien, tetapi juga kepada anggota tim, *supervisor*, manajemen, yang berhubungan dengan *support* kebutuhan klien.
4. Produksi multimedia dapat meliputi atau termasuk dalam:
  - 4.1 *Feature*
  - 4.2 *Film* dokumenter
  - 4.3 *Film* dan / atau *video* singkat
  - 4.4 Animasi
  - 4.5 Komersial / iklan
  - 4.6 Pertunjukan langsung, tunda, atau siaran ulang
  - 4.7 *Video* musik
5. *Digital imaging* dapat meliputi:
  - 5.1 Judul / *text*
  - 5.2 *Graphic images*
  - 5.3 2D and 3D animation
  - 5.4 3D *modelling*

- 5.5 *Opticals*
  - 5.6 *Transitions* seperti *dissolves, fade-ins, fade-outs, supers, subjudul*
  - 5.7 *Special effects*
6. *Sound* dapat meliputi:
- 6.1 *Sound effects*
  - 6.2 Musik
  - 6.3 *Atmospherics*
  - 6.4 Dialog
  - 6.5 Dialog tambahan, contoh rekaman ulang dan narasi

## **PANDUAN PENILAIAN**

### **1. Pengetahuan dan keterampilan penunjang**

Untuk mendemonstrasikan kompetensi, memerlukan bukti keterampilan dan pengetahuan di bidang berikut ini :

- 1.1 Pengetahuan dasar
  - 1.1.1 *Feature* dan fungsi dari sistem operasi multimedia
  - 1.1.2 Peran multimedia
  - 1.1.3 Pengetahuan mengenai faktor limitasi *hardware* komputer
  - 1.1.4 Format *file*, manajemen *file* dan sistem transfer
  - 1.1.5 Prinsip desain grafik multimedia 2D
  - 1.1.6 Elemen multimedia
- 1.2 Keterampilan dasar
  - 1.2.1 Bertanya dan mendengarkan dengan aktif.
  - 1.2.2 Keterampilan dasar melayani pelanggan untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan.
  - 1.2.3 Keterampilan desain dan menggambar
  - 1.2.4 Kemampuan untuk memelihara integritas desain
  - 1.2.5 Desain tampilan multimedia

### **2. Konteks penilaian**

Kompetensi harus diujikan di tempat kerja atau di tempat lain secara teori dengan kondisi kerja sesuai dengan keadaan normal. Contoh kerja atau aktifitas pada simulasi tempat kerja. Pertanyaan lisan / wawancara yang bertujuan untuk mengevaluasi proses yang digunakan untuk mengembangkan dan merealisasi konsep kreatif

### **3. Aspek penting penilaian**

Aspek yang harus diperhatikan :

- 3.1 Kemampuan untuk menggunakan ejaan yang tepat
- 3.2 Buku Laporan Kemajuan
- 3.3 Pengetahuan atas isu kesehatan dan keselamatan tempat kerja
- 3.4 Pengetahuan atas teknik komunikasi efektif
- 3.5 Pengembangan rangkaian multimedia khusus yang beroperasi sesuai dengan rencana dan menyediakan antar aktifitas yang tepat dan desain yang efektif
- 3.6 Laporan pihak ketiga dan prestasi otentik sebelumnya

### **4. Kaitan dengan unit-unit lainnya**

- 4.1 Unit ini didukung oleh pengetahuan dan keterampilan dalam unit kompetensi yang berkaitan dengan:

- 4.1.1 TIK.MM02.033.01 Membuat Sebuah Sekuen Multimedia.
- 4.2 Pengembangan pelatihan untuk memenuhi persyaratan dalam unit ini perlu dilakukan dengan hati-hati. Untuk pelatihan pra-kejuruan umum, institusi harus menyediakan pelatihan yang mempertimbangkan serangkaian konteks industri seutuhnya tanpa bias terhadap sektor tertentu. Batasan variabel akan membantu dalam hal ini. Untuk sektor tertentu / khusus, pelatihan harus disesuaikan agar dapat memenuhi kebutuhan sektor tersebut.

### Kompetensi Kunci

NO	KOMPETENSI KUNCI DALAM UNIT INI	TINGKAT
1	Mengumpulkan, mengorganisir dan menganalisa informasi	3
2	Mengkomunikasikan ide-ide dan informasi	3
3	Merencanakan dan mengorganisir aktivitas-aktivitas	2
4	Bekerja dengan orang lain dan kelompok	3
5	Menggunakan ide-ide dan teknik matematika	3
6	Memecahkan masalah	3
7	Menggunakan teknologi	3

**KODE UNIT** : TIK.MM02.034.01

**JUDUL UNIT** : Mengembangkan Sebuah Naskah Multimedia

**DESKRIPSI UNIT** : Unit ini menjelaskan keterampilan dan pengetahuan yang dibutuhkan untuk mengembangkan sebuah naskah multimedia yang meliputi perlakuan garis besar untuk semua produksi dalam industri budaya

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA
01 Mengidentifikasi dan menjabarkan format naskah multimedia dan proses	1.1 Algoritma dan gaya dokumentasi diidentifikasi dan fitur-fiturnya ditandai. 1.2 Efisiensi dan penekanan dengan menggunakan algoritma dan dokumentasi diidentifikasi. 1.3 Halaman multimedia dibuat dengan menggabungkan algoritma dengan dokumentasi.
02 Menggunakan teknik penulisan untuk menciptakan naskah produksi multimedia	2.1 Identifikasi suatu bahasa tulisan dan komponennya dengan melibatkan operasi I/O, mengimport <i>clip</i> and <i>file</i> , dan perintah <i>keyboard</i> . 2.2 Suatu naskah diciptakan dan diedit menggunakan gaya bahasa naskah yang berdasar pada obyek. 2.3 Kejadian yang terjadi berurutan didokumentasikan dengan menggunakan <i>flow chart</i> . 2.4 Persyaratan dan putaran disusun dengan menggunakan bahasa penulisan. 2.5 Waktu pemutaran dihasilkan dan didokumentasikan untuk pekerjaan spesifik. 2.6 Naskah disimpan pada format <i>file</i> yang sesuai untuk pekerjaan spesifik.

#### BATASAN VARIABEL

1. Unit ini berlaku untuk seluruh sektor teknologi informasi dan komunikasi.
2. Unit ini tidak terbatas pada prosedur yang berhubungan dengan desain rancangan *game*.
3. Komunikasi tidak terbatas pada klien, tetapi juga kepada anggota tim, *supervisor*, manajemen, yang berhubungan dengan *support* kebutuhan klien.
4. Produksi multimedia dapat meliputi atau termasuk dalam:

- 4.1 *Feature*
- 4.2 *Film dokumenter*
- 4.3 *Film dan / atau video singkat*
- 4.4 *Animasi*
- 4.5 *Komersial / iklan*
- 4.6 *Pertunjukan langsung, tunda, atau siaran ulang*
- 4.7 *Video musik*
- 5. *Digital imaging* dapat meliputi:
  - 5.1 *Judul / text*
  - 5.2 *Graphic images*
  - 5.3 *2D and 3D animation*
  - 5.4 *3D modelling*
  - 5.5 *Opticals*
  - 5.6 *Transitions* seperti *dissolves, fade-ins, fade-outs, supers, subjuduls*
  - 5.7 *Special effects*

## **PANDUAN PENILAIAN**

### **1. Pengetahuan dan keterampilan penunjang**

Untuk mendemonstrasikan kompetensi, memerlukan bukti keterampilan dan pengetahuan di bidang berikut ini :

- 1.1 Pengetahuan dasar
  - 1.1.1 *Feature* dan fungsi dari sistem operasi multimedia
  - 1.1.2 Peran multimedia
  - 1.1.3 Pengetahuan mengenai faktor limitasi *hardware* komputer
  - 1.1.4 Format *file*, manajemen *file* dan sistem transfer
  - 1.1.5 Format Naskah Multimedia dan Proses
  - 1.1.6 Elemen multimedia
- 1.2 Keterampilan dasar
  - 1.2.1 Bertanya dan mendengarkan dengan aktif.
  - 1.2.2 Keterampilan dasar melayani pelanggan untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan.
  - 1.2.3 Keterampilan desain dan menggambar
  - 1.2.4 Kemampuan untuk memelihara integritas desain
  - 1.2.5 Komponen dan Bahasa Naskah

### **2. Konteks penilaian**

Kompetensi harus diujikan di tempat kerja atau di tempat lain secara teori dengan kondisi kerja sesuai dengan keadaan normal. Contoh kerja atau aktifitas pada simulasi tempat kerja. Pertanyaan lisan / wawancara yang bertujuan untuk mengevaluasi proses yang digunakan untuk mengembangkan dan merealisasi konsep kreatif

### **3. Aspek penting penilaian**

Aspek yang harus diperhatikan :

- 3.1 Kemampuan untuk menggunakan ejaan yang tepat
- 3.2 Buku Laporan Kemajuan
- 3.3 Pengetahuan atas isukesehatan dan keselamatan tempat kerja
- 3.4 Pengetahuan atas teknik komunikasi efektif
- 3.5 Pengembangan rangkaian multimedia khusus yang beroperasi sesuai dengan rencana dan menyediakan antar aktifitas yang tepat dan desain yang efektif
- 3.6 Laporan pihak ketiga dan prestasi otentik sebelumnya

**4. Kaitan dengan unit-unit lainnya**

- 4.1 Unit ini didukung oleh pengetahuan dan keterampilan dalam unit kompetensi yang berkaitan dengan:  
4.1.1 TIK.MM02.033.01 Membuat Sebuah Sekuen MultiMedia.
- 4.2 Pengembangan pelatihan untuk memenuhi persyaratan dalam unit ini perlu dilakukan dengan hati-hati. Untuk pelatihan pra-kejuruan umum, institusi harus menyediakan pelatihan yang mempertimbangkan serangkaian konteks industri seutuhnya tanpa bias terhadap sektor tertentu. Batasan variabel akan membantu dalam hal ini. Untuk sektor tertentu / khusus, pelatihan harus disesuaikan agar dapat memenuhi kebutuhan sektor tersebut.

**Kompetensi Kunci**

<b>NO</b>	<b>KOMPETENSI KUNCI DALAM UNIT INI</b>	<b>TINGKAT</b>
1	Mengumpulkan, mengorganisir dan menganalisa informasi	3
2	Mengkomunikasikan ide-ide dan informasi	3
3	Merencanakan dan mengorganisir aktivitas-aktivitas	2
4	Bekerja dengan orang lain dan kelompok	3
5	Menggunakan ide-ide dan teknik matematika	3
6	Memecahkan masalah	3
7	Menggunakan teknologi	3

**KODE UNIT** : TIK.MM02.035.01

**JUDUL UNIT** : Melakukan Uji Coba Pemain

**DESKRIPSI UNIT** : Unit ini menjelaskan keahlian dan pengetahuan yang dibutuhkan untuk melatih pemain utama untuk mengawali produksi *film*, televisi dan multimedia.

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA
01 Merencanakan latihan	<p>1.1 Naskah dinilai untuk memperkirakan waktu yang dibutuhkan untuk jadwal latihan.</p> <p>1.2 Elemen dramatis utama yang akan digunakan selama latihan ditetapkan dan elemen tersebut didokumentasikan dengan menggunakan metode dan konvensi yang paling sesuai pada proses tersebut.</p> <p>1.3 Area naskah yang membutuhkan perhatian dan prioritas khusus yang butuh latihan lebih banyak ditentukan.</p>
02 Memimpin latihan pertama atau pembacaan	<p>2.1 Latihan yang baik pada awalnya dilakukan dengan pandangan untuk menciptakan suatu <i>casting</i> dalam persyaratan produksi.</p> <p>2.2 Pembacaan naskah dilakukan dengan pemain untuk mendapatkan elemen dramatis</p> <p>2.3 Pembacaan naskah didiskusikan dengan anggota <i>casting</i> untuk menilai efek cerita dan setiap respon / tanggapan dicatat untuk digunakan dikemudian hari dalam merealisasikan naskah.</p> <p>2.4 Informasi rencana realisasi penerjemahan naskah dari naskah tulis ke cerita visual diberikan pada pemain.</p> <p>2.5 Saluran komunikasi diciptakan pada semua personel yang terlibat dalam produksi.</p>
03 Melakukan latihan berikutnya	<p>3.1 Diskusi dilakukan dan karakter dengan pemain dikembangkan dengan mendorong riset lebih lanjut untuk mendapatkan ide meningkatkan nilai pertunjukan</p> <p>3.2 Latihan dengan baik, inovasi dan transformasi ide-ide yang baik dilakukan untuk menciptakan pertunjukan.</p>

	3.3	Elemen dramatis ditentukan dan didiskusikan dengan para pemain untuk meningkatkan hasil produksi.
	3.4	Pemain dibantu untuk memahami rencana merealisasikan naskah dari cerita tulis menjadi cerita visual.
	3.5	Informasi diberikan untuk membantu pemain menjalin dan merealisasikan hubungan antara aspek visual dan naratif naskah dengan pertimbangan elemen berikut ini dalam penampilan mereka: 3.5.1 Keseluruhan narasi dan bagaimana cerita dibawakan selama produksi secara keseluruhan 3.5.2 Konteks setiap adegan dalam keseluruhan cerita 3.5.3 <i>The mise-en-scene</i>
	3.6	<i>Blocking / staging</i> setiap adegan dengan pemain dilakukan dan dikembangkan dengan melibatkan setiap ide yang muncul dalam proses, dengan menggunakan inovasi untuk mengembangkan hasil yang paling baik.
	3.7	<i>Blocking / staging</i> setiap adegan untuk pergerakan kamera ( <i>mise-en-scene</i> ) dilakukan dan dikembangkan.
	3.8	Pembacaan akhir naskah dilakukan dengan menyertakan setiap ide dan inovasi.
	3.9	<i>Feedback</i> yang membangun diberikan bagi pemain selama menjalani proses latihan.

### BATASAN VARIABEL

1. Unit ini berlaku untuk seluruh sektor teknologi informasi dan komunikasi.
2. Unit ini tidak terbatas pada prosedur yang berhubungan dengan desain rancangan *game*.
3. Komunikasi tidak terbatas pada klien, tetapi juga kepada anggota tim, *supervisor*, manajemen, yang berhubungan dengan *support* kebutuhan klien.
4. Produksi multimedia dapat meliputi atau termasuk dalam:
  - 4.1 *Feature*
  - 4.2 *Film* dokumenter
  - 4.3 *Film* dan / atau *video* singkat
  - 4.4 Animasi
  - 4.5 Komersial / iklan
  - 4.6 Pertunjukan langsung, tunda, atau siaran ulang
  - 4.7 *Video* musik
5. *Digital imaging* dapat meliputi:
  - 5.1 Judul / *text*

- 5.2 *Graphic images*
- 5.3 *2D and 3D animation*
- 5.4 *3D modelling*
- 5.5 *Opticals*
- 5.6 *Transitions seperti dissolves, fade-ins, fade-outs, supers, subjuduls*
- 5.7 *Special effects*

## **PANDUAN PENILAIAN**

### **1. Pengetahuan dan keterampilan penunjang**

Untuk mendemonstrasikan kompetensi, memerlukan bukti keterampilan dan pengetahuan di bidang berikut ini :

- 1.1 Pengetahuan dasar
  - 1.1.1 Pengetahuan akan kebutuhan keselamatan dan kesehatan kerja secara organisasional
  - 1.1.2 Pengetahuan akan teknik komunikasi efektif termasuk mendengar, bertanya dan non verbal komunikasi yang efektif
  - 1.1.3 Pengetahuan mengenai faktor limitasi *hardware* komputer
  - 1.1.4 Format *file*, manajemen *file* dan sistem transfer
  - 1.1.5 Format Naskah Multimedia dan Proses
  - 1.1.6 Elemen multimedia
  - 1.1.7 Teori komunikasi
- 1.2 Keterampilan dasar
  - 1.2.1 Bertanya dan mendengarkan dengan aktif.
  - 1.2.2 Keterampilan dasar melayani pelanggan untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan.
  - 1.2.3 Keterampilan desain dan menggambar
  - 1.2.4 Kemampuan untuk memelihara integritas desain
  - 1.2.5 Komponen dan Bahasa Naskah

### **2. Konteks penilaian**

Kompetensi harus diujikan di tempat kerja atau di tempat lain secara teori dengan kondisi kerja sesuai dengan keadaan normal. Contoh kerja atau aktifitas pada simulasi tempat kerja. Pertanyaan lisan / wawancara yang bertujuan untuk mengevaluasi proses yang digunakan untuk mengembangkan dan merealisasi konsep kreatif

### **3. Aspek penting penilaian**

Aspek yang harus diperhatikan :

- 3.1 Kemampuan untuk menggunakan ejaan yang tepat
- 3.2 Buku Laporan Kemajuan
- 3.3 Pengetahuan atas isu kesehatan dan keselamatan tempat kerja
- 3.4 Pengetahuan atas teknik komunikasi efektif
- 3.5 Pengembangan rangkaian multimedia khusus yang beroperasi sesuai dengan rencana dan menyediakan antar aktifitas yang tepat dan desain yang efektif
- 3.6 Laporan pihak ketiga dan prestasi otentik sebelumnya

### **4. Kaitan dengan unit-unit lainnya**

- 4.1 Unit ini didukung oleh pengetahuan dan keterampilan dalam unit kompetensi yang berkaitan dengan:

#### 4.1.1 TIK.MM02.036.01 Mengarahkan Para Pemain

- 4.2 Pengembangan pelatihan untuk memenuhi persyaratan dalam unit ini perlu dilakukan dengan hati-hati. Untuk pelatihan pra-kejuruan umum, institusi harus menyediakan pelatihan yang mempertimbangkan serangkaian konteks industri seutuhnya tanpa bias terhadap sektor tertentu. Batasan variabel akan membantu dalam hal ini. Untuk sektor tertentu / khusus, pelatihan harus disesuaikan agar dapat memenuhi kebutuhan sektor tersebut.

### Kompetensi Kunci

<b>NO</b>	<b>KOMPETENSI KUNCI DALAM UNIT INI</b>	<b>TINGKAT</b>
1	Mengumpulkan, mengorganisir dan menganalisa informasi	2
2	Mengkomunikasikan ide-ide dan informasi	2
3	Merencanakan dan mengorganisir aktivitas-aktivitas	2
4	Bekerja dengan orang lain dan kelompok	3
5	Menggunakan ide-ide dan teknik matematika	1
6	Memecahkan masalah	2
7	Menggunakan teknologi	2

**KODE UNIT** : TIK.MM02.036.01

**JUDUL UNIT** : **Mengarahkan Para Pemain**

**DESKRIPSI UNIT** : Unit ini menjelaskan keahlian dan pengetahuan yang dibutuhkan untuk mengarahkan pemain menjalankan adegan selama proses produksi *film* dan program televisi

<b>ELEMEN KOMPETENSI</b>	<b>KRITERIA UNJUK KERJA</b>
01 Menyiapkan pemain untuk pembuatan film	<p>1.1 Naskah dinilai untuk memperkirakan waktu yang dibutuhkan untuk jadwal latihan.</p> <p>1.2 Elemen dramatis utama yang akan digunakan selama latihan ditetapkan dan elemen tersebut didokumentasikan dengan menggunakan metode dan konvensi yang paling sesuai pada proses tersebut.</p> <p>1.3 Area naskah yang membutuhkan perhatian dan prioritas khusus yang butuh latihan lebih banyak ditentukan.</p>
02 Memberi pemain fasilitas	<p>2.1 Disposisi pemain selama produksi dimonitor dan diciptakan atmosfer dan lingkungan yang baik untuk penciptaan dan pengembangan karakter.</p> <p>2.2 Lingkungan yang akan memungkinkan pemain mendapat hasil optimal dalam pertunjukan mereka diciptakan.</p> <p>2.3 Latihan bila dirasa perlu untuk memperbaiki dan meningkatkan performa pemain dilakukan.</p> <p>2.4 Pengarahan secara lisan yang dapat dimengerti dan jelas bagi pemain diberikan.</p> <p>2.5 <i>Feedback</i> membangun dan pemain didukung selama proses pembuatan <i>film</i> diberikan.</p> <p>2.6 Setiap masalah kreatif selama proses pembuatan <i>film</i> dengan personel yang bersangkutan diidentifikasi dan dikoreksi.</p> <p>2.7 Bila perlu, terus diberikan informasi tentang urutan adegan kepada pemain.</p> <p>2.8 Pemain dibantu untuk memahami peran penampilan mereka dalam merealisasikan narasi produksi dengan pertimbangan elemen</p>

	<p>berikut ini :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Seluruh narasi dan bagaimana cerita tersebut diangkat ke proses produksi secara keseluruhan</li> <li>• Kontek setiap adegan dalam seluruhi narasi</li> </ul> <p>2.9 Pemain dibantu untuk memahami efek kamera yang diinginkan, peran mereka dalam konteks keseluruhan <i>shot</i>, adegan dan cerita.</p> <p>2.10 Pemain dilibatkan dalam kontrol narasi dengan menggunakan teknik yang memungkinkan untuk karakter sub-teks.</p>
03 Merumuskan pembuatan <i>film</i>	<p>3.1 Semua pemain pada saat penyelesaian <i>film</i> atas input respektif mereka diberikan apresiasi.</p> <p>3.2 Setiap anggota <i>casting</i> dipastikan peduli akan kebutuhan produksi selanjutnya.</p>

### BATASAN VARIABEL

1. Unit ini berlaku untuk seluruh sektor teknologi informasi dan komunikasi.
2. Unit ini tidak terbatas pada prosedur yang berhubungan dengan desain rancangan *game* .
3. Komunikasi tidak terbatas pada klien, tetapi juga kepada anggota tim, *supervisor*, manajemen, yang berhubungan dengan *support* kebutuhan klien.
4. Jenis produksi meliputi
  - 4.1 *Feature*
  - 4.2 Dokumentasi
  - 4.3 Cerita pendek
  - 4.4 Animasi
  - 4.5 Serial TV dan cerita bersambung
  - 4.6 Iklan komersial
  - 4.7 *Video training*
  - 4.8 Multimedia interaktif
  - 4.9 Presentasi dengan tujuan untuk promosi
5. Digital imaging dapat meliputi:
  - 5.1 Judul / *text*
  - 5.2 *Graphic images*
  - 5.3 2D and 3D animation
  - 5.4 *3D modelling*
  - 5.5 *Opticals*
  - 5.6 *Transitions* seperti *dissolves, fade-ins, fade-outs, supers, subjuduls*
  - 5.7 *Special effects*

## PANDUAN PENILAIAN

### 1. Pengetahuan dan keterampilan penunjang

Untuk mendemonstrasikan kompetensi, memerlukan bukti keterampilan dan pengetahuan di bidang berikut ini :

- 1.1 Pengetahuan dasar
  - 1.1.1 Kemampuan menghasilkan dan mengembangkan ide
  - 1.1.2 Pengetahuan dan pemahaman akan konvensi dan praktek penyutradaraan
  - 1.1.3 Pengetahuan mengenai faktor limitasi *hardware* komputer
  - 1.1.4 Format *file*, manajemen *file* dan sistem transfer
  - 1.1.5 Format Naskah Multimedia dan Proses
  - 1.1.6 Elemen multimedia
  - 1.1.7 Teori komunikasi
- 1.2 Keterampilan dasar
  - 1.2.1 Bertanya dan mendengarkan dengan aktif.
  - 1.2.2 Keterampilan dasar melayani pelanggan untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan.
  - 1.2.3 Keterampilan desain dan menggambar
  - 1.2.4 Kemampuan untuk memelihara integritas desain
  - 1.2.5 Komponen dan Bahasa Naskah

### 2. Konteks penilaian

Kompetensi harus diujikan di tempat kerja atau di tempat lain secara teori dengan kondisi kerja sesuai dengan keadaan normal. Contoh kerja atau aktifitas pada simulasi tempat kerja. Pertanyaan lisan / wawancara yang bertujuan untuk mengevaluasi proses yang digunakan untuk mengembangkan dan merealisasi konsep kreatif

### 3. Aspek penting penilaian

Aspek yang harus diperhatikan :

- 3.1 Kemampuan untuk menggunakan ejaan yang tepat
- 3.2 Buku Laporan Kemajuan
- 3.3 Pengetahuan atas issue kesehatan dan keselamatan tempat kerja
- 3.4 Pengetahuan atas teknik komunikasi efektif
- 3.5 Pengembangan rangkaian multimedia khusus yang beroperasi sesuai dengan rencana dan menyediakan antar aktifitas yang tepat dan desain yang efektif
- 3.6 Laporan pihak ketiga dan prestasi otentik sebelumnya

### 4. Kaitan dengan unit-unit lainnya

- 4.1 Unit ini didukung oleh pengetahuan dan keterampilan dalam unit kompetensi yang berkaitan dengan:
  - 4.1.1 TIK.MM02.035.01 Melakukan Uji Coba Pemain
- 4.2 Pengembangan pelatihan untuk memenuhi persyaratan dalam unit ini perlu dilakukan dengan hati-hati. Untuk pelatihan pra-kejuruan umum, institusi harus menyediakan pelatihan yang mempertimbangkan serangkaian konteks industri seutuhnya tanpa bias terhadap sektor tertentu. Batasan variabel akan membantu dalam hal ini. Untuk sektor tertentu / khusus, pelatihan harus disesuaikan agar dapat memenuhi kebutuhan sektor tersebut.

## Kompetensi Kunci

<b>NO</b>	<b>KOMPETENSI KUNCI DALAM UNIT INI</b>	<b>TINGKAT</b>
1	Mengumpulkan, mengorganisir dan menganalisa informasi	2
2	Mengkomunikasikan ide-ide dan informasi	2
3	Merencanakan dan mengorganisir aktivitas-aktivitas	2
4	Bekerja dengan orang lain dan kelompok	2
5	Menggunakan ide-ide dan teknik matematika	1
6	Memecahkan masalah	2
7	Menggunakan teknologi	2

**KODE UNIT** : TIK.MM02.037.01

**JUDUL UNIT** : Mengarahkan Para Kru

**DESKRIPSI UNIT** : Unit ini menjelaskan keahlian dan pengetahuan yang dibutuhkan untuk mengarahkan kru ketika berada di lokasi / *set* produksi *film* dan program televisi.

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA
01 Menyiapkan pembuatan <i>film</i>	<p>1.1 Untuk menentukan setiap keperluan teknis yang akan mempengaruhi hasil produksi secara direktorial dengan kru dikolaborasikan.</p> <p>1.2 Semua keperluan produksi dipastikan telah dipenuhi dengan dikomunikasikan dengan anggota kru.</p> <p>1.3 Untuk mendiskusikan dan merencanakan solusi kreatif terhadap setiap masalah yang berhubungan dengan <i>shot</i> (pengambilan gambar) dikolaborasikan dengan anggota kru.</p>
02 Memfasilitasi pembuatan <i>film</i>	<p>2.1 Prosedur dan protokol pembuatan <i>film</i> dipastikan dilaksanakan dengan benar dan berdasarkan prosedur organisasi.</p> <p>2.2 <i>Monitor video</i> digunakan dalam pemeriksaan bila perlu dan dikomunikasikan dengan personel yang bersangkutan untuk memenuhi syarat kreatif dan teknis pengambilan gambar.</p> <p>2.3 Pengarahan sebuah latihan dilakukan untuk setiap pengambilan gambar bila perlu, sehingga dapat dipastikan kebutuhan teknis setiap anggota kru dan proses pembuatan <i>film</i> berjalan lancar.</p> <p>2.4 Solusi yang inovatif didesain dengan menggunakan imajinasi dan cara berpikir lateral dalam kolaborasi dengan anggota kru untuk tranformasi dan manipulasi setiap masalah yang muncul dalam pembuatan <i>film</i>.</p> <p>2.5 Kru dibantu untuk memahami peran mereka dalam merealisasikan cerita dan untuk mempertimbangkan elemen berikut ini dalam pemeranan fungsi mereka:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Keseluruhan cerita dan bagaimana cerita tersebut diangkat dalam produksi.</li><li>• Kontek setiap adegan dari seluruh cerita</li></ul>

	<p>2.6 Kru dibantu untuk memahami efek <i>mise-en-screen</i> yang diharapkan dan peran keahlian teknis mereka dalam konteks pengambilan gambar, adegan dan cerita dalam keseluruhan produksi. Dan memahami <i>narrative sub-text</i></p> <p>2.7 Kru dilibatkan dalam kontrol narasi dengan menggunakan teknik yang yang menangkap sub-teks narasi yang diinginkan.</p> <p>2.8 Semua pengambilan gambar kreatifitas, masalah teknis, dan aplikasi solusi inovatif dimonitor dan dinilai.</p> <p>2.9 Pengarahan pembuatan <i>film</i> dan pengambilan ulang dilakukan bila perlu dan dipastikan pengambilan ulang tersebut sesuai dengan harapan teknis dan kreatif dalam kolaborasi dengan anggota kru.</p> <p>2.10 Personel yang bersangkutan dipastikan telah merekam dan memfilmkan semua materi untuk memastikan proses.</p>
<p>03 Memberikan apresiasi kepada semua anggota kru</p>	<p>3.1 Semua anggota kru dihargai atas penyelesaian pembuatan <i>film</i> dan <i>input</i> mereka.</p>

### BATASAN VARIABEL

1. Unit ini berlaku untuk seluruh sektor Teknologi Informasi dan komunikasi.
2. Unit ini tidak terbatas pada prosedur yang berhubungan dengan desain rancangan *game* .
3. Komunikasi tidak terbatas pada klien, tetapi juga kepada anggota tim, *supervisor*, manajemen, yang berhubungan dengan *support* kebutuhan klien.
4. Jenis produksi meliputi
  - 4.1 *Feature*
  - 4.2 Dokumentasi
  - 4.3 Cerita pendek
  - 4.4 Animasi
  - 4.5 Serial TV dan cerita bersambung
  - 4.6 Iklan komersial
  - 4.7 *Video training*
5. *Digital imaging* dapat meliputi:
  - 5.1 Judul / *text*
  - 5.2 *Graphic images*
  - 5.3 *2D and 3D animation*
  - 5.4 *3D modelling*
  - 5.5 *Opticals*
  - 5.6 *Transitions* seperti *dissolves, fade-ins, fade-outs, supers, subjuduls*
  - 5.7 *Special effects*

## PANDUAN PENILAIAN

### 1. Pengetahuan dan keterampilan penunjang

Untuk mendemonstrasikan kompetensi, memerlukan bukti keterampilan dan pengetahuan di bidang berikut ini:

- 1.1 Pengetahuan dasar
  - 1.1.1 Kemampuan menghasilkan dan mengembangkan ide
  - 1.1.2 Pengetahuan dan pemahaman akan konvensi dan praktek penyutradaraan
  - 1.1.3 Pengetahuan mengenai faktor limitasi *hardware* komputer
  - 1.1.4 Format *file*, manajemen *file* dan sistem transfer
  - 1.1.5 Format Naskah Multimedia dan Proses
  - 1.1.6 Elemen multimedia
  - 1.1.7 Teori komunikasi
  - 1.1.8 Pemahaman akan keahlian desain suara
  - 1.1.9 Pemahaman akan keahlian desain produksi
- 1.2 Keterampilan dasar
  - 1.2.1 Bertanya dan mendengarkan dengan aktif.
  - 1.2.2 Keterampilan dasar melayani pelanggan untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan.
  - 1.2.3 Keterampilan desain dan menggambar
  - 1.2.4 Pengetahuan berbagai teknik penceritaan
  - 1.2.5 Pengetahuan akan konvensi film dan literatur
  - 1.2.6 Pemahaman akan keahlian sutradara

### 2. Konteks penilaian

Kompetensi harus diujikan di tempat kerja atau di tempat lain secara teori dengan kondisi kerja sesuai dengan keadaan normal. Contoh kerja atau aktifitas pada simulasi tempat kerja. Pertanyaan lisan / wawancara yang bertujuan untuk mengevaluasi proses yang digunakan untuk mengembangkan dan merealisasi konsep kreatif

### 3. Aspek penting penilaian

Aspek yang harus diperhatikan :

- 3.1 Kemampuan untuk menggunakan ejaan yang tepat
- 3.2 Buku Laporan Kemajuan
- 3.3 Pengetahuan atas isu kesehatan dan keselamatan tempat kerja
- 3.4 Pengetahuan atas teknik komunikasi efektif
- 3.5 Pengembangan rangkaian multimedia khusus yang beroperasi sesuai dengan rencana dan menyediakan antar aktifitas yang tepat dan desain yang efektif
- 3.6 Laporan pihak ketiga dan prestasi otentik sebelumnya

### 4. Kaitan dengan unit-unit lainnya

- 4.1 Unit ini didukung oleh pengetahuan dan keterampilan dalam unit kompetensi yang berkaitan dengan:
  - 4.1.1 TIK.MM02.035.01 Melakukan Uji Coba Pemain
- 4.2 Pengembangan pelatihan untuk memenuhi persyaratan dalam unit ini perlu dilakukan dengan hati-hati. Untuk pelatihan pra-kejuruan umum, institusi harus menyediakan pelatihan yang mempertimbangkan serangkaian konteks industri seutuhnya tanpa bias terhadap sektor tertentu. Batasan variabel akan membantu dalam hal ini. Untuk sektor tertentu / khusus, pelatihan harus disesuaikan agar dapat memenuhi kebutuhan sektor tersebut.

### Kompetensi Kunci

<b>NO</b>	<b>KOMPETENSI KUNCI DALAM UNIT INI</b>	<b>TINGKAT</b>
1	Mengumpulkan, mengorganisir dan menganalisa informasi	3
2	Mengkomunikasikan ide-ide dan informasi	2
3	Merencanakan dan mengorganisir aktivitas-aktivitas	2
4	Bekerja dengan orang lain dan kelompok	2
5	Menggunakan ide-ide dan teknik matematika	1
6	Memecahkan masalah	2
7	Menggunakan teknologi	2

**KODE UNIT** : TIK.MM02.038.01

**JUDUL UNIT** : Menentukan Cakupan Kamera

**DESKRIPSI UNIT** : Penilaian membutuhkan akses ke sejumlah peralatan yang ada dalam pernyataan variabel yang digunakan oleh industri budaya saat ini.

<b>ELEMEN KOMPETENSI</b>	<b>KRITERIA UNJUK KERJA</b>
01 Menciptakan dan menilai ide untuk daya jangkau kamera yang akan merealisasi produksi	<p>1.1 Penentuan batasan dan potensi elemen visual yang berhubungan dengan pekerjaan diidentifikasi.</p> <p>1.2 Kemungkinan kombinasi dan pensejajaran sumber serta teknik untuk teknik potensial dan perkembangan kreatif diinvestigasi.</p> <p>1.3 Eksplorasi dan penilaian efek kombinasi materi, sumber, dan teknik dalam elemen desain visual yang berbeda untuk kemungkinan inkorporasi ke dalam karya dilakukan.</p> <p>1.4 Ide yang tak terbatas dan tanpa tersensor dari sejumlah materi, sumber dan teknik untuk desain visual jangkauan kamera diciptakan dan direkam.</p> <p>1.5 Transformasi dan manipulasi sumber dan ide yang dihasilkan, pengelompokan ide yang berhubungan, kemudian dipilih ide yang berhubungan dengan kebutuhan akan daya jangkau kamera, dilakukan.</p> <p>1.6 Ide yang terpilih, yang merefleksikan viabilitas ide tersebut untuk daya jangkau kamera yang dibutuhkan, dipikirkan dan dipertimbangkan.</p> <p>1.7 Semua ide berdasarkan refleksi terdahulu, melalui kolaborasi dengan personel yang bersangkutan untuk menetapkan viabilitas ide terpilih, dievaluasi dan diverifikasi.</p>
02 Mendokumentasikan ide untuk penggunaan dalam penetapan daya jangkau kamera	<p>2.1 Ide untuk daya jangkau kamera dipastikan sesuai dengan kebutuhan kontekstual.</p> <p>2.2 Ekspresi stilistik untuk periode dan <i>genre</i> / jenis digunakan.</p> <p>2.3 Dokumentasi ide secara efektif, dengan notifikasi tertulis atau dengan cara lain, agar personel yang bersangkutan bisa melakukan</p>

	<p>interpretasi, dilakukan.</p> <p>2.4 Elemen kamera struktural dasar untuk realisasi adegan dan investigasi potensi mereka agar mencapai efek yang diinginkan, diidentifikasi.</p>
<p>03 Menciptakan daya jangkau kamera</p>	<p>3.1 Hubungan yang jelas antara penggunaan dan integrasi elemen komposisional, konteks, dan tujuan kerja diciptakan.</p> <p>3.2 Daya jangkau kamera yang mempertimbangkan keseluruhan adegan, lokasi karakter dan elemen lainnya dalam pengambilan gambar masing masing, serta kontribusi keseluruhan cerita dikembangkan.</p> <p>3.3 Daya jangkau kamera yang menerjemahkan naskah dari bentuk tulis ke bentuk cerita visual ditetapkan.</p> <p>3.4 Daya jangkau kamera yang melaksanakan dan merealisasikan hubungan antara aspek visual dan naratif naskah diciptakan dengan pertimbangan elemen berikut :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>3.4.1 Keseluruhan cerita</li> <li>3.4.2 Konteks setiap adegan dalam keseluruhan cerita</li> <li>3.4.3 <i>Mise-en-scene</i></li> <li>3.4.4 Penggunaan sub-teks</li> <li>3.4.5 Pementasan aksi</li> <li>3.4.6 Ukuran pengambilan gambar</li> <li>3.4.7 Pilihan lensa</li> <li>3.4.8 <i>Angle</i> kamera</li> </ul> <p>3.5 Daya jangkau kamera yang memungkinkan cerita dapat dikontrol dan diangkat ke dalam produksi secara utuh ditetapkan.</p> <p>3.6 Karya dengan menggunakan metode dan konvensi yang paling sesuai dengan konteks atau seperti yang dibutuhkan didokumentasikan dan dipresentasikan.</p> <p>3.7 Karya dalam bentuk yang memungkinkan personel bersangkutan untuk melakukan interpretasi didokumentasikan.</p> <p>3.8 Karya dalam / sesuai dengan batas waktu yang disetujui diproduksi.</p> <p>3.9 Isu yang muncul dari kolaborasi dengan personel yang bersangkutan atau sumber lainnya tetap ditampung.</p>

	3.10 Viabilitas daya jangkau kamera dengan berkolaborasi dengan personel yang terlibat sesuai dengan pertimbangan praktis dan kreatif dievaluasi.
--	---

## BATASAN VARIABEL

1. Unit ini berlaku untuk seluruh sektor teknologi informasi dan komunikasi.
2. Unit ini tidak terbatas pada prosedur yang berhubungan dengan desain multimedia.
3. Komunikasi tidak terbatas pada klien, tetapi juga kepada anggota tim, *supervisor*, manajemen, yang berhubungan dengan *support* kebutuhan klien.
4. Jenis produksi meliputi
  - 4.1 *Feature*
  - 4.2 Dokumentasi
  - 4.3 Cerita pendek
  - 4.4 Animasi
  - 4.5 Serial TV dan cerita bersambung
  - 4.6 Iklan komersial
  - 4.7 *Video training*
5. Digital imaging dapat meliputi:
  - 5.1 Judul / *text*
  - 5.2 *Graphic images*
  - 5.3 2D and 3D *animation*
  - 5.4 3D *modelling*
  - 5.5 *Opticals*
  - 5.6 *Transitions* seperti *dissolves, fade-ins, fade-outs, supers, subjuduls*
  - 5.7 *Special effects*

## PANDUAN PENILAIAN

1. **Pengetahuan dan keterampilan penunjang**  
 Untuk mendemonstrasikan kompetensi, memerlukan bukti keterampilan dan pengetahuan di bidang berikut ini :
  - 1.1 Pengetahuan dasar
    - 1.1.1 Kemampuan menghasilkan dan mengembangkan ide
    - 1.1.2 Pengetahuan dan pemahaman akan konvensi dan praktek penyutradaraan
    - 1.1.3 Pengetahuan mengenai faktor limitasi *hardware* komputer
    - 1.1.4 Format file, manajemen *file* dan sistem transfer
    - 1.1.5 Format Naskah Multimedia dan Proses
    - 1.1.6 Elemen multimedia
    - 1.1.7 Teori komunikasi
    - 1.1.8 Pemahaman akan keahlian desain suara
    - 1.1.9 Pemahaman akan keahlian desain produksi
  - 1.2 Keterampilan dasar
    - 1.2.1 Bertanya dan mendengarkan dengan aktif.
    - 1.2.2 Keterampilan dasar melayani pelanggan untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan.
    - 1.2.3 Keterampilan desain dan menggambar

- 1.2.4 Pengetahuan berbagai teknik penceritaan
- 1.2.5 Pengetahuan akan konvensi *film* dan literatur
- 1.2.6 Pemahaman akan keahlian sutradara

**2. Konteks penilaian**

Kompetensi harus diujikan di tempat kerja atau di tempat lain secara teori dengan kondisi kerja sesuai dengan keadaan normal. Contoh kerja atau aktifitas pada simulasi tempat kerja. Pertanyaan lisan / wawancara yang bertujuan untuk mengevaluasi proses yang digunakan untuk mengembangkan dan merealisasi konsep kreatif

**3. Aspek penting penilaian**

Aspek yang harus diperhatikan :

- 3.1 Kemampuan untuk menggunakan ejaan yang tepat
- 3.2 Buku Laporan Kemajuan
- 3.3 Pengetahuan atas isu kesehatan dan keselamatan tempat kerja
- 3.4 Pengetahuan atas teknik komunikasi efektif
- 3.5 Pengembangan rangkaian multimedia khusus yang beroperasi sesuai dengan rencana dan menyediakan antar aktifitas yang tepat dan desain yang efektif
- 3.6 Laporan pihak ketiga dan prestasi otentik sebelumnya

**4. Kaitan dengan unit-unit lainnya**

- 4.1 Unit ini didukung oleh pengetahuan dan keterampilan dalam unit kompetensi yang berkaitan dengan:
  - 4.1.1 TIK.MM02.035.01 Melakukan Uji Coba Pemain
- 4.2 Pengembangan pelatihan untuk memenuhi persyaratan dalam unit ini perlu dilakukan dengan hati-hati. Untuk pelatihan pra-kejuruan umum, institusi harus menyediakan pelatihan yang mempertimbangkan serangkaian konteks industri seutuhnya tanpa bias terhadap sektor tertentu. Batasan variabel akan membantu dalam hal ini. Untuk sektor tertentu / khusus, pelatihan harus disesuaikan agar dapat memenuhi kebutuhan sektor tersebut.

**Kompetensi Kunci**

NO	KOMPETENSI KUNCI DALAM UNIT INI	TINGKAT
1	Mengumpulkan, mengorganisir dan menganalisa informasi	3
2	Mengkomunikasikan ide-ide dan informasi	2
3	Merencanakan dan mengorganisir aktivitas-aktivitas	2
4	Bekerja dengan orang lain dan kelompok	2
5	Menggunakan ide-ide dan teknik matematika	1
6	Memecahkan masalah	2
7	Menggunakan teknologi	2

**KODE UNIT** : TIK.MM02.039.01

**JUDUL UNIT** : **Mensetup dan Mengoperasikan Kamera *Video* Dasar**

**DESKRIPSI UNIT** : Unit ini mendeskripsikan kemampuan dan pengetahuan yang diperlukan untuk *menset-up* dan mengoperasikan *video* kamera sederhana dan peralatannya untuk digunakan pada produksi skala kecil yang tidak untuk tujuan komersial.

<b>ELEMEN KOMPETENSI</b>	<b>KRITERIA UNJUK KERJA</b>
01 Memilih dan menyiapkan bahan dan peralatan kamera	1.1 Peralatan dan syarat stok untuk pengambilan gambar dikonfirmasi. 1.2 Peralatan didapatkan dan dibersihkan serta dipastikan bahwa kamera tersebut berfungsi. 1.3 Kesalahan dan kerusakan dikenali dan dilaporkan pada teknisi khusus. 1.4 Stok dan bahan habis yang diperlukan dan dipastikan tersedia dalam jumlah yang cukup untuk kebutuhan pembuatan <i>film</i> serta ditempatkan pada lokasi dan waktu yang tepat untuk pembuatan <i>film</i> didapatkan.
02 Mengisi dan merawat <i>battery</i> selama pengambilan gambar	2.1 Daya listrik dipastikan tersedia dan sesuai. 2.2 <i>Charger</i> dipastikan sesuai untuk <i>battery</i> yang digunakan. 2.3 <i>Battery</i> diisi dengan aman menurut rekomendasi pabrik. 2.4 <i>Battery</i> yang sudah diisi sesuai dengan durasi <i>film</i> dirawat.
03 Memasang atau memeriksa peralatan pendukung kamera	3.1 Syarat-syarat pendukung dan posisi Kamera ditentukan. 3.2 Peralatan pendukung dipasang pada posisi yang sesuai dan pada ketinggian yang sesuai pula untuk mencapai <i>camera shot</i> yang diperlukan. 3.3 Dipastikan peralatan pendukung kamera dalam keadaan aman, terhindar dari kerusakan dan sesuai dengan kamera
04 Memasang kamera,	4.1 Lensa dan <i>filter</i> kamera dipilih dan dipasang

<p>lensa, dan aksesories lain</p>	<p>secara benar sesuai persyaratan kreatif.</p> <p>4.2 Aksesories kamera lain dan persyaratan khusus dipasang secara benar.</p> <p>4.3 Kamera diangkat dengan menggunakan teknik pengangkatan dan penanganan yang aman.</p> <p>4.4 Kamera diamankan untuk menghindari kerusakan.</p>
<p>05 Menguji semua aspek operasional kamera</p>	<p>5.1 Fungsi perekam pada <i>video</i> kamera diperiksa untuk mendapatkan <i>output</i> teknis yang akurat.</p> <p>5.2 Pencahayaan, warna dan aspek fokus kamera diperiksa untuk mendapatkan hasil artistik dan teknis yang diinginkan.</p> <p>5.3 <i>Filter</i> yang telah dipilih diperiksa untuk memastikan bahwa <i>filter-filter</i> tersebut telah sesuai dengan hasil artistik dan teknis yang diinginkan.</p>
<p>06 Menyiapkan dan mengisi <i>videotape</i></p>	<p>6.1 Semua kaset dilabelisasi secara akurat.</p> <p>6.2 Videotape diisi dan diperiksa kedalam kamera untuk merekam.</p> <p>6.3 Persiapan untuk pengambilan gambar dikonfirmasi dengan personel yang relevan.</p>
<p>07 Mengoperasikan kamera</p>	<p>7.1 Kamera dioperasikan menurut petunjuk dan panduan dari pabrik.</p> <p>7.2 <i>Camera shots</i> dan <i>angles</i> dipertimbangkan untuk memastikan bahwa pengambilan gambar mendapatkan hasil seperti yang diinginkan.</p> <p>7.3 Teknik fotografi dan komposisi untuk memenuhi persyaratan kreatif digunakan.</p> <p>7.4 Gerakan kamera tetap dan halus selama durasi pembuatan <i>film</i> dapat dipastikan.</p> <p>7.5 Penyesuaian dan penggerakan peralatan bila diperlukan, selama pembuatan <i>film</i>, dilakukan.</p>
<p>08 Melepaskan kamera, aksesoris dan peralatan pendukung</p>	<p>8.1 <i>Video</i> kamera, aksesoris, serta pendukungnya dibongkar dan dibawa dengan menggunakan teknik pengangkatan yang aman.</p> <p>8.2 Semua peralatan dibersihkan dan dipak ke dalam tas untuk menghindari kerusakan dan siap untuk</p>

	<p>dipindahkan.</p> <p>8.3 Semua peralatan yang rusak dan membutuhkan perawatan kepada personel yang relevan dilaporkan dan didokumentasikan.</p> <p>8.4 Lokasi pembuatan <i>film</i> ditinggalkan dalam keadaan seperti sedia kala atau bahkan lebih baik, dengan kepastian bahwa tidak ada dampak buruk pada lokasi.</p>
--	--

## BATASAN VARIABEL

1. Unit ini berlaku untuk seluruh sektor teknologi informasi dan komunikasi.
2. Unit ini tidak terbatas pada prosedur yang berhubungan dengan desain multimedia.
3. Komunikasi tidak terbatas pada klien, tetapi juga kepada anggota tim, *supervisor*, manajemen, yang berhubungan dengan *support* kebutuhan klien.
4. Lensa termasuk:
  - 4.1 *Zoom*
  - 4.2 *Fixed*
  - 4.3 *Macro*
  - 4.4 *Micro*
5. Persyaratan pengambilan gambar termasuk
  - 5.1 Persyaratan spesifikasi pencahayaan
  - 5.2 Kreatif

## PANDUAN PENILAIAN

### 1. Pengetahuan dan keterampilan penunjang

Untuk mendemonstrasikan kompetensi, memerlukan bukti keterampilan dan pengetahuan di bidang berikut ini :

- 1.1 Pengetahuan dasar
  - 1.1.1 Konsep dasar perawatan kamera dan teknik pembersihan yang sesuai
  - 1.1.2 Jenis *video* kamera domestik dan fungsi operasional
  - 1.1.3 Pengetahuan mengenai faktor limitasi *hardware* komputer
  - 1.1.4 Format *file*, manajemen *file* dan sistem transfer
  - 1.1.5 Format Naskah Multimedia dan Proses
  - 1.1.6 Elemen multimedia
  - 1.1.7 Teori komunikasi
  - 1.1.8 Pemahaman akan keahlian desain suara
  - 1.1.9 Pemahaman akan keahlian desain produksi
- 1.2 Keterampilan dasar
  - 1.2.1 Bertanya dan mendengarkan dengan aktif.
  - 1.2.2 Keterampilan dasar melayani pelanggan untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan.
  - 1.2.3 Keterampilan desain dan menggambar
  - 1.2.4 Pengetahuan berbagai teknik penceritaan
  - 1.2.5 Manajemen stok *video*, penyimpanan dan penanganan

### 1.2.6 Interpretasi persyaratan kreatif untuk operasi teknis

#### 2. Konteks penilaian

Kompetensi harus diujikan di tempat kerja atau di tempat lain secara teori dengan kondisi kerja sesuai dengan keadaan normal. Contoh kerja atau aktifitas pada simulasi tempat kerja. Pertanyaan lisan / wawancara yang bertujuan untuk mengevaluasi proses yang digunakan untuk mengembangkan dan merealisasi konsep kreatif

#### 3. Aspek penting penilaian

Aspek yang harus diperhatikan :

- 3.1 Kemampuan untuk menggunakan ejaan yang tepat
- 3.2 Buku Laporan Kemajuan
- 3.3 Pengetahuan atas issue kesehatan dan keselamatan tempat kerja
- 3.4 Pengetahuan atas teknik komunikasi efektif
- 3.5 Pengembangan rangkaian multimedia khusus yang beroperasi sesuai dengan rencana dan menyediakan antar aktifitas yang tepat dan desain yang efektif
- 3.6 Laporan pihak ketiga dan prestasi otentik sebelumnya

#### 4. Kaitan dengan unit-unit lainnya

- 4.1 Unit ini didukung oleh pengetahuan dan keterampilan dalam unit kompetensi yang berkaitan dengan:
  - 4.1.1 TIK.MM02.035.01 Melakukan Uji Coba Pemain
- 4.2 Pengembangan pelatihan untuk memenuhi persyaratan dalam unit ini perlu dilakukan dengan hati-hati. Untuk pelatihan pra-kejuruan umum, institusi harus menyediakan pelatihan yang mempertimbangkan serangkaian konteks industri seutuhnya tanpa bias terhadap sektor tertentu. Batasan variabel akan membantu dalam hal ini. Untuk sektor tertentu / khusus, pelatihan harus disesuaikan agar dapat memenuhi kebutuhan sektor tersebut.

#### Kompetensi Kunci

NO	KOMPETENSI KUNCI DALAM UNIT INI	TINGKAT
1	Mengumpulkan, mengorganisir dan menganalisa informasi	3
2	Mengkomunikasikan ide-ide dan informasi	2
3	Merencanakan dan mengorganisir aktivitas-aktivitas	2
4	Bekerja dengan orang lain dan kelompok	2
5	Menggunakan ide-ide dan teknik matematika	1
6	Memecahkan masalah	2
7	Menggunakan teknologi	2

**KODE UNIT : TIK.MM02.040.01**

**JUDUL UNIT : Menggabung Bidikan Kamera dan Mengoperasikan Sebuah Kamera**

**DESKRIPSI UNIT :** Unit ini menggambarkan ketrampilan dan pengetahuan yang dibutuhkan untuk menyusun pengambilan gambar, posisi kamera, memilih lensa dan peralatan pencahayaan, dan mengoperasikan sebuah kamera untuk memperoleh pencitraan gerak yang dibutuhkan dalam segala lingkungan, untuk sebuah atau multi *film* atau televisi produksi.

<b>ELEMEN KOMPETENSI</b>	<b>KRITERIA UNJUK KERJA</b>
01 Menyusun pengambilan gambar	<p>1.1 Persyaratan pengambilan gambar sehingga estetika dan teknis produksi serta persyaratan <i>skrip</i> / produksi dipastikan dipenuhi dan dikoordinasikan dengan personel yang sesuai.</p> <p>1.2 Ide-ide komposisi pengambilan gambar yang memberi solusi kreatif pada pengeluaran produksi dimunculkan.</p> <p>1.3 Ide-ide dan bila perlu bekerja sama dengan personel yang sesuai untuk meyakinkan kontribusi ide-ide pada konsep awal didiskusikan.</p> <p>1.4 Ide-ide pada implikasi biaya dan waktu, kelayakan teknis dan kesesuaiannya dengan persyaratan produksi diusulkan.</p> <p>1.5 Pengambilan gambar dilengkapi dengan alat untuk meyakinkan bahwa pemahaman gambar yang benar pada persyaratan <i>skrip</i> / produksi terpenuhi melalui kerja sama yang dekat dengan personel yang sesuai.</p> <p>1.6 Komposisi pengambilan gambar dipastikan sesuai dengan persyaratan estetika dan menghasilkan inteprestasi gambar yang benar pada syarat –syarat <i>skrip</i> / produksi</p>
02 Menyampaikan syarat-syarat pencahayaan	<p>2.1 Kualitas, kekuatan cahaya, dan penentuan jumlah yang benar sesuai keperluan dapat dinilai.</p> <p>2.2 Cahaya yang ada cukup memenuhi syarat produksi dengan menggunakan alat ukur yang cocok dapat dipastikan.</p>

	<p>2.3 Perbaiki sumber cahaya campuran untuk memperoleh keseimbangan warna yang seragam dilakukan.</p> <p>2.4 Tindakan perbaikan itu dipastikan dilakukan untuk tujuan perubahan atau persyaratan pencahayaan yang tidak memadai.</p> <p>2.5 Untuk memperoleh pencitraan yang diperlukan dan diperoleh kesepakatan tentang penggunaan sumber cahaya buatan dikoordinasikan dengan personil pencahayaan</p>
03 Memilih dan menggunakan <i>filter</i> koreksi	<p>3.1 Penggunaan <i>filter</i> koreksi untuk:</p> <p>3.1.1 Penemuan syarat-syarat produksi kreatif / dan atau teknis</p> <p>3.1.2 Perubahan efek cahaya ke kualitas cahaya yang dibutuhkan untuk disesuaikan dengan film yang digunakan</p> <p>3.1.3 Dipastikan keseimbangan warna yang benar dan syarat-syarat pencahayaan terpenuhi.</p>
04 Memilih dan menggunakan lensa	<p>4.1 Panjang fokal yang dibutuhkan, kedalaman bidang dan pemilihan lensa sesuai dengan persyaratan teknis, kreatif, dan cahaya ditentukan.</p> <p>4.2 Panjang fokal dipilih sesuai dengan jenis dan stabilitas kamera yang dimiliki serta tingkat pergerakan kamera selama pengambilan gambar.</p> <p>4.3 <i>Exposure</i> dengan menggunakan <i>aperture</i> yang benar diatur.</p>
05 Mengkoordinasikan dengan para kru tentang posisi kamera	<p>5.1 Fungsi perekam pada <i>video</i> kamera diperiksa untuk mendapatkan <i>output</i> teknis yang akurat.</p> <p>5.2 Pencahayaan, warna dan aspek fokus kamera diperiksa untuk mendapatkan hasil artistik dan teknis yang diinginkan.</p> <p>5.3 <i>Filter</i> yang telah dipilih diperiksa untuk memastikan bahwa <i>filter-filter</i> tersebut telah sesuai dengan hasil artistik dan teknis yang diinginkan.</p>
06 Memposisikan dan mengoperasikan kamera untuk pengambilan gambar	<p>6.1 Berkaitan dengan pengambilan gambar yang diperlukan dan dipastikan bahwa susunannya jelas dan sesuai urutan dikoordinasikan dengan personil yang relevan.</p> <p>6.2 Kamera pengambil gambar ditempatkan sehingga keselamatan semua personel, yang tampil dan</p>

	<p>masyarakat umum terjamin.</p> <p>6.3 Posisi kamera sehingga memenuhi persyaratan estetika dan teknis serta konsultasi dengan personil yang sesuai dapat dipilih.</p> <p>6.4 Pemikiran pada semua kamera pengambil gambar dan sudutnya untuk meyakinkan bahwa keputusan '<i>cut</i>' diantara pengambilan akan menciptakan hasil yang diinginkan, dilakukan.</p> <p>6.5 Pemikiran persyaratan editing dan persyaratan lain setelah produksi pada saat pengambilan film dilakukan.</p> <p>6.6 Pengaturan dan penggerakan peralatan bilamana perlu selama pengambilan gambar dengan mempertimbangkan urutan waktu dan batas waktu produksi dilakukan.</p> <p>6.7 Pengaturan kamera untuk pengambilan gambar yang direncanakan menurut petunjuk yang diterima dari personil yang relevan dilakukan.</p>
<p>07 Memantau kualitas pencitraan gerak</p>	<p>7.1 Teknik fotografi dan komposisi untuk mendapatkan estetika yang disyaratkan dan untuk memperoleh komposisi yang baik dan gambar yang fokus digunakan.</p> <p>7.2 Komposisi yang diinginkan dengan memastikan bahwa gerakan kamera kokoh dan halus selama pengambilan gambar didapatkan.</p> <p>7.3 Kamera dijaga untuk selalu mengambil fokus <i>film</i>.</p> <p>7.4 Pengaturan <i>zoom</i> dan perubahan fokus untuk memperoleh citra yang diperlukan dan sesuai dengan petunjuk personil yang relevan dilakukan.</p> <p>7.5 Kondisi kamera dan pencahayaan selama pembuatan film dijaga untuk memastikan bahwa kualitas citra dan cahaya memenuhi efek gaya yang dibutuhkan.</p> <p>7.6 Upaya-upaya mendapatkan citra yang diinginkan dikoordinasikan dengan personil lain.</p>

#### BATASAN VARIABEL

1. Unit ini berlaku untuk seluruh sektor teknologi informasi dan komunikasi.
2. Unit ini tidak terbatas pada prosedur yang berhubungan dengan desain multimedia.

3. Komunikasi tidak terbatas pada klien, tetapi juga kepada anggota tim, *supervisor*, manajemen, yang berhubungan dengan *support* kebutuhan klien.
4. Jenis Produksi meliputi:
  - 4.1 Produksi medan elektronik (EFP)
  - 4.2 Pengumpulan berita elektronik (ENG)
  - 4.3 *Feature film*
  - 4.4 Dokumentasi
  - 4.5 *Film* pendek
  - 4.6 Produksi animasi
5. Pengambilan gambar meliputi:
  - 5.1 Pengambilan gambar sangat dekat
  - 5.2 Pengambilan gambar dekat
  - 5.3 Pengambilan gambar tengah
  - 5.4 Pengambilan gambar memanjang
  - 5.5 Pengambilan gambar melebar
  - 5.6 Sudut tegak
  - 5.7 Pengambilan gambar tingkat mata '*eye level*'
  - 5.8 Pengambilan gambar dengan sudut rendah
  - 5.9 Menetapkan atau menguasai pengambilan gambar
  - 5.10 Sudut pandang pengambilan gambar
  - 5.11 Pengambilan gambar dengan cara memutus '*cutaway*'
6. Gerakan kamera meliputi:
  - 6.1 Static statis
  - 6.2 Berjalan
  - 6.3 Miring
  - 6.4 *Track* masuk
  - 6.5 *Track* keluar
  - 6.6 Merayap
  - 6.7 Diderek

## PANDUAN PENILAIAN

### 1. Pengetahuan dan keterampilan penunjang

Untuk mendemonstrasikan kompetensi, memerlukan bukti keterampilan dan pengetahuan di bidang berikut ini :

- 1.1 Pengetahuan dasar
  - 1.1.1 Konsep dasar perawatan kamera dan teknik pembersihan yang sesuai
  - 1.1.2 Jenis *video* kamera domestik dan fungsi operasional
  - 1.1.3 Pengetahuan mengenai faktor limitasi *hardware* komputer
  - 1.1.4 Format *file*, manajemen *file* dan sistem transfer
  - 1.1.5 Format Naskah Multimedia dan Proses
  - 1.1.6 Elemen multimedia
  - 1.1.7 Jenis sumber cahaya buatan / dasar yang tersedia
  - 1.1.8 Penggunaan meteran cahaya
  - 1.1.9 Pemahaman rencana teknis dan listrik
  - 1.1.10 Penyelesaian kalkulasi matematis sederhana menggunakan

penggaris skala

1.1.11 Pengukuran dan kalkulasi ulang petunjuk

1.2 Keterampilan dasar

1.2.1 Bertanya dan mendengarkan dengan aktif.

1.2.2 Efek *lighting* dan pelapisan

1.2.3 Perawatan dasar peralatan *lighting*

1.2.4 Pengetahuan berbagai teknik penceritaan

1.2.5 Manajemen stok *video*, penyimpanan dan penanganan

1.2.6 Interpretasi persyaratan kreatif untuk operasi teknis

## 2. Konteks penilaian

Kompetensi harus diujikan di tempat kerja atau di tempat lain secara teori dengan kondisi kerja sesuai dengan keadaan normal. Contoh kerja atau aktifitas pada simulasi tempat kerja. Pertanyaan lisan / wawancara yang bertujuan untuk mengevaluasi proses yang digunakan untuk mengembangkan dan merealisasi konsep kreatif

## 3. Aspek penting penilaian

Aspek yang harus diperhatikan :

3.1 Kemampuan untuk menggunakan ejaan yang tepat

3.2 Buku Laporan Kemajuan

3.3 Pengetahuan atas isu kesehatan dan keselamatan tempat kerja

3.4 Pengetahuan atas teknik komunikasi efektif

3.5 Pengembangan rangkaian multimedia khusus yang beroperasi sesuai dengan rencana dan menyediakan antar aktifitas yang tepat dan desain yang efektif

3.6 Laporan pihak ketiga dan prestasi otentik sebelumnya

## 4. Kaitan dengan unit-unit lainnya

4.1 Unit ini didukung oleh pengetahuan dan keterampilan dalam unit kompetensi yang berkaitan dengan:

4.1.1 TIK.MM02.035.01 Melakukan Uji Coba Pemain

4.2 Pengembangan pelatihan untuk memenuhi persyaratan dalam unit ini perlu dilakukan dengan hati-hati. Untuk pelatihan pra-kejuruan umum, institusi harus menyediakan pelatihan yang mempertimbangkan serangkaian konteks industri seutuhnya tanpa bias terhadap sektor tertentu. Batasan variabel akan membantu dalam hal ini. Untuk sektor tertentu / khusus, pelatihan harus disesuaikan agar dapat memenuhi kebutuhan sektor tersebut.

## Kompetensi Kunci

NO	KOMPETENSI KUNCI DALAM UNIT INI	TINGKAT
1	Mengumpulkan, mengorganisir dan menganalisa informasi	2
2	Mengkomunikasikan ide-ide dan informasi	2
3	Merencanakan dan mengorganisir aktivitas-aktivitas	2
4	Bekerja dengan orang lain dan kelompok	3
5	Menggunakan ide-ide dan teknik matematika	2
6	Memecahkan masalah	3
7	Menggunakan teknologi	3

**KODE UNIT : TIK.MM02.041.01**

**JUDUL UNIT : Mengoperasikan Kamera Dalam Keadaan Khusus**

**DESKRIPSI UNIT :** Unit ini mendeskripsikan ketrampilan dan pengetahuan yang dibutuhkan dalam mengoperasikan sebuah kamera untuk memperoleh citra bergerak pada kondisi tertentu untuk produksi *film* atau televisi. Unit ini memfokuskan pada ketrampilan tambahan untuk mengoperasikan kamera pada lingkungan khusus.

<b>ELEMEN KOMPETENSI</b>	<b>KRITERIA UNJUK KERJA</b>
01 Menentukan posisi dan gerak kamera	<p>1.1 Persyaratan pengambilan gambar sehingga estetika dan teknis produksi serta persyaratan <i>skrip</i> / produksi dipastikan terpenuhi dan dikoordinasikan dengan personil yang sesuai.</p> <p>1.2 Ide-ide komposisi pengambilan gambar yang memberi solusi kreatif pada pengeluaran produksi dikoordinasikan dengan personil yang sesuai.</p> <p>1.3 Ide-ide didiskusikan dan bila perlu bekerja sama dengan personil yang sesuai untuk meyakinkan kontribusi ide-ide pada konsep awal.</p> <p>1.4 Refleksi dan penafsiran ide-ide pada implikasi biaya dan waktu, kelayakan teknis dan kesesuaiannya dengan persyaratan produksi dilakukan.</p> <p>1.5 Pengambilan gambar dilengkapi dengan alat untuk meyakinkan bahwa pemahaman gambar yang benar pada persyaratan <i>skrip</i> / produksi terpenuhi melalui kerja sama yang dekat dengan personel yang sesuai.</p> <p>1.6 Komposisi pengambilan gambar dipastikan sesuai dengan persyaratan estetika dan menghasilkan inteprestasi gambar yang benar pada syarat –syarat <i>skrip</i> / produksi.</p>
02 Menilai dan mengontrol resiko	<p>2.1 Disertakan dalam pertemuan sebelum pembuatan film dan dipastikan bahwa resiko pembuatan film dalam kondisi khusus itu dapat dimengerti.</p> <p>2.2 Potensi bahaya dan kejelasan wilayah pengoperasian kamera diidentifikasi.</p>

	<p>2.3 Dilakukan pertemuan dengan personil pembantu pembuatan <i>film</i> dan menentukan gambaran pelaksanaan secara rinci:</p> <p>2.3.1 Rangkaian komunikasi selama pelaksanaan pembuatan <i>film</i></p> <p>2.3.2 Isyarat dan tanda yang digunakan</p> <p>2.3.3 Rute dan waktu pengambilan gambar dengan kamera</p> <p>2.3.4 Tindakan darurat yang harus dilakukan bila terjadi kecelakaan</p> <p>2.3.5 <i>Film</i> ditinggalkan bilamana ada resiko yang tidak dapat dihindari dan diinformasikan kepada personil yang relevan.</p>
03 Memilih peralatan khusus	<p>3.1 Persyaratan khusus ditentukan, dikomunikasikan, dan dipastikan dengan personel yang relevan, termasuk persyaratan mengenai:</p> <p>3.3.1 Peralatan tali, <i>track</i>, <i>climbing</i></p> <p>3.3.2 Peralatan kerja</p> <p>3.3.3 Pakaian pengaman</p> <p>3.3.4 Rumah kamera khusus</p> <p>3.3.5 Peralatan kabel atau <i>battery</i></p> <p>3.3.6 Peralatan komunikasi</p>
04 Menggunakan kamera dan peralatan khusus untuk pengambilan gambar	<p>4.1 Ikut serta jika ada pertemuan dan dilakukan persetujuan pengambilan gambar akhir dan gerak dengan kamera.</p> <p>4.2 Pengambilan gambar disesuaikan dengan daftar menurut perubahan yang dibutuhkan.</p> <p>4.3 Komunikasi mengenai seluruh pengambilan gambar dan posisi kamera dengan personil yang sesuai dan kamera digerakkan menurut instruksi dan isyarat yang diterima.</p> <p>4.4 Pembuatan gambar dilakukan kembali seperti yang telah ditentukan selama dengar pendapat atau pemberitahuan kepada personil yang relevan tentang variasi gambar yang tidak dapat dihindari dari format yang telah ditentukan sebelumnya.</p> <p>4.5 Perubahan pada daftar pengambilan gambar dilakukan sesuai dengan pengarahannya, untuk mencapai persyaratan yang diubah.</p> <p>4.6 Efek pada gerak peralatan dalam pembuatan film diperkecil.</p> <p>4.7 Kamera dan semua peralatan dioperasikan dengan kepastian keselamatan semua personil yang terlibat dalam pembuatan film, orang-orang yang tampil dan masyarakat umum.</p>

	<p>4.8 Bekerja sama dengan personil lain untuk memperoleh gerakan dan efek gambar kamera yang diinginkan.</p> <p>4.9 Semua operasi tanpa merusak peralatan dan tanpa mengganggu operator dalam menggerakkan peralatan dilengkapi.</p>
--	---

### **BATASAN VARIABEL**

1. Unit ini berlaku untuk seluruh sektor teknologi informasi dan komunikasi.
2. Unit ini tidak terbatas pada prosedur yang berhubungan dengan pengoperasian kamera.
3. Persyaratan khusus menunjuk pada lingkungan khusus dimana kamera di set up dan mungkin meliputi:
  - 3.1 Pembuatan film dengan efek khusus
  - 3.2 Dibawah air (underwater)
  - 3.3 Ditempel pada suatu mainan anak
  - 3.4 Kamera yang ditempel pada sebuah crane
  - 3.5 Penggunaan sebuah layar penopang
  - 3.6 Penggunaan kamera yang dikontrol dengan sebuah remote
  - 3.7 Penggunaan kamera atau difilmkan dari sebuah robot
  - 3.8 Kamera yang ditempel difilmkan dari kendaraan yang bergerak misal mobil, truk, bus dll.
  - 3.9 Kamera yang ditempelkan atau difilmkan dari kapal yang bergerak misal pada kapal laut, boat dll.
  - 3.10 Kamera yang ditempelkan atau difilmkan dari pesawat terbang
  - 3.11 Kamera ditempel atau difilmkan dari kereta api yang bergerak
4. Efek-efek khusus meliputi:
  - 4.1 Angin
  - 4.2 Salju
  - 4.3 Hujan
  - 4.4 Efek badai: guntur, kilat
  - 4.5 Banjir
  - 4.6 Letusan
  - 4.7 Kilauan pot
  - 4.8 Tembakan senjata
  - 4.9 Efek pemakaian petasan
  - 4.10 Mekanik
5. Pengambilan gambar meliputi:
  - 5.1 Pengambilan gambar sangat dekat
  - 5.2 Pengambilan gambar dekat
  - 5.3 Pengambilan gambar tengah
  - 5.4 Pengambilan gambar memanjang
  - 5.5 Pengambilan gambar melebar
  - 5.6 Sudut tegak
  - 5.7 Pengambilan gambar tingkat mata 'eye level'
  - 5.8 Pengambilan gambar dengan sudut rendah
  - 5.9 Menetapkan atau menguasai pengambilan gambar

- 5.10 Sudut pandang pengambilan gambar
- 5.11 Pengambilan gambar dengan cara memotus 'cutaway'
- 6. Gerakan kamera meliputi:
  - 6.1 Static statis
  - 6.2 Berjalan
  - 6.3 Miring
  - 6.4 Track masuk
  - 6.5 Track keluar
  - 6.6 Merayab
  - 6.7 Diderek

## **PANDUAN PENILAIAN**

### **1. Pengetahuan dan keterampilan penunjang**

Untuk mendemonstrasikan kompetensi, memerlukan bukti keterampilan dan pengetahuan di bidang berikut ini :

- 1.1 Pengetahuan dasar
  - 1.1.1 Konsep dasar perawatan kamera dan teknik pembersihan yang sesuai
  - 1.1.2 Jenis video kamera domestik dan fungsi operasional
  - 1.1.3 Pengetahuan mengenai faktor limitasi hardware komputer
  - 1.1.4 Format file, manajemen file dan sistem transfer
  - 1.1.5 Format Naskah Multimedia dan Proses
  - 1.1.6 Elemen multimedia
  - 1.1.7 Jenis sumber cahaya buatan/dasar yang tersedia
  - 1.1.8 Penggunaan meteran cahaya
  - 1.1.9 Jabatan kesehatan dan persaratan keselamatan
  - 1.1.10 Jenis kamera dan fungsi operasionalnya
  - 1.1.11 Konsep dasar pengisian 'load' dan keseimbangan
  - 1.1.12 Bahasa sinematografi
- 1.2 Keterampilan dasar:
  - 1.2.1 Bertanya dan mendengarkan dengan aktif.
  - 1.2.2 Efek lighting dan pelapisan
  - 1.2.3 Perawatan dasar peralatan lighting
  - 1.2.4 Pengetahuan berbagai teknik penceritaan
  - 1.2.5 Persiapan kartu pengambilan gambar dan deskripsinya
  - 1.2.6 Perbedaan jenis alat pengukur cahaya dan kegunaanya
  - 1.2.7 Penggunaan alat pengukur cahaya

### **2. Konteks penilaian**

- 2.1. Penilaian dapat terjadi di tempat kerja, diluar tempat kerja atau campuran keduanya. Tetapi, penilaian pada unit ini akan paling efektif dilakukan pada tempat kerja karena adanya persyaratan lingkungan tempat kerja yang bersifat khusus.
- 2.2. Penilaian diluar tempat kerja harus dilakukan dengan lingkungan kerja yang disimulasikan mendekati tempat kerja.

- 2.3. Metode penilaian harus mencakup pengamatan kemampuan selama praktek demo. Pengamatan langsung perlu terjadi lebih dari satu kejadian untuk menetapkan konsistensi kemampuan. Penilaian harus menggunakan beberapa metode penilaian kemampuan dan penerapan pengetahuan pendukung utama, dan mungkin meliputi:
  - 2.3.1. Contoh kerja atau kegiatan kerja yang simulasikan
  - 2.3.2. Pertanyaan lisan/wawancara yang ditujukan dalam mengevaluasi proses yang digunakan dalam mengembangkan dan mewujudkan konsep kreatif.
  - 2.3.3. Proyek/laporan/buku catatan kemajuan
  - 2.3.4. Laporan pihak ketiga dan prestasi otentik sebelumnya.
  - 2.3.5. Bukti penilaian yang menggambarkan proses yang digunakan dalam mengembangkan dan mewujudkan konsep kreatif.
  - 2.3.6. Bukti kompetensi akan baik didapat dengan mengevaluasi beberapa tugas pengoperasian kamera yang memastikan persyaratan khusus yang luas cakupannya.

### **3. Aspek penting penilaian**

- 3.1. Unit kompetensi ini menerapkan persyaratan khusus yang mana sebuah kamera dioperasikan. Fokus penilaian akan tergantung pada spesialisasi. Penilaian harus disesuaikan dengan kebutuhan persyaratan khusus dimana kemampuan sedang dinilai. Penilaian hanya ditujukan pada variabel permasalahan, yang terdaftar dalam beberapa variabel pernyataan, yang diterapkan pada konteks yang dipilih.
- 3.2. Kecermatan harus dilakukan dalam mengembangkan pelatihan untuk memenuhi persyaratan dalam unit ini. Fokus khusus pelatihan akan tergantung pada persyaratan khusus yang terjangkau. Bagi pelatihan umum untuk kemampuan khusus, organisasi harus menyediakan pelatihan yang memberi peserta pengetahuan dan keahlian, yang memenuhi beberapa persyaratan khusus.
- 3.3. Bukti berikut ini penting untuk menilai kompetensi dalam unit ini:
  - 3.3.1. Pemahaman dan implementasi jabatan kesehatan dan regulasi keselamatan, yang sesuai dengan standard nasional dan internasional, panduan dan kode praktek, dan konstruksi pemerintah setempat dan undang-undang dan peraturan keselamatan
  - 3.3.2. Komunikasi tulis dan lisan efektif dengan beberapa individu/organisasi

### **4. Kaitan dengan unit-unit lainnya**

- 4.1 Unit ini didukung oleh pengetahuan dan keterampilan dalam unit kompetensi yang berkaitan dengan:
  - 4.1.1 TIK.MM02.039.01 Mensetup Dan Mengoperasikan Kamera Video Dasar
- 4.2 Pengembangan pelatihan untuk memenuhi persyaratan dalam unit ini perlu dilakukan dengan hati-hati. Untuk pelatihan pra-kejuruan umum,

institusi harus menyediakan pelatihan yang mempertimbangkan serangkaian konteks industri seutuhnya tanpa bias terhadap sektor tertentu. Batasan variabel akan membantu dalam hal ini. Untuk sektor tertentu/ khusus, pelatihan harus disesuaikan agar dapat memenuhi kebutuhan sektor tersebut.

### Kompetensi Kunci

<b>NO</b>	<b>KOMPETENSI KUNCI DALAM UNIT INI</b>	<b>TINGKAT</b>
1	Mengumpulkan, mengorganisir dan menganalisa informasi	2
2	Mengkomunikasikan ide-ide dan informasi	2
3	Merencanakan dan mengorganisir aktivitas-aktivitas	2
4	Bekerja dengan orang lain dan kelompok	3
5	Menggunakan ide-ide dan teknik matematika	2
6	Memecahkan masalah	3
7	Menggunakan teknologi	3

**KODE UNIT : TIK.MM02.042.01**

**JUDUL UNIT : Membedik Obyek Dalam Suasana Kamera Jamak**

**DESKRIPSI UNIT :** Unit ini mendeskripsikan keterampilan dan pengetahuan untuk menempatkan dan mengoperasikan sebuah video kamera untuk memperoleh citra gerak yang diperlukan pada produksi dengan multi kamera dalam industri budaya. Penilaian ini terfokus hanya pada ketrampilan tambahan yang diperlukan untuk mengoperasikan suatu lingkungan dengan multi kamera.

<b>ELEMEN KOMPETENSI</b>	<b>KRITERIA UNJUK KERJA</b>
01 Menentukan posisi kamera dan gerakannya	1.1 Persyaratan pengambilan gambar sehingga persyaratan teknis, produksi dan <i>skrip</i> dipastikan terpenuhi dan dikoordinasikan dengan personel yang relevan. 1.2 Pertemuan dan perbincangan dilakukan sebelum produksi untuk membahas persyaratan gambar produksi diaktifkan. 1.3 Rencana kamera dipahami dan dipastikan bahwa peran individu dimengerti dalam rencana secara keseluruhan. 1.4 Daftar pengambilan gambar dibuat untuk digunakan selama dengan pendapat dan perekaman yang sesungguhnya / transmisi.
02 Merakit kamera dan peralatan	2.1 Kamera, peralatan dan asesori yang dibutuhkan dirakit, sehingga dapat memenuhi posisi dan gerak kamera yang telah ditetapkan. 2.2 Kamera untuk pengambilan gambar ditempatkan dengan kepastian keselamatan semua personel, pemain yang tampil dan masyarakat umum dilakukan. 2.3 Kabel kamera yang sesuai dipastikan disambungkan dengan titik <i>outlet</i> yang benar pada kamera dan tidak menghalangi gerak kamera selama produksi 2.4 Kamera dipastikan tersambung dengan kamera lain dan semua kamera disesuaikan untuk memenuhi persyaratan produksi.

	2.5 Untuk meyakinkan bahwa ada kesepakatan tentang posisi dan gerak kamera didiskusikan terus menerus dengan personel yang relevan.
03 Memasang alat komunikasi	3.1 <i>Headset discharge</i> dan disambung serta dipastikan fungsi percakapan balik beroperasi untuk berkomunikasi dengan personel yang relevan.
04 Menempatkan dan menggerakkan kamera untuk pengambilan gambar	<p>4.1 Diikutsertakan dalam dengar pendapat bila perlu dan sepakat pada pengambilan gambar dan gerakan kamera akhir.</p> <p>4.2 Daftar pengambilan gambar menurut syarat perubahan disesuaikan.</p> <p>4.3 Dikomunikasikan dengan personil yang relevan mengenai seluruh pengambilan, posisi, dan gerakan kamera pengambil gambar menurut instruksi dan isyarat yang diterima.</p> <p>4.4 Gambar ulang yang telah ditetapkan dibuat selama dengar pendapat atau diberitahukan kepada personel yang sesuai mengenai variasi yang tidak dapat dihindari dari format yang telah ditentukan sebelumnya.</p> <p>4.5 <i>Skrip</i> / skedul produksi dirubah, sebagaimana pengarahan, untuk memperoleh persyaratan yang dirubah.</p> <p>4.6 Reaksi secara konsisten pada isyarat yang diterima dari personil yang relevan dan dipastikan terjadi konsistensi waktu tanpa melakukan kesalahan.</p> <p>4.7 Pemikiran pada pengambilan gambar dan sudut kamera lain yang dioperasikan untuk meyakinkan bahwa pemotongan dan pembauran antara pengambilan gambar menciptakan hasil yang diinginkan.</p> <p>4.8 Kamera digerakkan tanpa menghalangi kinerja kamera lain yang beroperasi dan bekerja sama untuk mendapatkan efek gambar yang diinginkan dari keseluruhan produksi.</p>

#### BATASAN VARIABEL

1. Unit ini berlaku untuk seluruh sektor Teknologi Informasi dan komunikasi.
2. Unit ini tidak terbatas pada prosedur yang berhubungan dengan pengoperasian kamera.
3. Persyaratan khusus menunjuk pada lingkungan khusus dimana kamera di *set up*

dan mungkin meliputi:

- 3.1 Pembuatan *film* dengan efek khusus
  - 3.2 Dibawah air (*underwater*)
  - 3.3 Ditempel pada suatu mainan anak
  - 3.4 Kamera yang ditempel pada sebuah *crane*
  - 3.5 Penggunaan sebuah layar penopang
  - 3.6 Penggunaan kamera yang dikontrol dengan sebuah *remote*
  - 3.7 Penggunaan kamera atau difilmkan dari sebuah robot
  - 3.8 Kamera yang ditempel difilmkan dari kendaraan yang bergerak misalnya mobil, truk, bus dll.
  - 3.9 Kamera yang ditempelkan atau difilmkan dari kapal yang bergerak misalnya pada kapal laut, boat dll.
  - 3.10 Kamera yang ditempelkan atau difilmkan dari pesawat terbang
  - 3.11 Kamera ditempel atau difilmkan dari kereta api yang bergerak
4. Efek-efek khusus meliputi:
- 2.1. Angin
  - 2.2. Salju
  - 2.3. Hujan
  - 2.4. Efek badai: guntur, kilat
  - 2.5. Banjir
  - 2.6. Letusan
  - 2.7. Kilauan pot
  - 2.8. Tembakan senjata
  - 2.9. Efek pemakaian petasan
  - 2.10. Mekanik
5. Pengambilan gambar meliputi:
- 5.1 Pengambilan gambar sangat dekat
  - 5.2 Pengambilan gambar dekat
  - 5.3 Pengambilan gambar tengah
  - 5.4 Pengambilan gambar memanjang
  - 5.5 Pengambilan gambar melebar
  - 5.6 Sudut tegak
  - 5.7 Pengambilan gambar tingkat mata '*eye level*'
  - 5.8 Pengambilan gambar dengan sudut rendah
  - 5.9 Menetapkan atau menguasai pengambilan gambar
  - 5.10 Sudut pandang pengambilan gambar
  - 5.11 Pengambilan gambar dengan cara memutus '*cutaway*'
6. Gerakan kamera meliputi:
- 6.1 *Static statis*
  - 6.2 Berjalan
  - 6.3 Miring
  - 6.4 *Track* masuk
  - 6.5 *Track* keluar
  - 6.6 Merayap

## PANDUAN PENILAIAN

### 1. Pengetahuan dan keterampilan penunjang

Untuk mendemonstrasikan kompetensi, memerlukan bukti keterampilan dan pengetahuan di bidang berikut ini :

- 1.1 Pengetahuan dasar
  - 1.1.1 Konsep dasar perawatan kamera dan teknik pembersihan yang sesuai
  - 1.1.2 Jenis *video* kamera domestik dan fungsi operasional
  - 1.1.3 Pengetahuan mengenai faktor limitasi *hardware* komputer
  - 1.1.4 Format *file*, manajemen *file* dan sistem transfer
  - 1.1.5 Format Naskah Multimedia dan Proses
  - 1.1.6 Elemen multimedia
  - 1.1.7 Jenis sumber cahaya buatan / dasar yang tersedia
  - 1.1.8 Penggunaan meteran cahaya
  - 1.1.9 Jabatan kesehatan dan persaratan keselamatan
  - 1.1.10 Jenis kamera dan fungsi operasionalnya
  - 1.1.11 Konsep dasar pengisian '*load*' dan keseimbangan
  - 1.1.12 Bahasa sinematografi
- 1.2 Keterampilan dasar
  - 1.2.1 Bertanya dan mendengarkan dengan aktif.
  - 1.2.2 Efek *lighting* dan pelapisan
  - 1.2.3 Perawatan dasar peralatan *lighting*
  - 1.2.4 Pengetahuan berbagai teknik penceritaan
  - 1.2.5 Persiapan kartu pengambilan gambar dan deskripsinya
  - 1.2.6 Perbedaan jenis alat pengukur cahaya dan kegunaanya
  - 1.2.7 Penggunaan alat pengukur cahaya

### 2. Konteks penilaian

- 2.1. Penilaian dapat terjadi di tempat kerja, diluar tempat kerja atau campuran keduanya. Tetapi, penilaian pada unit ini akan paling efektif dilakukan pada tempat kerja karena adanya persyaratan lingkungan tempat kerja yang bersifat khusus.
- 2.2. Penilaian diluar tempat kerja harus dilakukan dengan lingkungan kerja yang disimulasikan mendekati tempat kerja.
- 2.3. Metode penilaian harus mencakup pengamatan kemampuan selama praktek demo. Pengamatan langsung perlu terjadi lebih dari satu kejadian untuk menetapkan konsistensi kemampuan. Penilaian harus menggunakan beberapa metode penilaian kemampuan dan penerapan pengetahuan pendukung utama, dan mungkin meliputi:
  - 2.3.1. Contoh kerja atau kegiatan kerja yang simulasikan
  - 2.3.2. Pertanyaan lisan / wawancara yang ditujukan dalam mengevaluasi proses yang digunakan dalam mengembangkan dan mewujudkan konsep kreatif.

- 2.3.3. Proyek / laporan / buku catatan kemajuan
- 2.3.4. Laporan pihak ketiga dan pretasi otentik sebelumnya.
- 2.3.5. Bukti penilaian yang menggambarkan proses yang digunakan dalam mengembangkan dan mewujudkan konsep kreatif.
- 2.3.6. Bukti kompetensi akan baik didapat dengan mengevaluasi beberapa tugas pengoperasian kamera yang memastikan persyaratan khusus yang luas cakupannya.

### **3. Aspek penting penilaian**

- 3.1. Unit kompetensi ini menerapkan persyaratan khusus yang mana sebuah kamera dioperasikan. Fokus penilaian akan tergantung pada spesialisasi. Penilaian harus disesuaikan dengan kebutuhan persyaratan khusus dimana kemampuan sedang dinilai. Penilaian hanya ditujukan pada variabel permasalahan, yang terdaftar dalam beberapa variabel pernyataan, yang diterapkan pada kontek yang dipilih.
- 3.2. Kecermatan harus dilakukan dalam mengembangkan pelatihan untuk memenuhi persyaratan dalam unit ini. Fokus khusus pelatihan akan tergantung pada persyaratan khusus yang terjangkau. Bagi pelatihan umum untuk kemampuan khusus, organisasi harus menyediakan pelatihan yang memberi peserta pengetahuan dan keahlian, yang memenuhi beberapa persyaratan khusus.
- 3.3. Bukti berikut ini penting untuk menilai kompetensi dalam unit ini:
  - 3.3.1. Pemahaman dan implementasi jabatan kesehatan dan regulasi keselamatan, yang sesuai dengan standar nasional dan internasional, panduan dan kode prakterk, dan konstruksi pemerintah setempat dan undang-undang dan peraturan keselamatan
  - 3.3.2. Komunikasi tulis dan lisan efektif dengan beberapa Individu / organisasi

### **4. Kaitan dengan unit-unit lainnya**

- 4.1 Unit ini didukung oleh pengetahuan dan keterampilan dalam unit kompetensi yang berkaitan dengan:
  - 4.1.1 TIK.MM02.039.01 Mensetup dan Mengoperasikan Kamera Video Dasar
- 4.2 Pengembangan pelatihan untuk memenuhi persyaratan dalam unit ini perlu dilakukan dengan hati-hati. Untuk pelatihan pra-kejuruan umum, institusi harus menyediakan pelatihan yang mempertimbangkan serangkaian konteks industri seutuhnya tanpa bias terhadap sektor tertentu. Batasan variabel akan membantu dalam hal ini. Untuk sektor tertentu / khusus, pelatihan harus disesuaikan agar dapat memenuhi kebutuhan sektor tersebut.

## Kompetensi Kunci

<b>NO</b>	<b>KOMPETENSI KUNCI DALAM UNIT INI</b>	<b>TINGKAT</b>
1	Mengumpulkan, mengorganisir dan menganalisa informasi	2
2	Mengkomunikasikan ide-ide dan informasi	2
3	Merencanakan dan mengorganisir aktivitas-aktivitas	3
4	Bekerja dengan orang lain dan kelompok	3
5	Menggunakan ide-ide dan teknik matematika	2
6	Memecahkan masalah	3
7	Menggunakan teknologi	3

**KODE UNIT** : TIK.MM02.043.01

**JUDUL UNIT** : Mengoperasikan *Clapperboard*

**DESKRIPSI UNIT** : Unit ini mendeskripsikan ketrampilan dan pengetahuan yang dibutuhkan untuk men 'set up' dan mengoperasikan *clapperboard* dan mencatat pengambilan *film* dan televisi produksi dalam industri budaya

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA
01 Mempersiapkan pengambilan gambar sehari-hari	1.1 Persyaratan pengambilan <i>film</i> sehari-hari dapat dipastikan dan dikoordinasikan dengan personel yang relevan. 1.2 Hadir pada pengambilan <i>film</i> sehari hari sebagaimana instruksi dan dipastikan bahwa <i>clapperboard</i> dan kebutuhan tersedia dalam jumlah yang cukup untuk memenuhi persyaratan produksi.
02 Mengoperasikan <i>clapperboard</i> selama produksi	2.1 Setiap pengambilan <i>film</i> pada buku tulis sesuai dengan prosedur perusahaan diidentifikasi. 2.2 Papan <i>clapperboard</i> ditahan dan ditempelkan dengan posisi yang kokoh. 2.3 Pemain yang tampil dan kamera dipastikan tidak terganggu dengan pemasangan <i>clapperboard</i> itu. 2.4 <i>Clapperboard</i> ditempelkan dengan kuat sesuai instruksi dari personil yang relevan dan dipastikan itu masih tetap serta tidak berubah.
03 Mencatat pengambilan gambar	3.1 <i>Headset discharge</i> dan disambung serta dipastikan fungsi percakapan balik beroperasi untuk berkomunikasi dengan personel yang relevan.

#### BATASAN VARIABEL

- Unit ini berlaku untuk seluruh sektor teknologi informasi dan komunikasi.
- Pengambilan gambar dilakukan:
  - 2.1. *Single* dengan kamera tunggal
  - 2.2. Dengan kamera multi
- Jenis-jenis produksi meliputi:
  - 3.1 *Feature film*
  - 3.2 Dokumentasi
    - 3.2.1 *Film* pendek

- 3.2.2 Produksi yang dianimasi
- 3.2.3 Iklan
- 3.2.4 Peristiwa atau kemampuan yang difilmkan
- 4. Personil yang relevan meliputi:
  - 4.1 *Supervisor*
  - 4.2 Kepala bagian
  - 4.3 Pengarah fotografi
  - 4.4 Sutradara
  - 4.5 Pengarah teknis
  - 4.6 Staf teknik lain
  - 4.7 Staf spesial lain
  - 4.8 Manajer studio
- 5. Catatan pengambilan gambar meliputi:
  - 5.1 Jumlah adegan
  - 5.2 Jumlah pengambilan gambar
  - 5.3 Memuat '*take*'
  - 5.4 Deskripsi
  - 5.5 Stok film yang digunakan dalam hitungan *roll*, jenis dan panjang stok *film*

## PANDUAN PENILAIAN

1. **Pengetahuan dan keterampilan penunjang**  
 Untuk mendemonstrasikan kompetensi, memerlukan bukti keterampilan dan pengetahuan di bidang berikut ini :
  - 1.1 Pengetahuan dasar
    - 1.1.1 Konsep dasar perawatan kamera dan teknik pembersihan yang sesuai
    - 1.1.2 Jenis *video* kamera domestik dan fungsi operasional
    - 1.1.3 Pengetahuan mengenai faktor limitasi *hardware* komputer
    - 1.1.4 Format *file*, manajemen *file* dan sistem transfer
    - 1.1.5 Format Naskah Multimedia dan Proses
    - 1.1.6 Elemen multimedia
    - 1.1.7 Jenis sumber cahaya buatan / dasar yang tersedia
    - 1.1.8 Penggunaan meteran cahaya
    - 1.1.9 Jabatan kesehatan dan persaratan keselamatan
    - 1.1.10 Jenis kamera dan fungsi operasionalnya
    - 1.1.11 Konsep dasar pengisian '*load*' dan keseimbangan
    - 1.1.12 Bahasa sinematografi
  - 1.2 Keterampilan dasar
    - 1.2.1 Bereaksi positif pada instruksi
    - 1.2.2 Mengerti isyarat bahasa lisan
    - 1.2.3 Prinsip komunikasi yang jelas
    - 1.2.4 Pengetahuan berbagai teknik penceritaan
    - 1.2.5 Persiapan kartu pengambilan gambar dan deskripsinya
    - 1.2.6 Perbedaan jenis alat pengukur cahaya dan kegunaanya
    - 1.2.7 Penggunaan alat pengukur cahaya

## **2. Konteks penilaian**

- 2.1. Penilaian dapat terjadi pada tempat kerja, diluar tempat kerja atau campuran keduanya.
- 2.2 Penilaian diluar tempat kerja harus dilakukan ditempat lingkungan kerja yang disimulasikan mendekati tempat kerja.
- 2.3 Metode penilaian harus meliputi pengamatan kemampuan selama praktek demo. Pengamatan langsung memerlukan kejadian lebih dari satu pengamatan untuk menetapkan konsistensi kemampuan. Serangkaian metode untuk menilai penerapan pengetahuan pendukung utama dan mungkin meliputi :
  - 2.3.1 Contoh kerja atau kegiatan kerja yang disimulasikan
  - 2.3.2 Pertanyaan lisan / wawancara
  - 2.3.3 Proyek / laporan / buku catatan kemajuan
  - 2.3.4 Laporan pihak ketiga dan prestasi otentik sebelumnya
  - 2.3.5 Bukti penilaian

## **3. Aspek penting penilaian**

- 3.1. Unit kompetensi ini menerapkan persyaratan khusus yang mana sebuah kamera dioperasikan. Fokus penilaian akan tergantung pada spesialisasi. Penilaian harus disesuaikan dengan kebutuhan persyaratan khusus dimana kemampuan sedang dinilai. Penilaian hanya ditujukan pada variabel permasalahan, yang terdaftar dalam beberapa variabel pernyataan, yang diterapkan pada kontek yang dipilih.
- 3.2 Pengetahuan dan penerapan prinsip-prinsip fotografi.
- 3.3 Pengetahuan teknis beberapa kamera *film*

## **4. Kaitan dengan unit-unit lainnya**

- 4.1 Unit ini didukung oleh pengetahuan dan keterampilan dalam unit kompetensi yang berkaitan dengan:
  - 4.1.1 TIK.MM02.041.01 Mengoperasikan Kamera dalam Keadaan Khusus
- 4.2 Pengembangan pelatihan untuk memenuhi persyaratan dalam unit ini perlu dilakukan dengan hati-hati. Untuk pelatihan pra-kejuruan umum, institusi harus menyediakan pelatihan yang mempertimbangkan serangkaian konteks industri seutuhnya tanpa bias terhadap sektor tertentu. Batasan variabel akan membantu dalam hal ini. Untuk sektor tertentu / khusus, pelatihan harus disesuaikan agar dapat memenuhi kebutuhan sektor tersebut.

## Kompetensi Kunci

<b>NO</b>	<b>KOMPETENSI KUNCI DALAM UNIT INI</b>	<b>TINGKAT</b>
1	Mengumpulkan, mengorganisir dan menganalisa informasi	2
2	Mengkomunikasikan ide-ide dan informasi	2
3	Merencanakan dan mengorganisir aktivitas-aktivitas	3
4	Bekerja dengan orang lain dan kelompok	3
5	Menggunakan ide-ide dan teknik matematika	2
6	Memecahkan masalah	3
7	Menggunakan teknologi	3

**KODE UNIT : TIK.MM02.044.01**

**JUDUL UNIT : Menata Kabel – Kabel Kamera**

**DESKRIPSI UNIT :** Unit ini mendeskripsikan ketrampilan dan pengetahuan yang diperlukan untuk memasang dan memanipulasi kabel kamera selama produksi dalam industri budaya.

<b>ELEMEN KOMPETENSI</b>	<b>KRITERIA UNJUK KERJA</b>
01 Memilih dan menyiapkan kabel kamera	<p>1.1 Persyaratan kabel untuk pengambilan gambar dipastikan dan dikoordinasikan dengan personel yang relevan.</p> <p>1.2 Kabel dipilih dan dikenali kesalahan serta kerusakannya, untuk kemudian dilakukan perbaikan yang sesuai menurut tingkat keahlian.</p> <p>1.3 Kesalahan kabel sesuai syarat keselamatan dan instruksi pabrik yang sesuai ditangani, diperbaiki dan dirakit kembali.</p> <p>1.4 Perbaikan yang kompleks diajukan pada spesialis teknik dengan berkonsultasi kepada personel yang relevan.</p> <p>1.5 Dokumentasi dilengkapi sesuai dengan persyaratan perusahaan.</p> <p>1.6 Semua kabel dipastikan dapat beroperasi dan tersedia pada lokasi dan waktu yang benar saat pengambilan gambar.</p>
02 Menangani kabel kamera	<p>2.1 Sumber tenaga dipastikan cocok dan tersedia.</p> <p>2.2 Rencana kamera dan informasi kabel untuk memastikan tempat-tempat kabel dan larinya kabel digunakan.</p> <p>2.3 Tempat, lari dan panjangnya kabel sesuai antisipasi gerak kamera ditentukan dan persilangan kabel diperkecil.</p> <p>2.4 Denah kabel untuk menghindari terjadinya simpul atau pelintiran saat digunakan digambarkan.</p> <p>2.5 Kabel <i>power</i> diulur dari kontaktor menuju kamera.</p> <p>2.6 Kabel diamankan untuk menghindari ketegangan pencolokan dan pencongkelan.</p>

	<p>2.7 Rute kabel dipastikan dan teratur, sehingga unit pengendali kamera, kabel gantung, kabel jurul landai telah lengkap sesuai dengan rencana gerak kamera dan terpenuhi dengan cara yang aman.</p> <p>2.8 Semua kabel kamera dipastikan berasal dari titik <i>outlet</i> yang benar menuju ke kamera dan dipastikan tidak merintangai kamera yang digunakan pada pembuatan produksi.</p> <p>2.9 Kabel kamera yang dipasang dipastikan telah berfungsi dan tidak membahayakan personel yang terlibat dalam pembuatan <i>film</i> atau masyarakat umum.</p>
03 Mencatat pengambilan gambar	<p>3.1 Diikutsertakan dalam pertemuan atau dengar pendapat sebelum produksi jika perlu, dan dipastikan akhir gerak kamera dan gerak kabel dimengerti.</p> <p>3.2 Selama pengambilan gambar ditentukan posisi serta gerak kabel kamera menurut instruksi dan isyarat yang diterima dan dikomunikasikan dengan personel yang relevan.</p> <p>3.3 Reaksi konsisten pada isyarat yang diterima dari personil yang relevan dan dipastikan konsistensi waktu tanpa melakukan kesalahan.</p> <p>3.4 Kabel kamera digerakkan tanpa mengganggu pengoperasian operator kamera dan bekerja sama dengan personel lain untuk mendapatkan gerak kamera yang diinginkan.</p> <p>3.5 Operator kamera dipastikan tidak bertubrukan dengan elemen lain.</p> <p>3.6 Pengoperasian kabel dilengkapi tanpa merusak peralatan atau melukai personil.</p>
04 Mengurai kabel kamera	<p>4.1 Semua kabel dijulurkan dan dipastikan kabel-kabel tersebut digulung untuk menghindari ketegangan dan kerusakan.</p> <p>4.2 Kabel-kabel dipastikan melingkar bebas dari keruwetan dan cukup aman.</p> <p>4.3 Kabel dikemas dalam keadaan bersih dan aman untuk menghindari kerusakan dan siap untuk dipindahkan bila perlu.</p> <p>4.4 Kabel yang rusak dan perlu perawatan didokumentasi dan dilaporkan pada personil yang relevan.</p>

	4.5 Pekerjaan lapangan ditinggalkan dalam keadaan seperti semula, dipastikan tidak ada akibat merugikan pada pekerjaan lapangan itu.
--	--

### BATASAN VARIABEL

1. Unit ini berlaku untuk seluruh sektor Teknologi Informasi dan komunikasi.
2. Pengambilan gambar dilakukan:
  - 2.1. *Single* dengan kamera tunggal
  - 2.2. Dengan kamera multi
3. Jenis-jenis produksi meliputi:
  - 3.1. *Feature film*
  - 3.2. Dokumentasi
  - 3.3. *Film* pendek
  - 3.4. Produksi yang dianimasi
  - 3.5. Iklan
  - 3.6. Peristiwa atau kemampuan yang di*filmkan*
4. Personil yang relevan meliputi:
  - 4.1. *Supervisor*
  - 4.2. Kepala bagian
  - 4.3. Pengarah fotografi
  - 4.4. Sutradara
  - 4.5. Pengarah teknis
  - 4.6. Staf teknik lain
  - 4.7. Staf spesial lain
  - 4.8. Manajer studio
5. Catatan pengambilan gambar meliputi:
  - 5.1. Jumlah adegan
  - 5.2. Jumlah pengambilan gambar
  - 5.3. Memuat '*take*'
  - 5.4. Deskripsi
  - 5.5. Stok *film* yang digunakan dalam hitungan *roll*, jenis dan panjang stok *film*

### PANDUAN PENILAIAN

1. **Pengetahuan dan keterampilan penunjang**  
 Untuk mendemonstrasikan kompetensi, memerlukan bukti keterampilan dan pengetahuan di bidang berikut ini :
  - 1.1 Pengetahuan dasar
    - 1.1.1 Konsep dasar perawatan kamera dan teknik pembersihan yang sesuai
    - 1.1.2 Ragam kabel
    - 1.1.3 Prinsip merawat kabel
    - 1.1.4 Tegangan kabel
    - 1.1.5 Ragam dan penggunaan alat yang diperlukan untuk memasang dan merawat kabel.
    - 1.1.6 Persyaratan keselamatan: persyaratan menurut undang-undang dan hukum berkaitan dengan konstruksi *scaffolding*.
    - 1.1.7 Jabatan kesehatan dan regulasi keselamatan dan persyaratan, dan prosedur berkaitan dengan penggunaan peralatan listrik dan kabel

- 1.2 Keterampilan dasar
  - 1.2.1 Bereaksi positif pada instruksi
  - 1.2.2 Mengerti isyarat bahasa lesan
  - 1.2.3 Prinsip komunikasi yang jelas
  - 1.2.4 Pengetahuan berbagai teknik penceritaan
  - 1.2.5 Persiapan kartu pengambilan gambar dan deskripsinya
  - 1.2.6 Perbedaan jenis alat pengukur cahaya dan kegunaanya
  - 1.2.7 Penggunaan alat pengukur cahaya

## 2. Konteks penilaian

- 2.1. Penilaian dapat terjadi pada tempat kerja, diluar tempat kerja atau campuran keduanya.
- 2.2. Penilaian diluar tempat kerja harus dilakukan ditempat lingkungan kerja yang disimulasikan mendekati tempat kerja
- 2.3. Metode penilaian harus meliputi pengamatan kemampuan selama praktek demo. Pengamatan langsung memerlukan kejadian lebih dari satu pengamatan untuk menetapkan konsistensi kemampuan. Serangkaian metode untuk menilai penerapan pengetahuan pendukung utama dan mungkin meliputi :
  - 2.3.1 Contoh kerja atau kegiatan kerja yang disimulasikan
  - 2.3.2 Pertanyaan lisan / wawancara
  - 2.3.3 Proyek / laporan / buku catatan kemajuan
  - 2.3.4 Laporan pihak ketiga dan prestasi otentik sebelumnya
  - 2.3.5 Bukti penilaian

## 3. Aspek penting penilaian

- 3.1. Unit kompetensi ini menerapkan persyaratan khusus yang mana sebuah kamera dioperasikan. Fokus penilaian akan tergantung pada spesialisasi. Penilaian harus disesuaikan dengan kebutuhan persyaratan khusus dimana kemampuan sedang dinilai. Penilaian hanya ditujukan pada variabel permasalahan, yang terdaftar dalam beberapa variabel pernyataan, yang diterapkan pada kontek yang dipilih.
- 3.2 Pengetahuan dan penerapan prinsip-prinsip fotografi.
- 3.3 Pengetahuan teknis beberapa kamera *film*

## 4. Kaitan dengan unit-unit lainnya

- 4.1 Unit ini didukung oleh pengetahuan dan keterampilan dalam unit kompetensi yang berkaitan dengan:
  - 4.1.1 TIK.MM02.041.01 Mengoperasikan Kamera dalam Keadaan Khusus
- 4.2 Pengembangan pelatihan untuk memenuhi persyaratan dalam unit ini perlu dilakukan dengan hati-hati. Untuk pelatihan pra-kejuruan umum, institusi harus menyediakan pelatihan yang mempertimbangkan serangkaian konteks industri seutuhnya tanpa bias terhadap sektor tertentu. Batasan variabel akan membantu dalam hal ini. Untuk sektor tertentu / khusus, pelatihan harus disesuaikan agar dapat memenuhi kebutuhan sektor tersebut.

### Kompetensi Kunci

<b>NO</b>	<b>KOMPETENSI KUNCI DALAM UNIT INI</b>	<b>TINGKAT</b>
1	Mengumpulkan, mengorganisir dan menganalisa informasi	1
2	Mengkomunikasikan ide-ide dan informasi	2
3	Merencanakan dan mengorganisir aktivitas-aktivitas	2
4	Bekerja dengan orang lain dan kelompok	3
5	Menggunakan ide-ide dan teknik matematika	2
6	Memecahkan masalah	2
7	Menggunakan teknologi	3

**KODE UNIT** : TIK.MM02.045.01

**JUDUL UNIT** : Merancang dan Membuat Animasi

**DESKRIPSI UNIT** : Unit ini mendeskripsikan ketrampilan dan pengetahuan yang dibutuhkan untuk menginterpretasikan karya kreatif secara singkat dan mengimplementasikan dalam rancangan.

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA
01 Menerima dan menginterpretasi laporan singkat <i>design</i> animasi	<p>1.1 Persyaratan kabel dipastikan untuk pengambilan gambar dan dikoordinasikan dengan personel yang relevan.</p> <p>1.2 Kabel dipilih dan dikenali kesalahan serta kerusakannya, untuk kemudian dilakukan perbaikan yang sesuai menurut tingkat keahlian.</p> <p>1.3 Kesalahan kabel ditangani, diperbaiki dan dirakit kembali sesuai dengan syarat keselamatan dan instruksi pabrik yang sesuai.</p> <p>1.4 Perbaikan yang kompleks diajukan pada spesialis teknik dengan berkonsultasi kepada personel yang relevan.</p> <p>1.5 Dokumentasi dilengkapi sesuai dengan persyaratan perusahaan.</p> <p>1.6 Semua kabel dipastikan dapat beroperasi dan tersedia pada lokasi dan waktu yang benar saat pengambilan gambar.</p>
02 Memecah <i>skrip</i> untuk membuat rencana animasi	<p>2.1 Pecahan teks <i>skrip master</i> / pecahan jadwal produksi dibuat dan dijaga.</p> <p>2.2 Jenis serta jumlah elemen animasi yang digunakan oleh semua personil selama pengembangan desain ditentukan dan didokumentasi.</p> <p>2.3 Rute kabel dipastikan dan teratur, sehingga unit pengendali kamera, kabel gantung, kabel julur landai telah lengkap sesuai dengan rencana gerak kamera dan terpenuhi dengan cara yang aman.</p> <p>2.4 Semua kabel kamera dipastikan berasal dari titik outlet yang benar menuju ke kamera dan dipastikan tidak merintangai kamera yang digunakan pada pembuatan produksi.</p>

	<p>2.5 Kabel kamera yang dipasang dipastikan telah berfungsi dan tidak membahayakan personel yang terlibat dalam pembuatan <i>film</i> atau masyarakat umum.</p>
<p>03 Menciptakan dan menilai ide-ide</p>	<p>3.1 Serangkaian ide-ide rancangan animasi diciptakan dengan merespon secara simpatik pada laporan singkat dan menyediakan solusi kreatif pada rancangan tersebut.</p> <p>3.2 Ide-ide dinilai dan bila perlu kerja sama dengan personel yang sesuai untuk meyakinkan kontribusi ide pada konsep.</p> <p>3.3 Pemikiran terus menerus dan apresiasi terhadap ide-ide implikasi pada biaya, kelayakan teknis dan kesesuaian dengan laporan itu dilakukan.</p>
<p>04 Melakukan riset dan eksperimen</p>	<p>4.1 Sistem akses dan merekam ditetapkan dan dijaga untuk digunakan oleh semua personil, termasuk:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>4.1.1 Layanan spesialis yang ada untuk produksi animasi.</li> <li>4.1.2 Materi referensi / riset</li> <li>4.1.3 Desain <i>draft</i> dan akhir animasi</li> <li>4.1.4 Rincian dan spesifikasi produk</li> </ul> <p>4.2 Selalu hadir pada diskusi dengan personel yang sesuai sehingga syarat-syarat tambahan, perubahan produksi dan ide-ide baru dapat dipertimbangkan serta digunakan bersama selama pengembangan desain.</p> <p>4.3 Persetujuan tentang interpretasi konsistensi karakter, gaya, detail grafik dan visual dipastikan telah dicapai dengan personil terkait.</p> <p>4.4 Evaluasi konsep awal dan dipilih ide yang paling cocok, dengan pertimbangan pada:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>4.4.1 Anggaran</li> <li>4.4.2 Hasil diskusi</li> <li>4.4.3 Temuan riset</li> <li>4.4.4 Laporan desain</li> </ul> <p>4.5 Desain animasi dikembangkan dari konsep-konsep awal untuk kepastian:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>4.5.1 Konsisten dengan syarat-syarat gaya pada <i>skrip</i> / produk</li> <li>4.5.2 Bahwa penemuan riset dipakai</li> <li>4.5.3 Bahwa ide-ide tersebut secara teknis layak dan ditunjukkan kesadaran akan parameter dan terbatasnya sumber.</li> <li>4.5.4 Bahwa ide-ide kegunaan materi ditunjukkan secara efektif</li> </ul>

	<p>4.6 Warna, tekstur dan materi lainnya dipilih dan digunakan.</p> <p>4.7 Penggambaran produk teknik, spesifikasi produk dan contoh (sampel) disiapkan.</p> <p>4.8 Semua rancangan diberi tanda dengan nomer / babak urut produk.</p>
<p>05 Mengkomunikasikan ide-ide desain dan membuat perubahan</p>	<p>5.1 Desain animasi disajikan dengan menggunakan serangkaian materi visual termasuk ilustrasi desain warna, gambar produk teknis, contoh materi, syarat produksi dan spesifikasi dengan personil yang sesuai sebagai tanda terima.</p> <p>5.2 Diikutsertakan dalam evaluasi awal dan selanjutnya pada penyajian <i>design</i>.</p> <p>5.3 Syarat tambahan dinegosiasi dan disepakati atau desain dimodifikasi dan dilakukan perubahan seperlunya.</p> <p>5.4 Desain akhir dan penyajian spesifikasi produk akhir untuk animasi dengan semua personil yang relevan untuk meyakinkan bahwa animasi tersebut memenuhi desain dan syarat produksi lanilla disepakati.</p>
<p>06. Berkoordinasi dengan yang lain untuk mengimplementasikan produk animasi</p>	<p>6.1 Untuk menyetujui peran desainer di masa yang akan datang dalam merealisasikan desain animasi didiskusikan dengan personel relevan.</p> <p>6.2 Untuk meyakinkan bahwa semua persyaratan produk animasi terpenuhi, standar kualitas dipenuhi dan pekerjaan dilakukan dalam batasan-batasan satuan, anggaran dan teknis dikoordinasikan dengan personel yang relevan.</p> <p>6.3 Diikutsertakan dalam pertemuan produksi yang berlangsung dan partisipasi dalam evaluasi elemen animasi yang dihasilkan.</p> <p>6.4 Semua modifikasi desain animasi dipastikan dapat disetujui, dicatat dan ditindaklanjuti.</p> <p>6.5 Perubahan desain animasi diberitahukan kepada personil yang relevan.</p> <p>6.6 Bila perlu dokumen diperbaiki, dicatat, dan diarsip sesuai persyaratan perusahaan.</p>

## BATASAN VARIABEL

1. Unit ini berlaku untuk seluruh sektor Teknologi Informasi dan komunikasi.
2. Mengorganisir penemuan riset dan pencatatan design mencakup kegunaan:
  - Database komputer
  - 2.1 Manual *files*
  - 2.2 Perpustakaan
3. Media presentasi untuk ide-ide *design* mencakup:
  - 3.1 Model-model
  - 3.2 Contoh-contoh materi
  - 3.3 Sketsa
  - 3.4 Elemen sample animasi
  - 3.5 Teknik menggambar
  - 3.6 lustrasi warna
4. Riset meliputi:
  - 4.1 Bicara dan mendengarkan ahli
  - 4.2 Melihat *film* dan *video* dokumenter
  - 4.3 Membaca koran, buku dan referensi lain
  - 4.4 Menggunakan *internet*
  - 4.5 Menghubungi asosiasi sejarah
5. Dokumentasi mencakup:
  - 5.1 Komputer
  - 5.2 Tulisan tangan
6. Jenis-jenis produksi mencakup:
  - 6.1 *Feature-feature film*
  - 6.2 *Film* pendek
  - 6.3 Iklan
  - 6.4 *Video* musik
  - 6.5 Produksi Televisi
7. Personil yang sesuai meliputi:
  - 7.1 Desainer produk
  - 7.2 *Supervisor*
  - 7.3 Kepala bagian
  - 7.4 Pengarah fotografi
  - 7.5 Sutradara
  - 7.6 Produser
  - 7.7 Pengarah teknik
  - 7.8 Staf teknis lain
  - 7.9 Staf spesialis lain
  - 7.10 Desainer
  - 7.11 Manajer studio
8. Elemen-elemen yang dianimasikan mencakup:
  - 8.1 Karakter
  - 8.2 *Backgrounds*
  - 8.3 Penyangga misalnya berupa furnitur
  - 8.4 Model-model
  - 8.5 *Sets*

## PANDUAN PENILAIAN

1. **Pengetahuan dan keterampilan penunjang**
  - Untuk mendemonstrasikan kompetensi, memerlukan bukti keterampilan dan pengetahuan di bidang berikut ini :
  - 1.1 Pengetahuan dasar

- 1.1.1 Pengumpulan dan interpretasi informasi kreatif, *skrip* dan *image*
- 1.1.2 Penjadwalan produksi
- 1.1.3 Manajemen sumber meliputi sumber daya manusia
- 1.1.4 Ketrampilan-ketrampilan memimpin tim
- 1.1.5 Manajemen anggaran
- 1.1.6 Manajemen proyek
- 1.1.7 Penulisan laporan

- 1.2 Keterampilan dasar
  - 1.2.1 Memahami elemen-elemen artistik dari suatu produk
  - 1.2.2 Berlatih kreasi dengan level tinggi dan asli
  - 1.2.3 Menjaga integritas design
  - 1.2.4 Persiapan kartu pengambilan gambar dan deskripsinya
  - 1.2.5 Perbedaan jenis alat pengukur cahaya dan kegunaanya
  - 1.2.6 Penggunaan alat pengukur cahaya

## 2. Konteks penilaian

- 2.1. Penilaian dapat terjadi pada tempat kerja, diluar tempat kerja atau campuran keduanya.
- 2.2. Penilaian diluar tempat kerja harus dilakukan ditempat lingkungan kerja yang disimulasikan mendekati tempat kerja.
- 2.3. Metode penilaian harus meliputi pengamatan kemampuan selama praktek demo. Pengamatan langsung memerlukan kejadian lebih dari satu pengamatan untuk menetapkan konsistensi kemampuan. Serangkaian metode untuk menilai penerapan pengetahuan pendukung utama dan mungkin meliputi :
  - 2.3.1. Contoh kerja atau kegiatan kerja yang disimulasikan
  - 2.3.2. Pertanyaan lisan / wawancara
  - 2.3.3. Proyek / laporan / buku catatan kemajuan
  - 2.3.4. Laporan pihak ketiga dan prestasi otentik sebelumnya
  - 2.3.5. Bukti penilaian

## 3. Aspek penting penilaian

- 3.1. Unit kompetensi ini menerapkan persyaratan khusus yang mana sebuah kamera dioperasikan. Fokus penilaian akan tergantung pada spesialisasi. Penilaian harus disesuaikan dengan kebutuhan persyaratan khusus dimana kemampuan sedang dinilai. Penilaian hanya ditujukan pada variabel permasalahan, yang terdaftar dalam beberapa variabel pernyataan, yang diterapkan pada kontek yang dipilih.
- 3.2 Pengetahuan dan penerapan prinsip-prinsip fotografi.
- 3.3 Pengetahuan teknis beberapa kamera *film*

## 4. Kaitan dengan unit-unit lainnya

- 4.1 Unit ini didukung oleh pengetahuan dan keterampilan dalam unit kompetensi yang berkaitan dengan:
  - 4.1.1 TIK.MM02.046.01 Mengkoordinasi Produksi Animasi
- 4.2 Pengembangan pelatihan untuk memenuhi persyaratan dalam unit ini perlu dilakukan dengan hati-hati. Untuk pelatihan pra-kejuruan umum, institusi harus menyediakan pelatihan yang mempertimbangkan

serangkaian konteks industri seutuhnya tanpa bias terhadap sektor tertentu. Batasan variabel akan membantu dalam hal ini. Untuk sektor tertentu / khusus, pelatihan harus disesuaikan agar dapat memenuhi kebutuhan sektor tersebut.

### Kompetensi Kunci

<b>NO</b>	<b>KOMPETENSI KUNCI DALAM UNIT INI</b>	<b>TINGKAT</b>
1	Mengumpulkan, mengorganisir dan menganalisa informasi	2
2	Mengkomunikasikan ide-ide dan informasi	2
3	Merencanakan dan mengorganisir aktivitas-aktivitas	3
4	Bekerja dengan orang lain dan kelompok	3
5	Menggunakan ide-ide dan teknik matematika	2
6	Memecahkan masalah	2
7	Menggunakan teknologi	3

**KODE UNIT : TIK.MM02.046.01**

**JUDUL UNIT : Mengkoordinir Produksi Animasi**

**DESKRIPSI UNIT :** Unit ini mendeskripsikan ketrampilan dan pengetahuan yang dibutuhkan untuk menginterpretasi design animasi dan mengawasi elemen produk animasi untuk produksi dalam industri budaya.

<b>ELEMEN KOMPETENSI</b>	<b>KRITERIA UNJUK KERJA</b>
01 Menginterpretasi desain dan menentukan syarat-syarat produksi	1.1 Syarat-syarat animasi dipastikan sehingga syarat-syarat desain, produksi atau <i>skrip</i> terpenuhi dan dikoordinasikan dengan personel yang relevan. 1.2 Kertas kerja yang meliputi desain animasi dan jadwal / perencanaan elemen animasi dibaca sebelum produksi untuk menentukan syarat-syarat sumber. 1.3 Sisipan pada jadwal / rencana elemen animasi, seperti syarat-syarat efek visual, untuk meyakinkan bahwa semua elemen itu memenuhi persyaratan <i>skrip</i> atau produksi dibuat. 1.4 Daftar pecahan detail produksi dari dokumen jadwal dibuat. 1.5 Alokasi anggaran untuk produksi semua elemen animasi ditinjau ulang. 1.6 Solusi pada temuan masalah-masalah produksi dan semua kesulitan segera dikomunikasikan dengan personil yang sesuai. 1.7 Kesepakatan untuk merubah desain dilakukan bila perlu, sebelum memproses dengan pengerjaan. 1.8 Rencana operasional / proyek, jadwal produksi dan spesifikasi untuk membuat animasi yang sesuai dengan syarat-syarat desain dan produksi dikembangkan.
02 Memilih dan membeli peralatan, materi dan stok	2.1 Stok peralatan dan materi dalam hal kecocokan kegunaan untuk produksi diperiksa. 2.2 Sumber, pembelian atau penyewaan peralatan dan materi yang sesuai untuk meyakinkan bahwa alat dan materi tersebut dapat bertahan dan

	<p>dibutuhkan dalam produksi dan memenuhi syarat-syarat anggaran, diperiksa.</p> <p>2.3 Materi dipastikan tersedia dalam jumlah yang cukup untuk memenuhi syarat-syarat animasi.</p> <p>2.4 Materi-materi tersebut dipastikan dapat berjalan dengan efek khusus yang diperlukan</p>
03 Melakukan eksperimen secara terus menerus	<p>3.1 Uji coba teknik produksi dikoordinasikan secara terus menerus untuk menetapkan hasil terbaik selama produksi elemen animasi, yang meliputi:</p> <p>3.1.1 Campuran warna</p> <p>3.1.2 Tekstur</p> <p>3.1.3 Bahan materi</p>
04 Mengawasi produksi animasi	<p>4.1 Personil yang relevan diawasi untuk meyakinkan bahwa syarat-syarat produksi animasi terpenuhi, standard kualitas tercantum pada produk dan pekerjaan dilakukan dalam kesatuan anggaran dan batasan-batasan produksi:</p> <p>4.2 Kesehatan dan keselamatan kerja serta jadwal produksi dipastikan terpenuhi.</p> <p>4.3 Metode-metode dan materi-materi untuk digunakan dalam produksi ditemukan serta dikomunikasikan dengan personel yang sesuai.</p> <p>4.4 Pembuatan spesifikasi desain dengan staf produksi dan dibantu dalam proses interpretasi.</p> <p>4.5 Kemajuan diikuti dari semua tahap fase produksi.</p> <p>4.6 Dikoordinasikan dengan pabrik-pabrik atau para penyewa yang terkait dengan spesialis satuan produksi</p> <p>4.7 Pertemuan produksi yang sedang berlangsung dihadiri dan dipastikan bahwa modifikasi desain animasi dapat disetujui dan ditindaklanjuti.</p> <p>4.8 Perubahan desain diberitahukan pada personil yang relevan.</p> <p>4.9 Bila perlu dokumen diperbaiki, dicatat, dan diarsip sesuai dengan syarat-syarat bisnis.</p>

#### **BATASAN VARIABEL**

1. Batasan waktu meliputi:
  - 1.1 Tanggal penyampaian yang diperlukan dalam produksi
  - 1.2 Sebelum produksi, selama produksi pada setiap departemen misalnya

- animasi, diantara lukisan, kamera
- 1.3 Tanggal-tanggal memulai dan mengakhiri untuk setiap departemen
- 1.4 Kemungkinan jangka waktu
- 2. Produksi itu mungkin melibatkan lebih dari satu media:
  - 2.1 Gambar
  - 2.2 *Puppetry*
  - 2.3 *Digital imaging*
- 3. Jenis-jenis produksi meliputi:
  - 3.1 *Feature film*
  - 3.2 *Film pendek*
  - 3.3 Iklan
  - 3.4 *Video musik*
  - 3.5 Produk televisi
- 4. Personil relevan meliputi:
  - 4.1 Desainer produksi
  - 4.2 *Supervisor*
  - 4.3 Kepala bagian
  - 4.4 Pengarah fotografi
  - 4.5 Sutradara
  - 4.6 Produser
  - 4.7 Pengarah teknis
  - 4.8 Staf teknik lain
  - 4.9 Staf khusus lain
  - 4.10 Desainer
  - 4.11 Manajer studio
  - 4.12 Personel produksi animasi
- 5. Elemen-elemen yang dianimasikan meliputi:
  - 5.1 Karakter
  - 5.2 Latar
  - 5.3 Penyangga seperti *furniture*
- 6. Syarat-syarat jabatan dan kesehatan publik dan undang-undang keselamatan meliputi:
  - 6.1 Jabatan kesehatan persemakmuran, negeri dan wilayah dan undang-undang keselamatan
  - 6.2 Petunjuk standarisasi nasional dan internasional yang relevan dan kode etik praktek
  - 6.3 Undang-undang konstruksi pemerintah lokal yang sesuai dan peraturan-peraturan

## **PANDUAN PENILAIAN**

### **1. Pengetahuan dan keterampilan pendukung**

Penilaian harus mencakup bukti pengetahuan penting dari ketrampilan dalam bidang-bidang berikut::

- 1.1 Konsep kreatif visualisasi dan intepretasi
- 1.2 Memahami *skrip*, spesifikasi dan instruksi
- 1.3 Memahami dan mengkomunikasikan spesifikasi produksi
- 1.4 Prinsip dan teknik produksi animasi
- 1.5 Menggambar pada skala
- 1.6 Pengembangan rencana operasional dan produksi
- 1.7 Rekrutmen staf
- 1.8 Manajemen sumber meliputi sumber tenaga manusia
- 1.9 Ketrampilan memimpin tim
- 1.10 Manajemen anggaran

- 1.11 Manajemen proyek
- 1.12 Tulisan laporan
- 1.13 Prinsip negosiasi
- 1.14 Pembiayaan
- 1.15 Prinsip dan teknik komunikasi
- 1.16 Pengawasan stok
- 1.17 Terus merekam
- 1.18 Jabatan kesehatan yang relevan dan undang-undang keselamatan dan peraturan-peraturan
- 1.19 Memahami elemen artistik suatu produksi
- 1.20 Kenal dengan metode dan teknik animasi terakhir
- 1.21 Menjaga integritas *design*
- 1.22 Teori warna, garis, dimensi, kedalaman dan penerapannya di layar
- 1.23 Perlakuan berbagai materi, *finishing*, teknik pewarnaan dan warna saat terkena cahaya
- 1.24 Penggunaan materi dan sifatnya bila digunakan dalam animasi
- 1.25 Kerja dengan materi khusus
- 1.26 Memasukkan materi mentah, materi terproses sebagian dan komponen-komponen dari serangkaian sumber dan persediaan dan menegaskan kecocokan materi-materi itu.
- 1.27 Menyajikan informasi pada pelanggan dalam dan luar

## 2. Konteks penilaian

- 2.1. Penilaian dapat terjadi pada tempat kerja, atau diluar atau suatu campuran keduanya. Tetapi, penilaian pada unit ini akan sangat efektif dilakukan pada tempat kerja karena adanya tuntutan persyaratan lingkungan kerja tertentu
- 2.2. Penilaian diluar tempat kerja harus dilakukan di lingkungan tempat yang disimulasikan mendekati tempat kerja yang semestinya.
- 2.3. Penilaian mungkin menggunakan serangkaian metode untuk menilai kemampuan dan penerapan pengetahuan pendukung, dan mungkin meliputi:
  - 2.3.1 Contoh-contoh kerja atau aktivitas kerja yang disimulasikan
  - 2.3.2 Pertanyaan lisan / wawancara yang ditujukan untuk mengevaluasi proses yang digunakan dalam mengembangkan dan mewujudkan konsep kreatif
  - 2.3.3 Laporan / buku catatan kemajuan
  - 2.3.4 Laporan pihak ketiga dan prestasi otentik sebelumnya
  - 2.3.5 Bukti portofolio yang mendemonstrasikan proses yang digunakan dalam mengembangkan dan mewujudkan konsep kreatif
- 2.4. Penilaian harus terjadi dalam jangka waktu tertentu agar dapat menentukan kompetensi selama implementasi berlangsung dan memonitor aspek-aspek dari unit ini.

## 3. Aspek penting penilaian

- 3.1. Unit kompetensi ini diterapkan dalam serangkaian sektor industri. Fokus penilaian akan tergantung pada sektor industri. Penilaian harus dibiasakan memenuhi kebutuhan sektor tertentu dalam kemampuan yang sedang di akses. Penilaian sebaiknya hanya ditujukan pada variabel-variabel disekitarnya, yang tertera dalam rangkaian pernyataan variabel, yang diterapkan pada kontek yang dipilih

- 3.2. Bukti berikut ini penting untuk menilai kompetensi dalam unit ini:
- 3.2.1 Interpretasi dokumentasi design animasi kreatif agar memenuhi syarat-syarat praktis meliputi jenis produksi dan batasan sumber, khususnya dalam batasan anggaran
- 3.2.2 Komunikasi efektif lisan dan tulis dengan beberapa Individu / organisasi

### Kompetensi Kunci

NO	KOMPETENSI KUNCI DALAM UNIT INI	TINGKAT
1	Mengumpulkan, mengorganisir dan menganalisa informasi	1
2	Mengkomunikasikan ide-ide dan informasi	2
3	Merencanakan dan mengorganisir aktivitas-aktivitas	3
4	Bekerja dengan orang lain dan kelompok	3
5	Menggunakan ide-ide dan teknik matematika	1
6	Memecahkan masalah	3
7	Menggunakan teknologi	3

**KODE UNIT : TIK.MM02.047.01**

**JUDUL UNIT : Membuat Gambar Kunci Untuk Animasi**

**DESKRIPSI UNIT :** Unit ini mendeskripsikan keterampilan dan pengetahuan yang dibutuhkan untuk memahami spesifikasi animasi dan untuk membuat gambar kunci produksi animasi dalam industri budaya.

<b>ELEMEN KOMPETENSI</b>	<b>KRITERIA UNJUK KERJA</b>
01 Mengidentifikasi syarat animasi	<p>1.1 Syarat animasi <i>storyboard</i>, <i>layout</i> dan instruksi sutradara atau lembaran kamera yang sesuai, diidentifikasi.</p> <p>1.2 Semua syarat animasi yang relevan dari pecahan waktu dan suara, diidentifikasi.</p>
02 Membuat gambar kunci	<p>2.1 Dibuat gambar kunci yang mencerminkan : 2.1.1 Detail garis besar dalam <i>storyboard</i> dan <i>layout</i> 2.1.2 Instruksi sutradara. 2.1.3 <i>Camera sheet</i>. 2.1.4 'Action' seperti yang digariskan dengan waktu. 2.1.5 Mengikuti pecahan <i>soundtrack</i> ketika membuat gambar</p> <p>2.2 Gambar kunci dibuat secukupnya untuk menetapkan 'action' dan meyakinkan bahwa gambar-gambar itu standar yang ditetapkan oleh desain / model.</p> <p>2.3 Gambar kunci yang masih dalam batasan produksi, dibuat.</p>
03 Mengatur dan melengkapi gambar kunci	<p>3.1 Gambar kunci dikoreksi setelah dilihat oleh personil yang relevan.</p> <p>3.2 Gambar kunci pecahan animasi dilabelisasi dengan jelas, yang menunjukkan pemindahan diantara gambar.</p> <p>3.3 Gambar kunci diidentifikasi secara jelas dan disimpan dengan aman.</p>
04 Mengawasi produksi animasi	<p>4.1 Personel yang relevan diawasi untuk meyakinkan bahwa syarat-syarat produksi animasi terpenuhi, standard kualitas tercantum pada produk dan pekerjaan dilakukan dalam kesatuan anggaran dan batasan-batasan produksi.</p>

	<p>4.2 Kesehatan dan keselamatan kerja dipastikan serta jadwal produksi dipenuhi.</p> <p>4.3 Metode-metode dan materi-materi untuk digunakan dalam produksi ditemukan serta dikomunikasikan dengan personel yang sesuai.</p> <p>4.4 Spesifikasi desain dengan staf produksi dibuat dan dibantu dalam proses interpretasi.</p> <p>4.5 Kemajuan dari semua tahap fase produksi diikuti.</p> <p>4.6 Spesialis satuan produksi dikoordinasikan dengan pabrik-pabrik atau para penyewa yang terkait dengan.</p> <p>4.7 Pertemuan produksi yang sedang berlangsung dihadiri dan dipastikan bahwa modifikasi desain animasi dapat disetujui dan ditindaklanjuti.</p> <p>4.8 Perubahan desain diberitahukan kepada personil yang relevan.</p> <p>4.9 Bila perlu dokumen diperbaiki, dicatat, dan diarsip sesuai dengan syarat-syarat bisnis.</p>
--	--

### BATASAN VARIABEL

1. Unit ini berlaku untuk seluruh sektor teknologi informasi dan komunikasi.
2. Produksi mungkin melibatkan serangkaian media:
  - 2.1 Gambar
  - 2.2 *Puppetry*
  - 2.3 *Digital imaging*
3. Jenis-jenis produksi meliputi:
  - 3.1 *Feature-feature film*
  - 3.2 *Film pendek*
  - 3.3 Iklan
  - 3.4 *Video musik*
  - 3.5 *Television productions*
4. Personil relevan mencakup:
  - 4.1 Desainer produksi
  - 4.2 *Supervisor*
  - 4.3 Kepala bagian
  - 4.4 Pengarah fotografi
  - 4.5 Sutradara
  - 4.6 Produser
  - 4.7 Pengarah teknis
  - 4.8 Staf teknik lain
  - 4.9 Staf spesialis lain
  - 4.10 Desainer
  - 4.11 *Floor manager*
  - 4.12 Personil produksi animasi

## **PANDUAN PENILAIAN**

### **1. Pengetahuan dan keterampilan penunjang**

Untuk mendemonstrasikan kompetensi, memerlukan bukti keterampilan dan pengetahuan di bidang berikut ini :

- 1.1 Pengetahuan dasar
  - 1.1.1 Visualisasi dan pemahaman konsep-konsep kreatif.
  - 1.1.2 Memahami *skrip*, spesifikasi dan instruksi.
  - 1.1.3 Prinsip dan teknik produksi animasi
  - 1.1.4 Menggambar pada skala
  - 1.1.5 Prinsip dan teknik animasi
  - 1.1.6 Komposisi dan pembuatan *film*
- 1.2 Keterampilan dasar
  - 1.2.1 Bertanya dan mendengarkan dengan aktif.
  - 1.2.2 Keterampilan dasar melayani pelanggan untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan.
  - 1.2.3 Keterampilan desain dan menggambar
  - 1.2.4 Memahami elemen artistik dari suatu produksi
  - 1.2.5 Mengenali metode dan teknik animasi saat ini
  - 1.2.6 Menjaga integritas *design*

### **2. Konteks penilaian**

- 2.1 Penilaian dapat terjadi di tempat kerja, diluar kerja atau campuran keduanya. Penilaian diluar kerja harus dijalankan dalam lingkungan kerja yang disimulasikan dekat dengan tempat kerja.
- 2.2 Penilaian mungkin dapat menggunakan serangkaian metode untuk menilai kemampuan dan penerapan pengetahuan pendukung utama, dan mungkin meliputi:
  - 2.2.1 Contoh-contoh kerja atau aktivitas kerja yang disimulasikan
  - 2.2.2 Pertanyaan lisan / wawancara yang ditujukan untuk mengevaluasi proses yang digunakan dalam mengembangkan dan mewujudkan konsep kreatif.
  - 2.2.3 Laporan / buku catatan kemajuan
  - 2.2.4 Laporan pihak ketiga dan prestasi otentik sebelumnya.
  - 2.2.5 Bukti portfolio yang menggambarkan proses yang digunakan dalam mengembangkan dan mewujudkan konsep kreatif.

### **3. Aspek penting penilaian**

Aspek yang harus diperhatikan :

- 3.1 Kemampuan untuk menggunakan ejaan yang tepat
- 3.2 Buku Laporan Kemajuan
- 3.3 Pengetahuan atas isu kesehatan dan keselamatan tempat kerja
- 3.4 Pengetahuan atas teknik komunikasi efektif
- 3.5 Pengembangan rangkaian multimedia khusus yang beroperasi sesuai dengan rencana dan menyediakan antar aktifitas yang tepat dan desain yang efektif
- 3.6 Laporan pihak ketiga dan prestasi otentik sebelumnya

**4. Kaitan dengan unit-unit lainnya**

- 4.1 Unit ini didukung oleh pengetahuan dan keterampilan dalam unit kompetensi yang berkaitan dengan:
  - 4.1.1 TIK.MM02.035.01 Melakukan Uji Coba Pemain
- 4.2 Pengembangan pelatihan untuk memenuhi persyaratan dalam unit ini perlu dilakukan dengan hati-hati. Untuk pelatihan pra-kejuruan umum, institusi harus menyediakan pelatihan yang mempertimbangkan serangkaian konteks industri seutuhnya tanpa bias terhadap sektor tertentu. Batasan variabel akan membantu dalam hal ini. Untuk sektor tertentu / khusus, pelatihan harus disesuaikan agar dapat memenuhi kebutuhan sektor tersebut.

**Kompetensi Kunci**

<b>NO</b>	<b>KOMPETENSI KUNCI DALAM UNIT INI</b>	<b>TINGKAT</b>
1	Mengumpulkan, mengorganisir dan menganalisa informasi	3
2	Mengkomunikasikan ide-ide dan informasi	2
3	Merencanakan dan mengorganisir aktivitas-aktivitas	2
4	Bekerja dengan orang lain dan kelompok	2
5	Menggunakan ide-ide dan teknik matematika	1
6	Memecahkan masalah	2
7	Menggunakan teknologi	2

**KODE UNIT** : TIK.MM02.048.01

**JUDUL UNIT** : **Membuat *Frame / Cel* dari Fotokopi atau *Scan***

**DESKRIPSI UNIT** : Unit ini mendeskripsikan ketrampilan dan pengetahuan yang diperlukan untuk melacak dan meng*copy* gambar-gambar dan karya seni lain untuk produksi animasi dalam industri budaya.

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA
01 Mencatat <i>image</i> dalam sel	<p>1.1 Syarat-syarat materi yang dibutuhkan diidentifikasi dan dicopy dari detail kerangka yang ada pada laporan.</p> <p>1.2 Peralatan untuk meng<i>copy</i> diperiksa dalam keadaan bersih dan dalam susunan kerja yang baik.</p> <p>1.3 <i>Image</i> yang harus dicopy dipastikan memiliki cukup waktu untuk kegiatan proses peng<i>copyan</i>.</p> <p>1.4 Materi disimpan dengan aman, dan dipastikan materi-materi tersebut mudah diakses.</p>
02 Mencatat <i>image</i> dalam sel	<p>2.1 <i>Image</i> yang dicatat dipilih ukuran dan jenis selnya</p> <p>2.2 Teknik peng<i>copyan</i> disesuaikan dengan yang didefinisikan dalam standar produksi yang ditentukan.</p> <p>2.3 Masalah gambar referensi dilaporkan kepada personil yang relevan sebelum gambar-gambar tersebut dicopy.</p> <p>2.4 Gambar referensi direfleksikan dengan akurat pada sel-sel yang dicopy.</p> <p>2.5 Gambar-gambar asli dan tiga dimensi direfleksikan dengan akurat dalam sel-sel yang dicopy.</p> <p>2.6 Sel-sel diidentifikasi dengan jelas dan dimasukkan dalam katalog sel-sel dengan susunan yang benar.</p> <p>2.7 Gambar yang dicopy dibagikan kepada personil yang sesuai bilamana perlu.</p> <p>2.8 Materi yang dicopy dan materi referensi dipastikan bersih dan aman disimpan.</p>

03 Menyiapkan untuk mengcopy	<p>3.1 Peralatan <i>fotocopy</i> dibersihkan dan dioperasikan sesuai standar teknik yang diperlukan.</p> <p>3.2 Alat <i>fotocopy</i> dilengkapi dengan mengisi warna-warna yang dipilih sebagaimana yang didefinisikan dalam materi referensi.</p> <p>3.3 Semua karya seni yang relevan tersebut dipastikan tersedia dan diberi keterangan.</p>
04 <i>Fotocopy image</i> dalam sel-sel	<p>4.1 Semua karya seni di-<i>fotocopy</i> dengan bersih dan akurat, dan gambar-gambar aslinya didaftar.</p> <p>4.2 Perakitan sumber-sumber disesuaikan dengan detail kerangka dalam laporan.</p> <p>4.3 Sel-sel diidentifikasi dengan jelas dan dimasukkan kedalam katalog sesuai susunan yang benar.</p> <p>4.4 Sel-sel dan karya seni itu dipastikan bersih dan aman disimpan.</p>

### BATASAN VARIABEL

1. Unit ini berlaku untuk seluruh sektor teknologi informasi dan komunikasi.
2. Produksi dapat melibatkan satu atau beberapa media:
  - 2.1 *Gambar*
  - 2.2 *Puppetry*
  - 2.3 *Digital imaging*
3. Jenis-jenis produksi meliputi:
  - 3.1 *Feature film*
  - 3.2 *Film pendek*
  - 3.3 *Iklan*
  - 3.4 *Video musik*
  - 3.5 *Produksi televisi*
4. Personil relevan itu mencakup:
  - 4.1 *Desainer produksi*
  - 4.2 *Supervisor*
  - 4.3 *Kepala bagian*
  - 4.4 *Pengarah fotografi*
  - 4.5 *Sutradara*
  - 4.6 *Produser*
  - 4.7 *Pengarah teknis*
  - 4.8 *Staf teknik lain*
  - 4.9 *Staf spesialis lain*
  - 4.10 *Desainer*
  - 4.11 *Manajer studio*
  - 4.12 *Personil produksi animasi*
  - 4.13 *Artist visual*
5. Elemen-elemen yang dianimasikan meliputi:
  - 5.1 *Karakter*
  - 5.2 *Latar*

- 5.3 *Property* misalnya *furniture*
- 6. Detail relevan untuk penjiplakan, *fotocopy* atau *scanning* gambar dapat ditemukan dalam:
  - 6.1 *Storyboard*
  - 6.2 Gambar *layout*
  - 6.3 Instruksi sutradara
  - 6.4 Kamera sheet
  - 6.5 Penggalan *soundtrack*
- 7. Image yang dianimasikan dapat berupa:
  - 7.1 Nyatakan *image* yang digambar dengan tangan
  - 7.2 Bentuk-bentuk dan '*actions*' yang dibuat dengan komputer

## PANDUAN PENILAIAN

### 1. Pengetahuan dan keterampilan penunjang

Untuk mendemonstrasikan kompetensi, memerlukan bukti keterampilan dan pengetahuan di bidang berikut ini :

- 1.1 Pengetahuan dasar
  - 1.1.1 Visualisasi dan interpretasi konsep kreatif
  - 1.1.2 Spesifikasi dan instruksi interpretasi
  - 1.1.3 Prinsip dan teknik produksi animasi
  - 1.1.4 Prinsip dan teknik animasi
  - 1.1.5 Memahami elemen artistik suatu produksi
  - 1.1.6 Menjaga integritas desain
  - 1.1.7 Gambar karakter dasar
  - 1.1.8 Gambar kartun dasar
  - 1.1.9 Prinsip dan teknik dasar pengoperasian peralatan elektronik
- 1.2 Keterampilan dasar
  - 1.2.1 Bertanya dan mendengarkan dengan aktif.
  - 1.2.2 Keterampilan dasar melayani pelanggan untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan.
  - 1.2.3 Keterampilan desain dan menggambar
  - 1.2.4 Memahami elemen artistik dari suatu produksi
  - 1.2.5 Mengenali metode dan teknik animasi saat ini
  - 1.2.6 Menjaga integritas *design*

### 2. Konteks penilaian

- 2.1. Penilaian dapat terjadi di tempat kerja, diluar kerja atau campuran keduanya. Penilaian diluar kerja harus dijalankan dalam lingkungan kerja yang disimulasikan dekat dengan tempat kerja.
- 2.2. Penilaian mungkin dapat menggunakan serangkaian metode untuk menilai kemampuan dan penerapan pengetahuan pendukung utama, dan mungkin meliputi:
  - 2.2.1. Contoh-contoh kerja atau aktivitas kerja yang disimulasikan
  - 2.2.2. Pertanyaan lisan / wawancara yang ditujukan untuk mengevaluasi proses yang digunakan dalam mengembangkan dan mewujudkan konsep kreatif.
  - 2.2.3. Laporan / buku catatan kemajuan
  - 2.2.4. Laporan pihak ketiga dan prestasi otentik sebelumnya.
  - 2.2.5. Bukti portfolio yang menggambarkan proses yang digunakan dalam mengembangkan dan mewujudkan konsep kreatif.

### 3. Aspek penting penilaian

Aspek yang harus diperhatikan :

- 3.1 Kemampuan untuk menggunakan ejaan yang tepat
- 3.2 Buku Laporan Kemajuan
- 3.3 Pengetahuan atas isu kesehatan dan keselamatan tempat kerja
- 3.4 Pengetahuan atas teknik komunikasi efektif
- 3.5 Pengembangan rangkaian multimedia khusus yang beroperasi sesuai dengan rencana dan menyediakan antar aktifitas yang tepat dan desain yang efektif
- 3.6 Laporan pihak ketiga dan prestasi otentik sebelumnya

### 4. Kaitan dengan unit-unit lainnya

4.1 Unit ini didukung oleh pengetahuan dan keterampilan dalam unit kompetensi yang berkaitan dengan:

4.1.1 TIK.MM02.049.01 Menyiapkan dan Membuat *Frame / Cel* Berwarna

4.2 Pengembangan pelatihan untuk memenuhi persyaratan dalam unit ini perlu dilakukan dengan hati-hati. Untuk pelatihan pra-kejuruan umum, institusi harus menyediakan pelatihan yang mempertimbangkan serangkaian konteks industri seutuhnya tanpa bias terhadap sektor tertentu. Batasan variabel akan membantu dalam hal ini. Untuk sektor tertentu / khusus, pelatihan harus disesuaikan agar dapat memenuhi kebutuhan sektor tersebut.

### Kompetensi Kunci

NO	KOMPETENSI KUNCI DALAM UNIT INI	TINGKAT
1	Mengumpulkan, mengorganisir dan menganalisa informasi	3
2	Mengkomunikasikan ide-ide dan informasi	2
3	Merencanakan dan mengorganisir aktivitas-aktivitas	2
4	Bekerja dengan orang lain dan kelompok	2
5	Menggunakan ide-ide dan teknik matematika	1
6	Memecahkan masalah	2
7	Menggunakan teknologi	2

**KODE UNIT : TIK.MM02.049.01**

**JUDUL UNIT : Menyiapkan dan Membuat *Frame / Cel* Berwarna**

**DESKRIPSI UNIT :** Unit ini mendeskripsikan ketrampilan dan pengetahuan yang digunakan untuk memahami spesifikasi animasi dan laporan *design*, dan membuat sel-sel / kerangka warna untuk produksi

<b>ELEMEN KOMPETENSI</b>	<b>KRITERIA UNJUK KERJA</b>
01 Membuat model warna dan tempat warna	1.1 Dikoordinasikan dengan personil yang relevan serta dipastikan persyaratan visual dan warna sehingga persyaratan tersebut terpenuhi. 1.2 Warna yang mencerminkan detail kerangka dalam laporan desain, dipilih 1.3 Model warna keseluruhan ditetapkan. 1.4 Model warna yang dipilih untuk penyesuaian dengan media rekaman, diperiksa. 1.5 Model warna yang dipilih sebelum digunakan, didapatkan persetujuan dari personel yang relevan untuk. 1.6 Perubahan yang diperlukan pada model warna dibuat setelah konsultasi dengan personel yang relevan. 1.7 Detail model warna disampaikan pada personil yang relevan bilamana perlu.
02 Membuat model warna dan tempat warna	2.1 Lembaran model diwarnai dengan menggunakan warna produksi yang dipilih. 2.2 Semua warna dilabelisasi, diatur hingga susunannya jelas dan logis serta dirakit dalam tempat warna produksi. 2.3 Model dan tempat warna tersebut dipastikan terlihat jelas dan aman. 2.4 Model dan tempat warna disampaikan kepada personel yang relevan bilamana perlu.
03 Menjaga stok warna produksi dan pewarnaan tangan	3.1 Materi produksi dijaga sesuai dengan model warna yang disepakati. 3.2 Pencampuran warna dilakukan supaya benar-benar sesuai dengan model warna.

	<p>3.3 Warna-warna tersebut dipastikan tersedia dalam jumlah yang cukup untuk memenuhi kebutuhan produksi dan jumlah stok tidak melebihi batas anggaran.</p> <p>3.4 Stok disimpan dengan aman, dan dipastikan mudah diakses.</p>
04 Sel-sel warna	<p>4.1 Teknik pewarnaan digunakan untuk membuat hasil seperti yang digambarkan dalam laporan desain.</p> <p>4.2 Sel-sel diberi pewarnaan sehingga sel-sel itu persis cocok dengan model warna.</p> <p>4.3 Permasalahan ditunjukkan kepada personel yang relevan sebelum sel-sel tersebut diselesaikan.</p> <p>4.4 Warna sel-sel tersebut dipastikan dibuat dalam batasan produksi dan memenuhi standar yang ditentukan dalam desain yang telah ditetapkan.</p> <p>4.5 Perubahan yang diperlukan untuk mewarnai sel-sel dilakukan setelah dikonsultasikan dengan personil yang sesuai.</p> <p>4.6 Karya seni ditangani dan disatukan dengan hati-hati untuk memastikan bahwa karya seni tersebut masih bersih, tidak rusak, dan ditata dengan susunan yang ditentukan untuk tahapan produksi selanjutnya.</p> <p>4.7 Sel-sel diberi tanda dengan jelas dan dijaga keamanannya.</p> <p>4.8 Sel-sel disampaikan kepada personil yang sesuai bilamana perlu.</p>

#### **BATASAN VARIABEL**

1. Unit ini berlaku untuk seluruh sektor teknologi informasi dan komunikasi.
2. Produksi dapat melibatkan satu atau beberapa media:
  - 2.1 Gambar
  - 2.2 *Puppetry*
  - 2.3 *Digital imaging*
3. Jenis-jenis produksi meliputi:
  - 3.1 *Feature film*
  - 3.2 *Film pendek*
  - 3.3 Iklan
  - 3.4 *Video musik*
  - 3.5 Produksi televisi

4. Personel relevan itu mencakup:
  - 4.1 Desainer produksi
  - 4.2 *Supervisor*
  - 4.3 Kepala bagian
  - 4.4 Pengarah fotografi
  - 4.5 Sutradara
  - 4.6 Produser
  - 4.7 Pengarah teknis
  - 4.8 Staf teknik lain
  - 4.9 Staf spesialis lain
  - 4.10 Desainer
  - 4.11 Manajer studio
  - 4.12 Personel produksi animasi
  - 4.13 *Artist visual*
5. Elemen-elemen yang dianimasikan meliputi:
  - 5.1 Karakter
  - 5.2 Latar
  - 5.3 *Property* misalnya *furniture*
6. Detail relevan untuk penjiplakan, fotocopy atau scanning gambar dapat ditemukan dalam:
  - 6.1 *Storyboard*
  - 6.2 Gambar *layout*
  - 6.3 Instruksi sutradara
  - 6.4 Kamera *sheet*
  - 6.5 Penggalan *soundtrack*
7. Image yang dianimasikan dapat berupa:
  - 7.1 Nyatakan *image* yang digambar dengan tangan
  - 7.2 Bentuk-bentuk dan '*actions*' yang dibuat dengan komputer

## PANDUAN PENILAIAN

1. **Pengetahuan dan keterampilan penunjang**  
 Untuk mendemonstrasikan kompetensi, memerlukan bukti keterampilan dan pengetahuan di bidang berikut ini :
  - 1.1 Pengetahuan dasar
    - 1.1.1 Visualisasi dan interpretasi konsep kreatif
    - 1.1.2 Spesifikasi dan instruksi interpretasi
    - 1.1.3 Prinsip dan teknik produksi animasi
    - 1.1.4 Prinsip dan teknik animasi
    - 1.1.5 Memahami elemen artistik suatu produksi
    - 1.1.6 Menjaga integritas desain
    - 1.1.7 Gambar karakter dasar
    - 1.1.8 Gambar kartun dasar
    - 1.1.9 Prinsip dan teknik dasar pengoperasian peralatan elektronik
  - 1.2 Keterampilan dasar
    - 1.2.1 Bertanya dan mendengarkan dengan aktif.
    - 1.2.2 Keterampilan dasar melayani pelanggan untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan.
    - 1.2.3 Keterampilan desain dan menggambar
    - 1.2.4 Memahami elemen artistik dari suatu produksi
    - 1.2.5 Mengenali metode dan teknik animasi saat ini
    - 1.2.6 Menjaga integritas *design*

## 2. Konteks penilaian

- 2.1. Penilaian dapat terjadi di tempat kerja, diluar kerja atau campuran keduanya. Penilaian diluar kerja harus dijalankan dalam lingkungan kerja yang disimulasikan dekat dengan tempat kerja.
- 2.2. Penilaian mungkin dapat menggunakan serangkaian metode untuk menilai kemampuan dan penerapan pengetahuan pendukung utama, dan mungkin meliputi:
  - 2.2.1 Contoh-contoh kerja atau aktivitas kerja yang disimulasikan
  - 2.2.2 Pertanyaan lisan / wawancara yang ditujukan untuk mengevaluasi proses yang digunakan dalam mengembangkan dan mewujudkan konsep kreatif.
  - 2.2.3 Laporan / buku catatan kemajuan
  - 2.2.4 Laporan pihak ketiga dan prestasi otentik sebelumnya.
  - 2.2.5 Bukti portfolio yang menggambarkan proses yang digunakan dalam mengembangkan dan mewujudkan konsep kreatif.

## 3. Aspek penting penilaian

Aspek yang harus diperhatikan :

- 3.1 Kemampuan untuk menggunakan ejaan yang tepat
- 3.2 Buku Laporan Kemajuan
- 3.3 Pengetahuan atas isu kesehatan dan keselamatan tempat kerja
- 3.4 Pengetahuan atas teknik komunikasi efektif
- 3.5 Pengembangan rangkaian multimedia khusus yang beroperasi sesuai dengan rencana dan menyediakan antar aktifitas yang tepat dan desain yang efektif
- 3.6 Laporan pihak ketiga dan prestasi otentik sebelumnya

## 4. Kaitan dengan unit-unit lainnya

- 4.1 Unit ini didukung oleh pengetahuan dan keterampilan dalam unit kompetensi yang berkaitan dengan:
  - 4.1.1 TIK.MM02.048.01 Membuat *Frame / Cel* dari Fotokopi atau Scan
- 4.2 Pengembangan pelatihan untuk memenuhi persyaratan dalam unit ini perlu dilakukan dengan hati-hati. Untuk pelatihan pra-kejuruan umum, institusi harus menyediakan pelatihan yang mempertimbangkan serangkaian konteks industri seutuhnya tanpa bias terhadap sektor tertentu. Batasan variabel akan membantu dalam hal ini. Untuk sektor tertentu / khusus, pelatihan harus disesuaikan agar dapat memenuhi kebutuhan sektor tersebut.

## Kompetensi Kunci

<b>NO</b>	<b>KOMPETENSI KUNCI DALAM UNIT INI</b>	<b>TINGKAT</b>
1	Mengumpulkan, mengorganisir dan menganalisa informasi	3
2	Mengkomunikasikan ide-ide dan informasi	2
3	Merencanakan dan mengorganisir aktivitas-aktivitas	2
4	Bekerja dengan orang lain dan kelompok	2
5	Menggunakan ide-ide dan teknik matematika	1
6	Memecahkan masalah	2
7	Menggunakan teknologi	2

**KODE UNIT** : TIK.MM02.050.01

**JUDUL UNIT** : **Membuat Animasi *Stop – Motion* (Bidang Datar)**

**DESKRIPSI UNIT** : Unit ini menggambarkan ketrampilan dan pengetahuan yang dibutuhkan untuk memahami spesifikasi animasi dan untuk membuat kunci-kunci animasi dan *image-image* animasi untuk produksi dalam industri budaya.

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA
01 Mengidentifikasi syarat-syarat animasi	<p>1.1 Dikoordinasikan dengan personel yang relevan dan dipastikan syarat-syarat grafik dan visual sehingga syarat-syarat tersebut terpenuhi dalam animasi yang dibuat.</p> <p>1.2 Batasan produksi yang memerlukan pertimbangan termasuk sumber dan peralatan yang ada, diidentifikasi.</p> <p>1.3 Persyaratan dan standar animasi yang dibuat, disetujui oleh personel yang sesuai.</p> <p>1.4 Syarat-syarat sumber, materi, stok dan peralatan yang ada, diidentifikasi.</p> <p>1.5 Jenis kunci animasi yang diperlukan untuk produksi diidentifikasi.</p>
02 Membuat model warna dan tempat warna	<p>2.1 Dibuat kunci-kunci animasi dan <i>image</i> yang mencerminkan:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>2.1.1 Pembuatan grafik atau <i>detail</i> visual kerangka laporan</li><li>2.1.2 Materi dan peralatan yang diperlukan untuk produksi</li><li>2.1.3 <i>Detail</i> dan maksud dari <i>storyboard</i></li><li>2.1.4 <i>Detail</i> dan isi <i>layout</i>.</li><li>2.1.5 Penggalan <i>soundtrack</i> yang diberikan diikuti ketika membuat kunci dan <i>image</i> animasi.</li></ul> <p>2.2 Catatan sutradara atau <i>camera sheet</i> diikuti dan dipastikan bahwa waktu kunci animasi dan <i>image</i> tercermin dalam tindakan.</p> <p>2.3 Sejumlah <i>image</i> animasi yang cukup untuk menetapkan tindakan dibuat dan dipastikan <i>image</i> tersebut sesuai dengan kunci-kunci animasi.</p>

	<p>2.4 Kunci animasi diidentifikasi dengan jelas dan dipastikan kunci-kunci animasi tersebut cukup standar untuk penyelesaian animasi.</p> <p>2.5 Pencitraan yang dianimasikan.</p> <p>2.6 <i>Image</i> rekaman diidentifikasi dan disimpan dengan aman, serta diberikan kepada personel yang relevan bilamana perlu.</p>
--	---

## BATASAN VARIABEL

1. Unit ini berlaku untuk seluruh sektor teknologi informasi dan komunikasi.
2. Produksi dapat melibatkan satu atau beberapa media:
  - 2.1 Gambar
  - 2.2 *Puppetry*
  - 2.3 *Digital imaging*
3. Jenis-jenis produksi meliputi:
  - 3.1 *Feature film*
  - 3.2 *Film* pendek
  - 3.3 Iklan
  - 3.4 *Video* musik
  - 3.5 Produksi televisi
4. Personil relevan itu mencakup:
  - 4.1 Desainer produksi
  - 4.2 *Supervisor*
  - 4.3 Kepala bagian
  - 4.4 Pengarah fotografi
  - 4.5 Sutradara
  - 4.6 Produser
  - 4.7 Pengarah teknis
  - 4.8 Staf teknik lain
  - 4.9 Staf spesialis lain
  - 4.10 Desainer
  - 4.11 Manajer studio
  - 4.12 Personel produksi animasi
  - 4.13 *Artist visual*
5. Elemen-elemen yang dianimasikan meliputi:
  - 5.1 Karakter
  - 5.2 Latar
  - 5.3 *Property* misalnya *furniture*
6. Detail relevan untuk penjiplakan, *fotocopy* atau *scanning* gambar dapat ditemukan dalam:
  - 6.1 *Storyboard*
  - 6.2 Gambar *layout*
  - 6.3 Instruksi sutradara
  - 6.4 Kamera *sheet*
  - 6.5 Penggalan *soundtrack*
7. *Image* yang dianimasikan dapat berupa:
  - 7.1 Nyatakan *image* yang digambar dengan tangan
  - 7.2 Bentuk-bentuk dan '*actions*' yang dibuat dengan komputer

## **PANDUAN PENILAIAN**

### **1. Pengetahuan dan keterampilan penunjang**

Untuk mendemonstrasikan kompetensi, memerlukan bukti keterampilan dan pengetahuan di bidang berikut ini :

- 1.1 Pengetahuan dasar
  - 1.1.1 Visualisasi dan interpretasi konsep kreatif
  - 1.1.2 Spesifikasi dan instruksi interpretasi
  - 1.1.3 Prinsip dan teknik produksi animasi
  - 1.1.4 Prinsip dan teknik animasi
  - 1.1.5 Memahami elemen artistik suatu produksi
  - 1.1.6 Menjaga integritas desain
  - 1.1.7 Gambar karakter dasar
  - 1.1.8 Gambar kartun dasar
  - 1.1.9 Prinsip dan teknik dasar pengoperasian peralatan elektronik
- 1.2 Keterampilan dasar
  - 1.2.1 Bertanya dan mendengarkan dengan aktif.
  - 1.2.2 Keterampilan dasar melayani pelanggan untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan.
  - 1.2.3 Keterampilan desain dan menggambar
  - 1.2.4 Memahami elemen artistik dari suatu produksi
  - 1.2.5 Mengenali metode dan teknik animasi saat ini
  - 1.2.6 Menjaga integritas design

### **2. Konteks penilaian**

- 2.1 Penilaian dapat terjadi di tempat kerja, diluar kerja atau campuran keduanya. Penilaian diluar kerja harus dijalankan dalam lingkungan kerja yang disimulasikan dekat dengan tempat kerja.
- 2.2 Penilaian mungkin dapat menggunakan serangkaian metode untuk menilai kemampuan dan penerapan pengetahuan pendukung utama, dan mungkin meliputi:
  - 2.2.1 Contoh-contoh kerja atau aktivitas kerja yang disimulasikan
  - 2.2.2 Pertanyaan lisan / wawancara yang ditujukan untuk mengevaluasi proses yang digunakan dalam mengembangkan dan mewujudkan konsep kreatif.
  - 2.2.3 Laporan / buku catatan kemajuan
  - 2.2.4 Laporan pihak ketiga dan prestasi otentik sebelumnya.
  - 2.2.5 Bukti portfolio yang menggambarkan proses yang digunakan dalam mengembangkan dan mewujudkan konsep kreatif.

### **3. Aspek penting penilaian**

Aspek yang harus diperhatikan :

- 3.1 Kemampuan untuk menggunakan ejaan yang tepat
- 3.2 Buku Laporan Kemajuan
- 3.3 Pengetahuan atas isu kesehatan dan keselamatan tempat kerja
- 3.4 Pengetahuan atas teknik komunikasi efektif
- 3.5 Pengembangan rangkaian multimedia khusus yang beroperasi sesuai dengan rencana dan menyediakan antar aktifitas yang tepat dan desain yang efektif
- 3.6 Laporan pihak ketiga dan prestasi otentik sebelumnya

### **4. Kaitan dengan unit-unit lainnya**

- 4.1 Unit ini didukung oleh pengetahuan dan keterampilan dalam unit kompetensi yang berkaitan dengan:

4.1.1 TIK.MM02.048.01 Membuat *Frame / Cel* dari Fotokopi atau *Scan*

- 4.2 Pengembangan pelatihan untuk memenuhi persyaratan dalam unit ini perlu dilakukan dengan hati-hati. Untuk pelatihan pra-kejuruan umum, institusi harus menyediakan pelatihan yang mempertimbangkan serangkaian konteks industri seutuhnya tanpa bias terhadap sektor tertentu. Batasan variabel akan membantu dalam hal ini. Untuk sektor tertentu / khusus, pelatihan harus disesuaikan agar dapat memenuhi kebutuhan sektor tersebut.

**Kompetensi Kunci**

<b>NO</b>	<b>KOMPETENSI KUNCI DALAM UNIT INI</b>	<b>TINGKAT</b>
1	Mengumpulkan, mengorganisir dan menganalisa informasi	3
2	Mengkomunikasikan ide-ide dan informasi	2
3	Merencanakan dan mengorganisir aktivitas-aktivitas	2
4	Bekerja dengan orang lain dan kelompok	2
5	Menggunakan ide-ide dan teknik matematika	1
6	Memecahkan masalah	2
7	Menggunakan teknologi	2

**KODE UNIT** : TIK.MM02.051.01

**JUDUL UNIT** : **Membuat Animasi *Stop – Motion (Modeling)***

**DESKRIPSI UNIT** : Unit ini menggambarkan keterampilan dan pengetahuan yang diperlukan untuk memahami spesifikasi animasi dan laporan kreatif, dan untuk membuat model, *sets*, dan *image* animasi untuk produksi dalam industri budaya.

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA
01 Mengidentifikasi syarat-syarat animasi	1.1 Dikoordinasikan dengan personel yang relevan dan dipastikan syarat-syarat grafik dan visual sehingga syarat-syarat tersebut terpenuhi dalam animasi yang dibuat.  1.2 Batasan produksi yang memerlukan pertimbangan termasuk sumber dan peralatan yang ada, diidentifikasi  1.3 Persyaratan dan standar animasi yang dibuat didiskusikan dengan personil yang sesuai.  1.4 Syarat-syarat sumber, materi, stok dan peralatan yang ada, diidentifikasi.  1.5 Jenis kunci animasi yang diperlukan untuk produksi, diidentifikasi.
02 Menyusun model animasi dan <i>sets</i> (perangkat)	2.1 Dikoordinasikan dengan personel yang relevan dan dipastikan grafik serta syarat-syarat visual sehingga syarat-syarat tersebut terpenuhi dalam animasi yang dibuat.  2.2 Batasan produksi yang memerlukan pertimbangan termasuk sumber dan peralatan yang ada, ditemukan.  2.3 Syarat-syarat animasi dan standar untuk produksi, disepakati dengan personil yang sesuai.  2.4 Sumber, materi, stok dan peralatan yang diperlukan dan batas tanggal, ditemukan  2.5 Jenis, jumlah, standar model, dan <i>sets</i> yang harus dibuat, diidentifikasi.
03 Membuat animasi	3.1 Semua kunci elemen produksi seperti <i>storyboard</i> , waktu, lembar kerja, perangkat dan model, diperiksa sebelum pengambilan animasi dimulai.

	<p>3.2 Peralatan dan fasilitas yang dibutuhkan untuk <i>shooting</i> animasi dan perangkat, model, serta tali-tali yang diperlukan untuk bekerja dijaga dan diperbaiki, dikumpulkan.</p> <p>3.3 Dibuat citra animasi yang mencerminkan:  3.3.1 <i>Detail</i> grafis atau visual kerangka dalam laporan desain  3.3.2 Materi dan peralatan yang dibutuhkan untuk produksi  3.3.3 <i>Detail</i> dan maksud <i>storyboard</i>  3.3.4 Penggalan <i>soundtrack</i> yang disediakan diikuti saat membuat citra animasi.</p> <p>3.4 Catatan sutradara atau <i>camera sheets</i> diikuti dan dipastikan waktu dari <i>image</i> animasi menggambarkan gerakan.</p> <p>3.5 <i>Image</i> animasi direkam dengan format yang cocok dan diperiksa dengan teratur untuk meyakinkan kualitas produksi.</p> <p>3.6 <i>Image</i> yang sudah direkam diperhatikan, disimpan di tempat yang aman, dan ditunjukkan kepada personil yang sesuai bila perlu.</p>
--	---

### BATASAN VARIABEL

1. Unit ini berlaku untuk seluruh sektor Teknologi Informasi dan komunikasi.
2. Produksi dapat melibatkan satu atau beberapa media:
  - 2.1 Gambar
  - 2.2 *Puppetry*
  - 2.3 *Digital imaging*
3. Jenis-jenis produksi meliputi:
  - 3.1 *Feature film*
  - 3.2 *Film* pendek
  - 3.3 Iklan
  - 3.4 *Video* musik
  - 3.5 Produksi televisi
4. Personil relevan itu mencakup:
  - 4.1 Desainer produksi
  - 4.2 *Supervisor*
  - 4.3 Kepala bagian
  - 4.4 Pengarah fotografi
  - 4.5 Sutradara
  - 4.6 Produser
  - 4.7 Pengarah teknis
  - 4.8 Staf teknik lain
  - 4.9 Staf spesialis lain
  - 4.10 Desainer
  - 4.11 Manajer studio
  - 4.12 Personil produksi animasi

- 4.13 *Artist visual*
- 5. Elemen-elemen yang dianimasikan meliputi:
  - 5.1 Karakter
  - 5.2 Latar
  - 5.3 *Property* misalnya *furniture*
- 6. *Detail* relevan untuk penjiplakan, *fotocopy* atau *scanning* gambar dapat ditemukan dalam:
  - 6.1 *Storyboard*
  - 6.2 Gambar *layout*
  - 6.3 Instruksi sutradara
  - 6.4 Kamera *sheet*
  - 6.5 Penggalan *soundtrack*
- 7. Image yang dianimasikan dapat berupa:
  - 7.1 Nyatakan *image* yang digambar dengan tangan
  - 7.2 Bentuk-bentuk dan '*actions*' yang dibuat dengan komputer

## PANDUAN PENILAIAN

### 1. Pengetahuan dan keterampilan penunjang

Untuk mendemonstrasikan kompetensi, memerlukan bukti keterampilan dan pengetahuan di bidang berikut ini :

- 1.1 Pengetahuan dasar
  - 1.1.1 Visualisasi dan interpretasi konsep kreatif
  - 1.1.2 Spesifikasi dan instruksi interpretasi
  - 1.1.3 Prinsip dan teknik produksi animasi
  - 1.1.4 Prinsip dan teknik animasi
  - 1.1.5 Memahami elemen artistik suatu produksi
  - 1.1.6 Menjaga integritas desain
  - 1.1.7 Gambar karakter dasar
  - 1.1.8 Gambar kartun dasar
  - 1.1.9 Prinsip dan teknik dasar pengoperasian peralatan elektronik
- 1.2 Keterampilan dasar
  - 1.2.1 Bertanya dan mendengarkan dengan aktif.
  - 1.2.2 Keterampilan dasar melayani pelanggan untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan.
  - 1.2.3 Keterampilan desain dan menggambar
  - 1.2.4 Memahami elemen artistik dari suatu produksi
  - 1.2.5 Mengenali metode dan teknik animasi saat ini
  - 1.2.6 Menjaga integritas *design*

### 2. Konteks penilaian

2.1 Penilaian dapat terjadi di tempat kerja, diluar kerja atau campuran keduanya. Penilaian diluar kerja harus dijalankan dalam lingkungan kerja yang disimulasikan dekat dengan tempat kerja.

2.2 Penilaian mungkin dapat menggunakan serangkaian metode untuk menilai kemampuan dan penerapan pengetahuan pendukung utama, dan mungkin meliputi:

- 2.2.1 Contoh-contoh kerja atau aktivitas kerja yang disimulasikan
- 2.2.2 Pertanyaan lisan / wawancara yang ditujukan untuk mengevaluasi proses yang digunakan dalam mengembangkan dan mewujudkan konsep kreatif.
- 2.2.3 Laporan / buku catatan kemajuan

- 2.2.4 Laporan pihak ketiga dan prestasi otentik sebelumnya.
- 2.2.5 Bukti portfolio yang menggambarkan proses yang digunakan dalam mengembangkan dan mewujudkan konsep kreatif.

**3. Aspek penting penilaian**

Aspek yang harus diperhatikan :

- 3.1 Kemampuan untuk menggunakan ejaan yang tepat
- 3.2 Buku Laporan Kemajuan
- 3.3 Pengetahuan atas isu kesehatan dan keselamatan tempat kerja
- 3.4 Pengetahuan atas teknik komunikasi efektif
- 3.5 Pengembangan rangkaian multimedia khusus yang beroperasi sesuai dengan rencana dan menyediakan antar aktifitas yang tepat dan desain yang efektif
- 3.6 Laporan pihak ketiga dan prestasi otentik sebelumnya

**4. Kaitan dengan unit-unit lainnya**

4.1 Unit ini didukung oleh pengetahuan dan keterampilan dalam unit kompetensi yang berkaitan dengan:

4.1.1 TIK.MM02.052.01 Membuat Rekaman Gambar Berurutan untuk Animasi

4.2 Pengembangan pelatihan untuk memenuhi persyaratan dalam unit ini perlu dilakukan dengan hati-hati. Untuk pelatihan pra-kejuruan umum, institusi harus menyediakan pelatihan yang mempertimbangkan serangkaian konteks industri seutuhnya tanpa bias terhadap sektor tertentu. Batasan variabel akan membantu dalam hal ini. Untuk sektor tertentu / khusus, pelatihan harus disesuaikan agar dapat memenuhi kebutuhan sektor tersebut.

**Kompetensi Kunci**

NO	KOMPETENSI KUNCI DALAM UNIT INI	TINGKAT
1	Mengumpulkan, mengorganisir dan menganalisa informasi	3
2	Mengkomunikasikan ide-ide dan informasi	2
3	Merencanakan dan mengorganisir aktivitas-aktivitas	2
4	Bekerja dengan orang lain dan kelompok	2
5	Menggunakan ide-ide dan teknik matematika	1
6	Memecahkan masalah	2
7	Menggunakan teknologi	2

**KODE UNIT : TIK.MM02.052.01**

**JUDUL UNIT : Membuat Rekaman Gambar Berurutan Untuk Animasi**

**DESKRIPSI UNIT :** Unit ini mendeskripsikan ketrampilan dan pengetahuan yang dibutuhkan untuk merekam adegan dan untuk menstransfer alam *digital* untuk produksi dalam industri budaya.

<b>ELEMEN KOMPETENSI</b>	<b>KRITERIA UNJUK KERJA</b>
01 Merekam panel <i>storyboard</i> animasi	1.1 Peralatan yang dibutuhkan untuk proses rekaman, diidentifikasi dan diorganisir 1.2 Potongan-potongan kertas dibuat dan semua materi yang dibutuhkan untuk direkam, diorganisir; dan kesemuanya dibersihkan serta diamankan. 1.3 Peralatan teknik dioperasikan pada suatu standar yang diperlukan dalam rekaman. 1.4 Panel <i>storyboard</i> direkam pada suatu standar yang dapat diterima untuk pandangan pencitraan. 1.5 Rekaman tersebut dipastikan sesuai dengan instruksi yang tertulis dalam laporan. 1.6 Rekaman pada personil yang relevan diberikan bilamana diperlukan.
02 Merekam adegan yang dianimasikan dan dalam tiga dimensi	2.1 Garis <i>image</i> direkam pada standar yang dapat diterima untuk tinjauan pencitraan. 2.2 <i>Image</i> <i>diedit</i> secara terpisah untuk dicocokkan dengan laporan dan disimpan untuk tinjauan. 2.3 Adegan yang telah <i>diedit</i> diidentifikasi dengan jelas dan disimpan dengan aman. 2.4 Rekaman yang sudah selesai dibagikan kepada personil yang relevan bila perlu. 2.5 Jenis, jumlah, standard model, dan sets yang harus dibuat, diidentifikasi.
03 Mentransfer hasil rekaman pada dunia <i>digital</i>	3.1 peralatan yang dibutuhkan untuk <i>transfer image</i> diidentifikasi dan diorganisir. 3.2 Stok dan materi yang dibutuhkan untuk <i>transfer image</i> , diidentifikasi dan diorganisir

	<p>3.3 Peralatan teknik dioperasikan pada standar yang diperlukan untuk <i>transfer</i> yang benar.</p> <p>3.4 Hasil <i>transfer</i> diidentifikasi dengan jelas dan disimpan dengan aman.</p> <p>3.5 Hasil <i>transfer</i> dibagikan kepada personel yang relevan bilamana perlu.</p>
--	--

## BATASAN VARIABEL

1. Unit ini berlaku untuk seluruh sektor teknologi informasi dan komunikasi.
2. Produksi dapat melibatkan satu atau beberapa media:
  - 2.1 Gambar
  - 2.2 *Puppetry*
  - 2.3 *Digital imaging*
3. Jenis-jenis produksi meliputi:
  - 3.1 *Feature film*
  - 3.2 *Film* pendek
  - 3.3 Iklan
  - 3.4 *Video* musik
  - 3.5 Produksi televisi
4. Personil relevan itu mencakup:
  - 4.1 Desainer produksi
  - 4.2 *Supervisor*
  - 4.3 Kepala bagian
  - 4.4 Pengarah fotografi
  - 4.5 Sutradara
  - 4.6 Produser
  - 4.7 Pengarah teknis
  - 4.8 Staf teknik lain
  - 4.9 Staf spesialis lain
  - 4.10 Desainer
  - 4.11 Manajer studio
  - 4.12 Personil produksi animasi
  - 4.13 Artist visual
5. Elemen-elemen yang dianimasikan meliputi:
  - 5.1 Karakter
  - 5.2 Latar
  - 5.3 *Property* misalnya *furniture*
6. Detail relevan untuk penjiplakan, *fotocopy* atau *scanning* gambar dapat ditemukan dalam:
  - 6.1 *Storyboard*
  - 6.2 Gambar *layout*
  - 6.3 Instruksi sutradara
  - 6.4 Kamera *sheet*
  - 6.5 Penggalan *soundtrack*
7. *Image* yang dianimasikan dapat berupa:
  - 7.1 Nyatakan *image* yang digambar dengan tangan
  - 7.2 Bentuk-bentuk dan '*actions*' yang dibuat dengan komputer

## PANDUAN PENILAIAN

### 1. Pengetahuan dan keterampilan penunjang

Untuk mendemonstrasikan kompetensi, memerlukan bukti keterampilan dan pengetahuan di bidang berikut ini :

- 1.1 Pengetahuan dasar
  - 1.1.1 Visualisasi dan interpretasi konsep kreatif
  - 1.1.2 Spesifikasi dan instruksi interpretasi
  - 1.1.3 Prinsip dan teknik produksi animasi
  - 1.1.4 Prinsip dan teknik animasi
  - 1.1.5 Memahami elemen artistik suatu produksi
  - 1.1.6 Menjaga integritas desain
  - 1.1.7 Gambar karakter dasar
  - 1.1.8 Gambar kartun dasar
  - 1.1.9 Prinsip dan teknik dasar pengoperasian peralatan elektronik
- 1.2 Keterampilan dasar
  - 1.2.1 Bertanya dan mendengarkan dengan aktif.
  - 1.2.2 Keterampilan dasar melayani pelanggan untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan.
  - 1.2.3 Keterampilan desain dan menggambar
  - 1.2.4 Memahami elemen artistik dari suatu produksi
  - 1.2.5 Mengenali metode dan teknik animasi saat ini
  - 1.2.6 Menjaga integritas *design*

### 2. Konteks penilaian

- 2.1 Penilaian dapat terjadi di tempat kerja, diluar kerja atau campuran keduanya. Penilaian diluar kerja harus dijalankan dalam lingkungan kerja yang disimulasikan dekat dengan tempat kerja.
- 2.2 Penilaian mungkin dapat menggunakan serangkaian metode untuk menilai kemampuan dan penerapan pengetahuan pendukung utama, dan mungkin meliputi:
  - 2.2.1 Contoh-contoh kerja atau aktivitas kerja yang disimulasikan
  - 2.2.2 Pertanyaan lisan / wawancara yang ditujukan untuk mengevaluasi proses yang digunakan dalam mengembangkan dan mewujudkan konsep kreatif.
  - 2.2.3 Laporan / buku catatan kemajuan
  - 2.2.4 Laporan pihak ketiga dan prestasi otentik sebelumnya.
  - 2.2.5 Bukti portfolio yang menggambarkan proses yang digunakan dalam mengembangkan dan mewujudkan konsep kreatif.

### 3. Aspek penting penilaian

Aspek yang harus diperhatikan :

- 3.1 Kemampuan untuk menggunakan ejaan yang tepat
- 3.2 Buku Laporan Kemajuan
- 3.3 Pengetahuan atas isu kesehatan dan keselamatan tempat kerja
- 3.4 Pengetahuan atas teknik komunikasi efektif
- 3.5 Pengembangan rangkaian multimedia khusus yang beroperasi sesuai dengan rencana dan menyediakan antar aktifitas yang tepat dan desain yang efektif
- 3.6 Laporan pihak ketiga dan prestasi otentik sebelumnya

#### 4. Kaitan dengan unit-unit lainnya

- 4.1 Unit ini didukung oleh pengetahuan dan keterampilan dalam unit kompetensi yang berkaitan dengan:
- 4.1.1 TIK.MM02.051.01 Membuat Animasi *Stop-Motion (Modeling)*
- 4.2 Pengembangan pelatihan untuk memenuhi persyaratan dalam unit ini perlu dilakukan dengan hati-hati. Untuk pelatihan pra-kejuruan umum, institusi harus menyediakan pelatihan yang mempertimbangkan serangkaian konteks industri seutuhnya tanpa bias terhadap sektor tertentu. Batasan variabel akan membantu dalam hal ini. Untuk sektor tertentu / khusus, pelatihan harus disesuaikan agar dapat memenuhi kebutuhan sektor tersebut.

#### Kompetensi Kunci

NO	KOMPETENSI KUNCI DALAM UNIT INI	TINGKAT
1	Mengumpulkan, mengorganisir dan menganalisa informasi	3
2	Mengkomunikasikan ide-ide dan informasi	2
3	Merencanakan dan mengorganisir aktivitas-aktivitas	2
4	Bekerja dengan orang lain dan kelompok	2
5	Menggunakan ide-ide dan teknik matematika	1
6	Memecahkan masalah	2
7	Menggunakan teknologi	2

**KODE UNIT** : TIK.MM02.053.01

**JUDUL UNIT** : **Membuat Dan Memanipulasi Gambar-Gambar Digital**

**DESKRIPSI UNIT** : Unit ini menjelaskan keahlian dan pengetahuan Yang dibutuhkan untuk memproduksi dan memanipulasi gambar *digital* untuk produksi multimedia dalam industri budaya.

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA
01 Menilai kualitas kamera <i>digital</i>	<p>1.1 Kecocokan <i>software camera</i> dengan <i>system hardware</i> dinilai dan dipilih <i>software</i> yang cocok untuk produksi.</p> <p>1.2 Resolusi <i>pixel</i> kamera disesuaikan dengan kualitas dan resolusi <i>outcome</i> / hasil yang dikehendaki.</p> <p>1.3 kapasitas RAM kamera diperiksa untuk melihat kecocokannya dengan jumlah gambar yang perlu ditangkap kamera.</p> <p>1.4 Kecepatan <i>shutter</i>, panjang fokal dan mode <i>feature</i> kamera dinilai sesuai dengan kualitas dan kegunaan gambar yang dibutuhkan.</p> <p>1.5 <i>Battery lithium</i> ditangani dan disimpan sesuai dengan kebutuhan kesehatan dan keselamatan kerja.</p>
02 Mengambil foto dan <i>upload</i> gambar <i>digital</i>	<p>2.1 Fokus dan <i>exposure</i> dipertimbangkan dalam operasi kamera <i>digital</i> untuk memastikan penangkapan gambar sesuai dengan kebutuhan.</p> <p>2.2 Penggunaan <i>software</i> gambar <i>digital</i> dipastikan dengan benar termasuk memasukkan dan mengeluarkan <i>software</i> yang dipilih.</p> <p>2.3 Photo <i>digital</i> disimpan dan di-<i>retrieve</i> dengan menggunakan format <i>file</i> yang telah ditetapkan.</p> <p>2.4 Kamera <i>digital</i> di-<i>loading</i> dan dioperasikan sesuai dengan spesifikasi perusahaan dan sesuai dengan kualitas gambar yang akan difoto.</p> <p>2.5 IBM-PC atau <i>Macintosh card interface / disk di-upload</i> pada komputer dan gambar / <i>image</i> disimpan pada <i>hard disk</i>.</p> <p>2.6 <i>File</i> gambar fotografi dibuat dan disimpan sesuai</p>

	<p>dengan prosedur <i>software</i>.</p> <p>2.7 <i>Enhance, crop</i>, dan <i>photographic image</i> diubah secara elektronik untuk mengirimkan <i>image</i> yang dikehendaki.</p> <p>2.8 <i>Photographic image</i> diperiksa untuk kesesuaian dengan tujuan untuk memenuhi spesifikasi.</p> <p>2.9 Gambar fotografi untuk mode <i>delivery</i> yang relevan (<i>print</i>, CD-ROM, pendekatan visual dan keefektifan ) ditentukan dan dikirim dengan benar.</p>
03 Menggabungkan fotografi <i>digital</i> kedalam multimedia	<p>3.1 Peralatan yang dibutuhkan untuk transfer <i>image</i> diidentifikasi dan diorganisir.</p> <p>3.2 Stok dan materi yang dibutuhkan untuk <i>transfer image</i>, diidentifikasi dan diorganisir</p> <p>3.3 Peralatan teknik dioperasikan pada standar yang diperlukan untuk <i>pentransferan</i> yang benar.</p> <p>3.4 Hasil <i>transfer</i> diidentifikasi dengan jelas dan disimpan dengan aman.</p> <p>3.5 Hasil <i>transfer</i> dibagikan kepada personil yang relevan bilamana perlu.</p>

### BATASAN VARIABEL

1. Unit ini berlaku untuk seluruh sektor teknologi informasi dan komunikasi.
2. Produksi multimedia dapat meliputi atau dimasukkan dalam:
  - 2.1 Aspek atau bagian produksi *film / video*
  - 2.2 *Feature*
  - 2.3 Dokumenter
  - 2.4 *Film* pendek dan / atau *video*
  - 2.5 Animasi
  - 2.6 Komersial / iklan
  - 2.7 Pertunjukan langsung, tunda, atau ulang
  - 2.8 *Video* musik
  - 2.9 Program televisi: musik, drama, komedi, *variety show*, olah raga
  - 2.10 Produksi televisi siaran langsung, tunda atau siaran ulang
  - 2.11 Produk pendidikan
  - 2.12 *Game*
  - 2.13 Produk promosi
  - 2.14 Produk infoemasi
  - 2.15 Produk *training*
  - 2.16 *E-commerce*
  - 2.17 Lingkup lainnya
3. Peralatan digunakan
  - 3.1 *Hardware* yang sesuai

- 3.2 Paket *software* dan komunikasi
- 3.3 Lan
- 4. Personil relevan itu mencakup:
  - 4.1 Desainer produksi
  - 4.2 *Supervisor*
  - 4.3 Kepala bagian
  - 4.4 Pengarah fotografi
  - 4.5 Sutradara
  - 4.6 Produser
  - 4.7 Pengarah teknis
  - 4.8 Staf teknik lain
  - 4.9 Staf spesialis lain
  - 4.10 Desainer
  - 4.11 Manajer studio
  - 4.12 Personil produksi animasi
  - 4.13 *Artist visual*
- 5. Elemen-elemen yang dianimasikan meliputi:
  - 5.1 Karakter
  - 5.2 Latar
  - 5.3 *Property* misalnya *furniture*
- 6. Detail relevan untuk penjiplakan, *fotocopy* atau *scanning* gambar dapat ditemukan dalam:
  - 6.1 *Storyboard*
  - 6.2 Gambar *layout*
  - 6.3 Instruksi sutradara
  - 6.4 Kamera *sheet*
  - 6.5 Penggalan *soundtrack*
- 7. *Image* yang dianimasikan dapat berupa:
  - 7.1 Nyatakan *image* yang digambar dengan tangan
  - 7.2 Bentuk-bentuk dan '*actions*' yang dibuat dengan komputer

## **PANDUAN PENILAIAN**

### **1. Pengetahuan dan keterampilan penunjang**

Untuk mendemonstrasikan kompetensi, memerlukan bukti keterampilan dan pengetahuan di bidang berikut ini :

- 1.1 Pengetahuan dasar
  - 1.1.1 Visualisasi dan interpretasi konsep kreatif
  - 1.1.2 Spesifikasi dan instruksi interpretasi
  - 1.1.3 Prinsip dan teknik produksi animasi
  - 1.1.4 Prinsip dan teknik animasi
  - 1.1.5 Memahami elemen artistik suatu produksi
  - 1.1.6 Menjaga integritas desain
  - 1.1.7 Gambar karakter dasar
  - 1.1.8 Gambar kartun dasar
  - 1.1.9 Prinsip dan teknik dasar pengoperasian peralatan elektronik
- 1.2 Keterampilan dasar
  - 1.2.1 Bertanya dan mendengarkan dengan aktif.
  - 1.2.2 Keterampilan dasar melayani pelanggan untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan.
  - 1.2.3 Keterampilan desain dan menggambar
  - 1.2.4 Memahami elemen artistik dari suatu produksi
  - 1.2.5 Mengenali metode dan teknik animasi saat ini

### 1.2.6 Menjaga integritas design

## 2. Konteks penilaian

- 2.1 Penilaian dapat terjadi di tempat kerja, diluar kerja atau campuran keduanya. Penilaian diluar kerja harus dijalankan dalam lingkungan kerja yang disimulasikan dekat dengan tempat kerja.
- 2.2 Penilaian mungkin dapat menggunakan serangkaian metode untuk menilai kemampuan dan penerapan pengetahuan pendukung utama, dan mungkin meliputi:
  - 2.2.1 Contoh-contoh kerja atau aktivitas kerja yang disimulasikan
  - 2.2.2 Pertanyaan lisan / wawancara yang ditujukan untuk mengevaluasi proses yang digunakan dalam mengembangkan dan mewujudkan konsep kreatif.
  - 2.2.3 Laporan / buku catatan kemajuan
  - 2.2.4 Laporan pihak ketiga dan prestasi otentik sebelumnya.
  - 2.2.5 Bukti portfolio yang menggambarkan proses yang digunakan dalam mengembangkan dan mewujudkan konsep kreatif.

## 3. Aspek penting penilaian

Aspek yang harus diperhatikan :

- 3.1 Kemampuan untuk menggunakan ejaan yang tepat
- 3.2 Buku Laporan Kemajuan
- 3.3 Pengetahuan atas isu kesehatan dan keselamatan tempat kerja
- 3.4 Pengetahuan atas teknik komunikasi efektif
- 3.5 Pengembangan rangkaian multimedia khusus yang beroperasi sesuai dengan rencana dan menyediakan antar aktifitas yang tepat dan desain yang efektif
- 3.6 Laporan pihak ketiga dan prestasi otentik sebelumnya

## 4. Kaitan dengan unit-unit lainnya

- 4.1 Unit ini didukung oleh pengetahuan dan keterampilan dalam unit kompetensi yang berkaitan dengan:
  - 4.1.1 TIK.MM02.051.01 Membuat Animasi *Stop-Motion (Modeling)*
- 4.2 Pengembangan pelatihan untuk memenuhi persyaratan dalam unit ini perlu dilakukan dengan hati-hati. Untuk pelatihan pra-kejuruan umum, institusi harus menyediakan pelatihan yang mempertimbangkan serangkaian konteks industri seutuhnya tanpa bias terhadap sektor tertentu. Batasan variabel akan membantu dalam hal ini. Untuk sektor tertentu / khusus, pelatihan harus disesuaikan agar dapat memenuhi kebutuhan sektor tersebut.

## Kompetensi Kunci

<b>NO</b>	<b>KOMPETENSI KUNCI DALAM UNIT INI</b>	<b>TINGKAT</b>
1	Mengumpulkan, mengorganisir dan menganalisa informasi	3
2	Mengkomunikasikan ide-ide dan informasi	2
3	Merencanakan dan mengorganisir aktivitas-aktivitas	2
4	Bekerja dengan orang lain dan kelompok	2
5	Menggunakan ide-ide dan teknik matematika	1
6	Memecahkan masalah	2
7	Menggunakan teknologi	2

**KODE UNIT** : TIK.MM02.054.01

**JUDUL UNIT** : **Membuat Animasi *Digital* 2D**

**DESKRIPSI UNIT** : Unit ini menjelaskan keahlian dan pengetahuan yang dibutuhkan untuk menggunakan teknik animasi *digital* dan *software* standar industri untuk membuat animasi 2D untuk aplikasi media dalam industri budaya.

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA
01 Mengidentifikasi kebutuhan animasi	<p>1.1 Penjelasan desain dan <i>storyboard</i> kebutuhan , dan produksi dengan personel yang bersangkutan, didapatkan serta dibahas.</p> <p>1.2 Semua kebutuhan animasi 2D termasuk spesifikasi produksi dan teknis, diidentifikasi serta dibahas dengan personel yang bersangkutan</p>
02 Mengidentifikasi lingkup <i>software</i> animasi 2D	<p>2.1 Lingkup standar industri <i>software</i> animasi 2D dan teknik animasi computer, diidentifikasi.</p> <p>2.2 Kecocokan <i>software</i> ditentukan sesuai kebutuhan, spesifikasi produksi, dan spesifikasi teknis.</p> <p>2.3 <i>Software</i> yang cocok dalam hubungannya dengan <i>platform</i> penyampaian multimedia tertentu, dipilih</p> <p>2.4 <i>Software</i> dibahas dengan bagian desain untuk memastikan <i>software</i> yang dipilih akan memenuhi <i>outcome</i> / hasil yang dikehendaki.</p>
03 Memproduksi gambar animasi untuk animasi	<p>3.1 Gambar animasi diproduksi dengan metode yang paling sesuai untuk merefleksikan kebutuhan animasi.</p> <p>3.2 Diproduksi dengan jumlah gambar animasi yang cukup untuk melakukan tindakan atau desain yang dibutuhkan dan dipastikan bahwa gambar-gambar tersebut sesuai dengan kebutuhan produksi, kreatif dan teknis.</p> <p>3.3 Tiap <i>soundtrack breakdown</i> disatukan ketika memproduksi gambar.</p> <p>3.4 Gambar animasi diberi label dengan jelas.</p>

04 Membuat animasi 2D	<p>4.1 Gambar animasi diimpor ke <i>software</i> animasi 2D yang telah ditentukan.</p> <p>4.2 Obyek digabungkan dengan <i>steam</i> animasi tunggal sesuai dengan kebutuhan dan spesifikasi kreatif.</p> <p>4.3 <i>Background</i> statis dan bergerak serta penyatuan obyek animasi ke dalam <i>background</i> statis atau bergerak, dibuat</p> <p>4.4 Teknik animasi digunakan sesuai <i>software</i>.</p> <p>4.5 Suara disatukan bila perlu.</p> <p>4.6 Disimpan dengan menggunakan file format dan prosedur manajemen file yang benar.</p>
05 Mengevaluasi animasi	<p>5.1 Deretan animasi ditampilkan kepada personel yang bersangkutan untuk respon dan rekomendasi detail.</p> <p>5.2 Desain dibahas, diidentifikasi, dan dirubah bila diperlukan.</p> <p>5.3 Perubahan desain digunakan untuk menyempurnakan animasi 2D dan memenuhi rekomendasi.</p> <p>5.4 Persetujuan akhir didapatkan dari personel yang bersangkutan untuk animasi 2D yang telah diselesaikan.</p>

### BATASAN VARIABEL

1. Gambar animasi dapat :
  - 1.1. Diproduksi dalam berbagai gaya / model grafik
  - 1.2. Melibatkan sejumlah besar gaya dan teknik grafik
2. Gambar animasi dapat merefleksikan :
  - 2.1. *Outline detail* dari *storyboard* dan penjelasan desain
  - 2.2. Petunjuk sutradara
3. Gambar animasi dapat diproduksi oleh :
  - 3.1. *Image* hasil gambar tangan
  - 3.2. Penyempurnaan elektronik
  - 3.3. Bentuk dan aksi yang dihasilkan komputer
4. Batasan produksi dapat meliputi :
  - 4.1. Batas waktu
  - 4.2. Tenggat waktu
  - 4.3. Anggaran
  - 4.4. Sumber daya
  - 4.5. *Hardware*
  - 4.6. *Software*
  - 4.7. Personel

5. Spesifikasi produksi meliputi :
  - 5.1. Anggaran
  - 5.2. Sumber daya
  - 5.3. Tujuan
  - 5.4. Penonton
  - 5.5. *Storyboard*
  - 5.6. Naskah
6. Teknik animasi meliputi :
  - 6.1. *Motion blur*
  - 6.2. *Object exaggerations*
7. Dokumentasi :
  - 7.1. Hasil olah komputer
  - 7.2. Tulisan tangan
  - 7.3. Jadwal produksi
  - 7.4. Jadwal manufaktur
  - 7.5. Spesifikasi / instruksi perusahaan
  - 7.6. Kontrak
  - 7.7. *Edit Decision Lists* (EDLs)
  - 7.8. Laporan kesalahan
  - 7.9. Daftar urutan dengan bilangan pendek yang relevan
  - 7.10. Urutan sambungan
  - 7.11. Naskah tambahan
  - 7.12. Transkrip tambahan
8. Spesifikasi teknis meliputi :
  - 8.1. Format *file*
  - 8.2. Ukuran *file*
  - 8.3. Sistem operasi
  - 8.4. Spesifikasi *hardware* termasuk ukuran memori, RAM
  - 8.5. *Platform delivery* / kiriman
  - 8.6. Bentuk media
9. Produksi multimedia
  - 9.1. Aspek atau bagian produksi *film* / *video*
  - 9.2. *Feature*
  - 9.3. Dokumenter
  - 9.4. *Film* pendek dan / atau *video*
  - 9.5. Animasi
  - 9.6. Komersial / iklan
  - 9.7. Pertunjukan langsung, tunda, atau ulang
  - 9.8. *Video* musik
  - 9.9. Program televisi: musik, drama, komedi, *variety show*, olah raga
  - 9.10. Produksi televisi siaran langsung, tunda, atau siaran ulang
  - 9.11. Produk pendidikan
  - 9.12. *Game*
  - 9.13. Produk promosi

- 9.14. Produk informasi
- 9.15. Produk *training*
- 9.16. *E-commerce*
- 9.17. Lingkup lainnya
- 10. Personel yang relevan :
  - 10.1. Pimpinan proyek
  - 10.2. Desainer navigasi
  - 10.3. Produser
  - 10.4. Desainer instruksional
  - 10.5. Bagian editing
  - 10.6. Bagian editing suara
  - 10.7. Sutradara
  - 10.8. Produser
  - 10.9. Pengarah fotografi
  - 10.10. Bagian produksi grafik
  - 10.11. Penata musik
  - 10.12. Bagian *sound effect*
  - 10.13. Staf teknis lainnya
  - 10.14. Staf ahli lainnya
  - 10.15. Desainer lain
- 11. *Software* standar industri meliputi :  
Sejumlah besar program, misalkan :
  - 11.1. *Director*
  - 11.2. *Flash*
  - 11.3. *Soft Image*Catatan: program ini sedang di-*upgrade* dan diganti dan program terbaru harus segera ditetapkan.
- 12. *Delivery platform* meliputi :
  - 12.1. *World Wide Web*
  - 12.2. CD-ROM
  - 12.3. DVD
  - 12.4. *Beta-cam*
  - 12.5. *Video*
  - 12.6. *Film*
  - 12.7. Urutan judul
  - 12.8. Urutan kredit

- 12.9. Grafik *background*
- 12.10. Teknik animasi misalnya *stop motion, analog, digital*
- 12.11. Transisi
- 12.12. *Cuts*
- 12.13. *Mixes*
- 12.14. *Wipes*
- 12.15. *Keys*
- 12.16. *Special effects*
- 12.17. *Dissolves*
- 12.18. *Fade in*
- 12.19. *Fade outs*
- 12.20. *Supers*
- 12.21. *Subjuduls*
- 13. Sumber *existing image* meliputi :
  - 13.1. *Image libraries*
  - 13.2. *Computer software image library packages*
  - 13.3. *Internet*
- 14. *Copy* meliputi :
  - 14.1. Keamanan
  - 14.2. Salinan pekerjaan

## PANDUAN PENILAIAN

- 1. **Pengetahuan dan keterampilan penunjang**  
 Penilaian harus meliputi bukti pengetahuan dan keahlian esensial dalam area berikut ini :
  - 1.1. Prinsip desain grafik 2D
  - 1.2. *Software* 2D untuk membuat grafik
  - 1.3. Komputer dan sistem operasional komputer
  - 1.4. Faktor keterbatasan *computer hardware*
  - 1.5. Stategi untuk menguji media dan produk
  - 1.6. Format animasi *digital*
  - 1.7. Teknik animasi komputer
  - 1.8. Prinsip layar
  - 1.9. Prinsip editing dasar, misalkan komposisi, *framing, pacing, timing*
  - 1.10. Mengumpulkan dan menginterpretasi informasi, naskah dan *image* kreatif
  - 1.11. Visualisasi dan interpretasi konsep kreatif
  - 1.12. Pemahaman akan kafabilitas personel lainnya
  - 1.13. Pemahaman elemen kreatif suatu produksi
  - 1.14. Pemahaman akan konvensi desain image grafik, teknik / metode dan peralatan

- 1.15. Keahlian menggambar
- 1.16. Sumber informasi dan manajemen
- 1.17. Keahlian komunikasi efektif
- 1.18. Undang undang hak cipta, peraturan dan kejelasan prosedur

## 2. Konteks penilaian

- 2.1. Penilaian unit ini dapat dilakukan *on the job*, *off the job* atau keduanya.
- 2.2. Penilaian *off the job* harus dilakukan dalam simulasi lingkungan tempat kerja
- 2.3. Penilaian dapat melibatkan sejumlah metode untuk menilai performa dan aplikasi pengetahuan dasar berikut ini :
  - 2.3.1. Demo praktis (observasi langsung dapat dilakukan lebih dari satu kali agar tercipta konsistensi performa)
  - 2.3.2. *Role play*
  - 2.3.3. Studi kasus
  - 2.3.4. Sampel kerja atau simulasi aktifitas tempat kerja
  - 2.3.5. Pertanyaan / wawancara lisan dengan tujuan evaluasi proses yang digunakan dalam pengembangan dan perealisasi konsep kreatif
  - 2.3.6. Laporan pihak ketiga dan hasil otentik
  - 2.3.7. Portofolio bukti yang menjelaskan proses yang digunakan dalam pengembangan dan perealisasi konsep kreatif

## 3. Aspek penting penilaian

Aspek yang harus diperhatikan :

- 3.1. Unit kompetensi ini menerapkan pada sejumlah industri, misalkan *film*, televisi, radio dan multimedia. Fokus penilaian akan tergantung pada industri yang terlibat. Penilaian harus memenuhi kebutuhan industri tertentu dan sektor industri dimana performanya sedang dinilai. Penilaian harus hanya berdasar variabel yang ada dalam *statement* variabel, yang diterapkan pada kontek yang telah ditetapkan sebelumnya.
- 3.2. Bukti berikut ini penting untuk penetapan kompetensi dalam unit ini :
  - 3.2.1. Produksi dua jenis yang berbeda yang menggabungkan animasi 2D dengan *job* spesifikasi dan kriteria performa yang telah ditetapkan.
  - 3.2.2. Mendapatkan dan menggunakan informasi yang sesuai dengan tugas dari berbagai sumber informasi .
  - 3.2.3. Perkembangan *image* grafik kreatif yang sesuai dengan kebutuhan praktis termasuk jenis produksi dan batasan sumberdaya dalam batas anggaran tertentu.
  - 3.2.4. Komunikasi verbal dan tertulis yang efektif dengan individu / organisasi.
  - 3.2.5. Pengetahuan dan aplikasi metode dan peralatan produksi grafik 2.

## 4. Kaitan dengan unit-unit lainnya

- 4.1 Unit ini didukung oleh pengetahuan dan keterampilan dalam unit kompetensi yang berkaitan dengan:
  - 4.1.1 TIK.MM02.055.01 Membuat Animasi Digital 3D
- 4.2 Pengembangan pelatihan untuk memenuhi persyaratan dalam unit ini perlu dilakukan dengan hati-hati. Untuk pelatihan pra-kejuruan umum, institusi harus menyediakan pelatihan yang mempertimbangkan

serangkaian konteks industri seutuhnya tanpa bias terhadap sektor tertentu. Batasan variabel akan membantu dalam hal ini. Untuk sektor tertentu / khusus, pelatihan harus disesuaikan agar dapat memenuhi kebutuhan sektor tersebut.

### Kompetensi Kunci

<b>NO</b>	<b>KOMPETENSI KUNCI DALAM UNIT INI</b>	<b>TINGKAT</b>
1	Mengumpulkan, mengorganisir dan menganalisa informasi	2
2	Mengkomunikasikan ide-ide dan informasi	2
3	Merencanakan dan mengorganisir aktivitas-aktivitas	2
4	Bekerja dengan orang lain dan kelompok	3
5	Menggunakan ide-ide dan teknik matematika	2
6	Memecahkan masalah	3
7	Menggunakan teknologi	3

**KODE UNIT** : TIK.MM02.055.01

**JUDUL UNIT** : **Membuat Animasi *Digital 3D***

**DESKRIPSI UNIT** : Unit ini menjelaskan keahlian dan pengetahuan yang dibutuhkan untuk menggunakan teknik animasi digital dan *software* standar industri untuk membuat animasi *digital 3D* untuk aplikasi media dalam industri budaya.

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA
01 Mengidentifikasi kebutuhan animasi	1.1 Penjelasan desain dan storyboard, didapatkan serta dibahas kebutuhan produksi dengan personel yang bersangkutan.  1.2 Semua kebutuhan animasi 2D termasuk spesifikasi produksi dan teknis, diidentifikasi serta dibahas dengan personel yang bersangkutan  1.3 Kebutuhan <i>soundtrack</i> diidentifikasi dalam diskusi dengan personel yang bersangkutan
02 Mengidentifikasi lingkup <i>software</i> animasi 3D	2.1 Standar industri <i>software</i> animasi 3D dan teknik animasi komputer diidentifikasi.  2.2 Kompatibilitas <i>software</i> dengan kebutuhan produksi, kebutuhan teknis dan spesifikasinya ditentukan  2.3 Dipilih <i>software</i> yang sesuai dalam hubungan dengan <i>platform</i> penyampaian multimedia.  2.4 Pembahasan <i>software</i> dilakukan dengan bagian desain untuk memastikan <i>software</i> yang dipilih akan memenuhi <i>outcome</i> / hasil yang dikehendaki.
03 Membuat animasi 3D	3.1 Teknik animasi komputer 3D diidentifikasi dan dipilih untuk memenuhi kebutuhan kreatif dan teknis  3.2 Obyek <i>rigid</i> (kaku) dan <i>non-rigid</i> dibuat sesuai dengan penjelasan desain dan <i>storyboard</i>  3.3 Obyek digabungkan menjadi sistem animasi tunggal berdasarkan kebutuhan kreatif dan spesifikasi teknis.

	<p>3.4 Gerakan animasi yang sederhana, kompleks, dan <i>background</i> statis atau bergerak dibuat berdasarkan kebutuhan kreatif dan teknis.</p> <p>3.5 Obyek animasi atau karakter dalam <i>background</i> statis atau bergerak, disatukan dengan menggunakan teknik animasi dan <i>software</i> yang sesuai dengan kebutuhan</p> <p>3.6 Teknik <i>time stamping</i> diterapkan pada <i>frame</i> animasi</p> <p>3.7 Suara digunakan bila perlu, dengan merujuk pada <i>soundtrack breakdown</i></p> <p>3.8 Animasi 3D disimpan dengan menggunakan format <i>file</i> yang tepat</p>
04 Mengevaluasi animasi	<p>4.1 Animasi 3D diberikan kepada personel yang bersangkutan untuk mendapatkan tanggapan dan rekomendasi secara detail</p> <p>4.2 Perubahan desain yang mungkin diperlukan didiskusikan dan diidentifikasi</p> <p>4.3 Perubahan desain dilakukan untuk melengkapi animasi 3D dan memenuhi rekomendasi</p> <p>4.4 Persetujuan akhir didapatkan dari personel yang bersangkutan untuk animasi 3D yang sudah diselesaikan.</p>
05 Mengevaluasi animasi	<p>5.1 Deretan animasi ditampilkan kepada personel yang bersangkutan untuk respon dan rekomendasi detail.</p> <p>5.2 Desain dibahas, diidentifikasi, dan dirubah, bila diperlukan</p> <p>5.3 Perubahan desain digunakan untuk menyempurnakan animasi 2D dan memenuhi rekomendasi.</p> <p>5.4 Persetujuan akhir didapatkan dari personel yang bersangkutan untuk animasi 2D yang telah diselesaikan.</p>

#### BATASAN VARIABEL

1. Detail animasi 3D dapat ditemukan di ;
  - 1.1. *Storyboard*
  - 1.2. *Gambar layout*
  - 1.3. Petunjuk sutradara

- 1.4 *Camera sheet*
- 1.5 *Soundtrack breakdown*
- 2. Spesifikasi produksi meliputi ;
  - 2.1. Batas waktu
  - 2.2. Tenggat waktu
  - 2.3 Anggaran
  - 2.4 Sumber daya ;
    - 2.4.1 *Hardware*
    - 2.4.2 *Software*
    - 2.4.3 Personel
  - 2.5 Tujuan
  - 2.6 *Audience*
  - 2.7 *Storyboard*
  - 2.8 Naskah
  - 2.9 Hasil olah komputer
  - 2.10 Tulisan tangan
  - 2.11 Anggaran
  - 2.12 Naskah
  - 2.13 Jadwal produksi
  - 2.14 Rencana operasional / proyek
  - 2.15 Jadwal perusahaan
  - 2.16 Spesifikasi / petunjuk perusahaan
  - 2.17 Kontrak
  - 2.18 Daftar keputusan edit / *Edit Decision Lists* (EDLs)
  - 2.19 Laporan kesalahan
  - 2.20 Daftar urut dengan jumlah *shot* yang relevan
  - 2.21 Urutan sambungan
  - 2.22 Naskah tambahan
  - 2.23 Transkrip tambahan
- 3. Spesifikasi teknis meliputi ;
  - 3.1. *File* format
  - 3.2. Ukuran *file*
  - 3.3. System operasi
  - 3.4 Spesifikasi *hardware* termasuk besar memori, RAM
  - 3.5 *Platform* pengiriman
  - 3.6 Bentuk media
- 4. Produksi multimedia meliputi atau tercakup dalam :
  - 4.1 Aspek atau bagian produksi *film* / *video*
  - 4.2. *Feature*
  - 4.3. Dokumenter
  - 4.4. *File* dan / atau *video* pendek
  - 4.5. Animasi
  - 4.6. Komersial / iklan
  - 4.7. Pertunjukan langsung, tunda, atau ulang
  - 4.8 *Video* musik
  - 4.9 Program televisi: musik, drama, komedi, *variety show*, olah raga
  - 4.10 Produksi televisi siaran langsung, tunda, atau siaran ulang
  - 4.11 Produk pendidikan
  - 4.12 Game
  - 4.13 Produk promosi
  - 4.14 Produk informasi
  - 4.15 Produk pelatihan
  - 4.16 *E-commerce*
  - 4.17 Lingkup lainnya
- 5. Personel yang terlibat ;

- 5.1. Bagian produksi grafik 3D
  - 5.2. Bagian produksi animasi 3D
  - 5.3. Pimpinan proyek
  - 5.4. Desainer navigasi
  - 5.5. Produser *video*
  - 5.6. Bagian *editing*
  - 5.7. Bagian *sound* / musik
  - 5.8. Sutradara
  - 5.9. Produser
  - 5.10. Pengarah fotografi
  - 5.11. Staf teknis lainnya
  - 5.12. Staf ahli lainnya
  - 5.13. Desain
  - 6. *Software* standar industri meliputi ;
    - 6.1. *Director*
    - 6.2. *Flash*
    - 6.3. *Soft Image*
- Catatan : Program ini sedang diupgrade dan diganti dan *up-date* program harus segera ditetapkan.
- 7. *Delivery platform* meliputi ;
    - 7.1. *World Wide Web*
    - 7.2. CD-ROM
    - 7.3. DVD
    - 7.4. *Beta-cam*
    - 7.5. *Video*
    - 7.6. *Film*

## PANDUAN PENILAIAN

### 1. Pengetahuan dan keterampilan pendukung

Penilaian harus meliputi bukti pengetahuan dan keahlian esensial dalam area berikut ini :

- 1.1. Konvensi animasi 3D dan desain grafis, teknik / metode dan peralatan
- 1.2. *Software design* untuk menghasilkan animasi 3D dan desain grafis
- 1.3. Aplikasi metode animasi dan desain grafis yang berbeda
- 1.4. Prinsip dan teknik produksi animasi
- 1.5. Komputer dan system operasional komputer
- 1.6. Faktor keterbatasan *hardware* komputer
- 1.7. Strategi untuk menguji media dan produk
- 1.8. Prinsip editing dasar, misalnya komposisi, *framing*, *pacing* dan *timing*
- 1.9. Pengumpulan dan penginterpretasian informasi kreatif, naskah dan gambar, spesifikasi dan instruksi
- 1.10. Visualisasi konsep kreatif
- 1.11. Pemahaman akan kapabilitas personel lainnya
- 1.12. Pemahaman elemen kreatif sebuah produksi
- 1.13. Keahlian desain dan gambar
- 1.14. Mempertahankan integritas desain
- 1.15. Keahlian komunikasi efektif
- 1.16. Sumber informasi dan manajemen
- 1.17. Undang undang hak cipta, peraturan dan kejelasan prosedur konteks

### 2. Konteks penilaian

- 2.1. Penilaian unit ini dapat dilakukan *on the job*, *off the job* atau keduanya.

- 2.2. Penilaian *off the job* harus dilakukan dalam simulasi lingkungan tempat kerja
- 2.3. Penilaian dapat melibatkan sejumlah metode untuk menilai performa dan aplikasi pengetahuan dasar berikut ini ;
  - 2.3.1. *Role play*
  - 2.3.2. Studi kasus
  - 2.3.3. Sampel kerja atau simulasi aktifitas tempat kerja
  - 2.3.4. Pertanyaan / wawancara lisan dengan tujuan evaluasi proses yang digunakan dalam pengembangan dan perealisasi konsep kreatif
  - 2.3.5. Proyek / laporan / *logbook*
  - 2.3.6. Laporan pihak ketiga dan hasil otentik
  - 2.3.7. Portofolio bukti yang menjelaskan proses yang digunakan dalam pengembangan dan perealisasi konsep kreatif

**3. Aspek penting penilaian**

- 3.1. Unit kompetensi ini menerapkan pada sejumlah industri , misalkan film, televisi, radio dan multimedia. Fokus penilaian akan tergantung pada industri yang terlibat. Penilaian harus memenuhi kebutuhan industri tertentu dan sektor industri dimana performanya sedang dinilai. Penilaian harus hanya berdasar variabel yang ada dalam statememn variabel, yang diterapkan pada kontek yamh telah ditetapkan sebelumnya.
- 3.2. Bukti berkut ini penting untuk penetapan kompetensi dalam unit ini ;
  - 3.2.1. Produksi multimedia dengan animasi 3D sesuai dengan spesifikasi dan kriteria performa kerja
  - 3.2.2. Mendapatkan dan menggunakan informasi yang sesuai dengan tugas dari berbagai sumber informasi
  - 3.2.3. Perkembangan *image* grafik kreatif yang sesuai dengan kebutuhan praktis termasuk jenis produksi dan batasan sumberdaya dalam batas anggaran tertentu.
  - 3.2.4. Komunikasi verbal dan tertulis yang efektif dengan individu / organisasi.
  - 3.2.5. Pengetahuan dan aplikasi metode dan peralatan produksi grafik 3D

**Kompetensi Kunci**

NO	KOMPETENSI KUNCI DALAM UNIT INI	TINGKAT
1	Mengumpulkan, mengorganisir dan menganalisa informasi	2
2	Mengkomunikasikan ide-ide dan informasi	2
3	Merencanakan dan mengorganisir aktivitas-aktivitas	2
4	Bekerja dengan orang lain dan kelompok	3
5	Menggunakan ide-ide dan teknik matematika	2
6	Memecahkan masalah	3
7	Menggunakan teknologi	3

**KODE UNIT** : TIK.MM02.056.01

**JUDUL UNIT** : **Membuat Gambar dan Model 3D**

**DESKRIPSI UNIT** : Unit ini menjelaskan keahlian dan pengetahuan yang dibutuhkan untuk menghasilkan model dan gambar *digital* 3D untuk aplikasi media dalam industri budaya

<b>ELEMEN KOMPETENSI</b>	<b>KRITERIA UNJUK KERJA</b>
01 Mengidentifikasi persyaratan untuk model dan gambar <i>digital</i> 3D	1.1 Penjelasan desain dan <i>storyboard</i> didapatkan dan dilakukan diskusi kebutuhan kreatif dengan personel yang bersangkutan.  1.2 Semua model 3D dan kebutuhan gambar termasuk spesifikasi produksi dan teknis, diidentifikasi serta didiskusikan dengan personel yang bersangkutan  1.3 Setiap kebutuhan <i>soundtrack</i> diidentifikasi dan didiskusikan dengan personel yang bersangkutan
02 Mengidentifikasi dan memilih <i>software</i> untuk membuat model dan gambar	2.1 Standar industri <i>software</i> 3D <i>modeling</i> , <i>imaging</i> , teknik animasi komputer, dan analisa fitur yang membedakannya diidentifikasi  2.2 Parameter kreatif dan teknis dari <i>hardware</i> dan <i>software</i> yang telah ditentukan, diperhatikan dengan memperkirakan batasan dan kompatibilitas / kecocokan dengan kebutuhan kreatif, produksi, teknis, serta spesifikasinya.  2.3 <i>Software</i> yang tepat dipilih dalam hubungannya dengan <i>platform</i> penyampaian multimedia yang spesifik  2.4 <i>Software</i> 3D <i>modelling</i> dan <i>imaging</i> didiskusikan dengan bagian desain untuk memastikan pilihan tersebut sesuai dengan hasil yang diharapkan
03 Menciptakan model dan gambar <i>digital</i> 3D	3.1 Alat serta <i>feature</i> yang tepat dari program yang telah dipilih diidentifikasi dan diterapkan untuk memenuhi kebutuhan kreatif dan teknis  3.2 Ruang model virtual 3D dibuat dengan menggunakan <i>software</i> perintah untuk mengedit model dan ruang <i>virtual</i>  3.3 Gambar dengan dasar operasi

	<p><i>Boolean</i> dan <i>Vector</i> diciptakan sesuai dengan kebutuhan model 3D</p> <p>3.4 <i>Pre-define textures</i> digunakan dengan <i>texture mapping parameter</i></p> <p>3.5 <i>Option</i> kontrol kamera dan rendering parameter ditentukan, digunakan dan dimanipulasi untuk mendapatkan hasil kreatif yang dikehendaki</p> <p>3.6 Hirarki gerak obyek digunakan untuk mendapatkan efek gerak yang dibutuhkan</p> <p>3.7 Bentuk <i>output</i> dan presentasi yang tepat dan model 3D disimpan berdasarkan teknologi kompresi <i>file</i> khusus</p> <p>3.8 Praktek industri yang disetujui untuk penamaan, manajemen <i>file</i> dan prosedur <i>backup</i></p>
04 Menguji dan mengevaluasi model 3D	<p>4.1 Gerak model 3D diujikan dan digabung dengan media lainnya untuk menciptakan multimedia yang dibutuhkan</p> <p>4.2 <i>Cross platform file transfer, digitized time coding</i> dan kalibrasi <i>interface</i> dipastikan sesuai kebutuhan teknis dan spesifikasi kreatif</p> <p>4.3 Model 3D dan multimedia yang berhubungan diberikan pada personel yang bersangkutan untuk mendapatkan respon dan rekomendasi yang detail</p> <p>4.4 Perubahan desain yang mungkin dibutuhkan, didiskusikan, diidentifikasi, dan dilakukan</p> <p>4.5 Perubahan desain disatukan untuk melengkapi model dan disesuaikan dengan rekomendasi</p> <p>4.6 Model akhir yang sudah jadi disetujui dan didapatkan dari personel yang bersangkutan</p>

#### BATASAN VARIABEL

1. Spesifikasi produksi meliputi ;
  - 1.1 Batas waktu
  - 1.2. Tenggat waktu
  - 1.3. Anggaran
  - 1.4. Sumber daya ;
    - 1.4.1 *Hardware*
    - 1.4.2 *Software*
    - 1.4.3 Personel
  - 1.5. Tujuan

- 1.6. *Audience*
- 1.7. *Storyboard*
- 1.8. Naskah
- 1.9. *File format*
- 1.10. *Ukuran file*
- 1.11. *Operating system*
- 1.12. Spesifikasi *hardware* termasuk besarnya *memory*, RAM
- 1.13. *Platform* penyampaian
- 1.14. Bentuk media
- 1.15. Alat dan *parameter software*
2. Spesifikasi kreatif dan desain untuk model dapat ditemukan dalam :
  - 2.1. *Storyboard*
  - 2.2. Gambar *layout*
  - 2.3. Pengalaman hidup
  - 2.4. Petunjuk sutradara
  - 2.5. *Camera sheet*
  - 2.6. *Soundtrack breakdown*
3. Perintah *software* meliputi :
  - 3.1. Warna
  - 3.2. Nada
  - 3.3. Tekstur
4. *Texture mapping parameters* meliputi :
  - 4.1. Pencahayaan
  - 4.2. Bayangan
5. Media lain meliputi :
  - 5.1. *Digital imaging*
  - 5.2. Suara
  - 5.3. Animasi
  - 5.4. *Video*
6. Dokumentasi berupa :
  - 6.1. Hasil olah komputer
  - 6.2. Tulisan tangan
  - 6.3. Naskah tambahan
  - 6.4. Transkrip tambahan
  - 6.5. Daftar urut jumlah *shot* yang relevan
  - 6.6. Jadwal produksi
  - 6.7. Rencana operasional / proyek
  - 6.8. Spesifikasi / petunjuk perusahaan
  - 6.9. *Edit Decision Lists* (EDLs)
  - 6.10. Laporan kesalahan
  - 6.11. Urutan sambungan
7. Produksi multimedia meliputi atau termasuk dalam :
  - 7.1. *Feature*
  - 7.2. Dokumenter
  - 7.3. *Video*
  - 7.4. Animasi
  - 7.5. Komersial / iklan
  - 7.6. Pertunjukan langsung, tunda, atau ulang
  - 7.7. *Video* musik
  - 7.8. Program televisi: musik, drama, komedi, *variety show*, olah raga
  - 7.9. Produksi televisi siaran langsung, tunda, atau siaran ulang
  - 7.10. Produk pendidikan
  - 7.11. Aspek atau bagian produksi *film / video*
8. Personel yang relevan :
  - 8.1. Sutradara

- 8.2 Produser
  - 8.3 Pimpinan proyek
  - 8.4 Pengarah teknis
  - 8.5 Desiner navigasi
  - 8.6 Produser *video*
  - 8.7 Bagian *editing*
  - 8.8 Bagian *sound* / musik
  - 8.9 Pengarah fotografi
  - 8.10 Bagian produksi grafik
  - 8.11 Penata musik
  - 8.12 Bagian *sound effect*
  - 8.13 Staf teknis lainnya
  - 8.14 Staf ahli lainnya
9. *Software 3D modeling* standar industri meliputi sejumlah program misalkan :
- 9.1 *Autocad*
  - 9.2 *3D Studio Max*
  - 9.3 *Infini-D*
  - 9.4 *Bryce 3D*
  - 9.5 *Lightwave*
- Catatan : Program ini sedang diupgrade, diganti dan *up-date* program harus segera dipilih.
10. *Platform* penyampaian meliputi :
- 10.1 *World Wide Web*
  - 10.2 CD-ROM
  - 10.3 DVD
  - 10.4 *Beta-cam*
  - 10.5 *Video*
  - 10.6 *Film*

## PANDUAN PENILAIAN

### 1. Pengetahuan dan keterampilan penunjang

Penilaian harus meliputi pengetahuan dan keahlian penting dalam area berikut:

- 1.1 *Software 3D* untuk membuat model
- 1.2 Aplikasi metode 3D modelling dan *digital imaging* dan format 3D *modelling* yang berbeda
- 1.3 Prinsip pengurutan 3D *modelling*
- 1.4 Komputer dan *system* operasional komputer
- 1.5 Faktor keterlibatan *hardware* komputer
- 1.6 Strategi untuk menguji media dan produk
- 1.7 Interpretasi informasi, naskah dan gambar kreatif
- 1.8 Pemahaman kapabilitas personel lainnya
- 1.9 Pemahaman elemen kreatif sebuah produksi
- 1.10 Keahlian desain dan gambar
- 1.11 Mempertahankan integritas desain
- 1.12 *Screen principles*
- 1.13 Prinsip *editing* dasar , misalkan *composition, framing, pacing, timing*
- 1.14 Sumber informasi dan manajemen
- 1.15 Keahlian komunikasi efektif
- 1.16 Undang-undang hak cipta, peraturan dan kejelasan prosedur

## 2. Konteks penilaian

Kompetensi harus dinilai di lingkungan kerja menggunakan sumber-sumber dan software industri

- 2.1 Penilaian unit ini dapat dilakukan *on the job*, *off the job* atau keduanya.
- 2.2 Penilaian *off the job* harus dilakukan dalam simulasi lingkungan tempat kerja
- 2.3 Penilaian dapat melibatkan sejumlah metode untuk menilai performa dan aplikasi pengetahuan dasar berikut ini :
  - 2.3.1 *Role play*
  - 2.3.2 Studi kasus
  - 2.3.3 Sampel kerja atau simulasi aktifitas tempat kerja
  - 2.3.4 Pertanyaan / wawancara lisan dengan tujuan evaluasi proses yang digunakan dalam pengembangan dan perealisasi konsep kreatif
  - 2.3.5 Proyek / laporan / *logbook*
  - 2.3.6 Laporan pihak ketiga dan hasil otentik
  - 2.3.7 Portofolio bukti yang menjelaskan proses yang digunakan dalam pengembangan dan perealisasi konsep kreatif

## 3. Aspek penting penilaian

- 3.1 Unit kompetensi ini menerapkan pada sejumlah industri , misalkan *film*, televisi, radio dan multimedia. Fokus penilaian akan tergantung pada industri yang terlibat. Penilaian harus memenuhi kebutuhan industri tertentu dan sektor industri dimana performanya sedang dinilai. Penilaian harus hanya berdasar variabel yang ada dalam *statement* variabel, yang diterapkan pada konteks yang telah ditetapkan sebelumnya.
- 3.2 Bukti berikut ini penting untuk penetapan kompetensi dalam unit ini :
  - 3.2.1 Perkembangan dan evaluasi model dan gambar 3D kreatif yang sesuai dengan kebutuhan praktis termasuk jenis produksi dan batas sumberdaya, dalam batasan anggaran tertentu
  - 3.2.2 Komunikasi verbal dan tulis yang efektif dengan individu /organisasi
  - 3.2.3 Pengetahuan ,aplikasi metode produksi model, gambar 3D dan peralatannya

## Kompetensi Kunci

NO	KOMPETENSI KUNCI DALAM UNIT INI	TINGKAT
1	Mengumpulkan, mengorganisir dan menganalisa informasi	2
2	Mengkomunikasikan ide-ide dan informasi	2
3	Merencanakan dan mengorganisir aktivitas-aktivitas	2
4	Bekerja dengan orang lain dan kelompok	3
5	Menggunakan ide-ide dan teknik matematika	2
6	Memecahkan masalah	3
7	Menggunakan teknologi	3

**KODE UNIT** : **TIK.MM02.057.01**

**JUDUL UNIT** : **Menjalankan Konsol – Konsol Pencahayaan**

**DESKRIPSI UNIT** : Unit ini mendeskripsikan kemampuan dan pengetahuan yang diperlukan untuk menyiapkan, menggunakan, dan mengawasi peralatan *lighting* dan kualitasnya selama latihan dan memfilmkan yang sebenarnya dan produksi televisi

<b>ELEMEN KOMPETENSI</b>	<b>KRITERIA UNJUK KERJA</b>
01 Menentukan persyaratan <i>Lighting</i>	<p>1.1 Secara intensif dikoordinasikan dengan personel kamera untuk mencapai gambar yang diinginkan dan sepatat untuk menggunakan sumber cahaya buatan supaya estetika dan produksi teknis serta persyaratan <i>skrip</i> / produksi terpenuhi</p> <p>1.2 Kualitas dan kuantitas cahaya yang tersedia dinilai.</p> <p>1.3 Solusi kreatif untuk masalah-masalah teknis dan produksi disediakan oleh suatu <i>range</i> ide untuk pelaksanaan <i>lighting</i></p> <p>1.4 Ide-ide didiskusikan dan dikolaborasikan bila perlu, dengan personel yang relevan untuk memastikan pemasukan ide ke konsep dasar</p> <p>1.5 Ide-ide untuk biaya dan waktu dipikirkan dan dinilai secara berkelanjutan, kemungkinan-kemungkinan teknis, dan disesuaikan supaya memenuhi persyaratan produksi</p> <p>1.6 Efek <i>lighting</i> direncanakan untuk memastikan pemahaman visual yang benar tentang persyaratan <i>skrip</i> / produksi telah terpenuhi melalui koordinasi intensif dengan personel yang relevan</p> <p>1.7 Kepastian efek <i>lighting</i> sesuai persyaratan estetika dan disediakan pemahaman visual yang benar dari persyaratan <i>skrip</i>/produksi</p> <p>1.8 Konfirmasi bahwa <i>light</i> yang tersedia cukup untuk iluminasi subyek dengan memanfaatkan <i>light</i> dan meteran cahaya</p> <p>1.9 Pencampuran sumber cahaya yang benar untuk mencapai keseimbangan warna yang seragam</p> <p>1.10 Dipastikan tindakan-tindakan perbaikan telah</p>

	dilakukan terhadap perubahan atau situasi lighting yang tidak mencukupi.
02 Mengoperasikan meteran suhu warna	<p>2.1 Informasi dipahami untuk memastikan bahwa kamera dapat menghasilkan hasil yang diinginkan dan menentukan jumlah perbaikan yang diperlukan oleh <i>lighting</i></p> <p>2.2 Pemasangan dan penyesuaian yang diperlukan untuk <i>lighting</i> dan aksesoris dikoordinasikan sebagaimana diindikasikan oleh meteran</p> <p>2.3 Sumber cahaya distandarisasi untuk menyesuaikan dengan kesetimbangan warna dalam <i>film</i></p>
03 Memilih dan menggunakan <i>filter light</i> korektif	<p>3.1 <i>Filter light</i> korektif digunakan untuk:</p> <p>3.1.1 Pemuahan persyaratan kreatif dan atau teknis</p> <p>3.1.2 Perubahan efek dari <i>light</i> yang tersedia untuk kualitas yang diperlukan untuk menyesuaikan dengan film yang digunakan</p> <p>3.1.3 Kepastian bahwa kesetimbangan warna yang benar dan syarat-syarat <i>light</i> dicapai</p>
04 Menyiapkan operasi <i>lighting</i>	<p>4.1 Pemeriksaan semua aspek operasional dari peralatan <i>lighting</i> untuk memastikan kesiapan untuk difilmkan, termasuk :</p> <p>4.1.1 Semua lampu utama telah disambungkan ke tegangan yang sesuai dan rata-rata arus dan frekuensi</p> <p>4.1.2 Warna dan aksesoris yang benar telah dimasukkan</p> <p>4.1.3 Penggabungan peralatan, bila digunakan, untuk memastikan bahwa peralatan tersebut bekerja sebagaimana mestinya</p> <p>4.1.4 Diameter <i>beam</i> lampu utama, <i>edge</i></p> <p>4.1.5 Warna dan level target iluminasi telah diset sebagaimana pengarah</p> <p>4.1.6 Pemberian ventilasi yang cukup untuk lampu utama</p> <p>4.1.7 Memilih pengukuran yang benar (AC/DC, I, V, R), kutub (dimana yang relevan), <i>range</i>, skala yang benar saat pengoperasian peralatan uji</p> <p>4.2 Masalah dan kesalahan dibetulkan, serta diinformasikan kepada personel yang relevan untuk masalah yang berkelanjutan</p>

	<p>4.3 Peralatan pengaman yang benar digunakan dan prosedur keamanan diikuti saat membetulkan kesalahan diselesaikan.</p> <p>4.4 <i>Stand by</i> untuk melaksanakan tugas sebelum pengambilan gambar lain yang mungkin diperlukan</p>
<p>05 Turut serta pada pelatihan teknis</p>	<p>5.1 Aspek teknis produksi dilatih sebagai koordinasi dengan pekerja dan orang-orang yang relevan</p> <p>5.2 Perubahan pada pemasangan <i>lighting</i> dilaksanakan sesuai persyaratan tampilan dan latihan diubah bila perlu.</p> <p>5.3 Perubahan diimplementasi dan dimodifikasi lembar petunjuk (<i>cue sheet</i>) menurut persyaratan pemfilman akhir.</p> <p>5.4 Sistem yang telah diprogram diperbaharui secara otomatis sebelumnya untuk merefleksikan persyaratan pemfilman akhir</p> <p>5.5 Pemeriksaan semua perubahan yang dibutuhkan untuk kinerja <i>lighting</i> yang telah diidentifikasi, diimplementasi dan didokumentasikan sebelum pemfilman yang sebenarnya</p>
<p>06 Mengoperasikan lighting</p>	<p>6.1 Berdiskusi dengan personel yang relevan selama pengambilan gambar dan dioperasikan peralatan <i>lighting</i> sesuai dengan instruksi dan petunjuk yang diterima</p> <p>6.2 Persyaratan teknis dan kreatif produksi dipenuhi</p> <p>6.3 Gerakan <i>lighting</i> dioperasikan dan dilakukan perubahan sesuai petunjuk menurut <i>running / call sheet</i>, arahan dari personel yang relevan dan persyaratan dari produksi dan lingkungan</p> <p>6.4 Petunjuk <i>lighting</i> dimodifikasi, bila perlu, untuk kejadian-kejadian tak terduga dan informasi kepada personel relevan sebagaimana diperlukan</p> <p>6.5 Reaksi atas setiap kerusakan peralatan dengan memperbaiki kesalahan secara aman, efisien dan diinformasikan kepada personel yang relevan</p> <p>6.6 Bayangan yang tidak diinginkan yang disebabkan oleh booms, kamera dan personel diidentifikasi dan dihapus.</p> <p>6.7 Perubahan cahaya yang tidak diinginkan diawasi dan diidentifikasi dan segera diambil tindakan</p>

	<p>untuk memperbaiki, dan memberitahukan kepada personel yang relevan</p> <p>6.8 Cahaya dipastikan jauh dari lensa kamera</p>
07 Mengawasi lampu utama selama produksi	<p>7.1 Posisi lampu utama didokumentasi dan dijaga posisinya selama produksi</p> <p>7.2 Lampu utama dioperasikan selama produksi tanpa membuat bercak warna atau pembakaran aksesoris <i>lighting</i></p> <p>7.3 Lampu utama dilindungi dari kemungkinan kerusakan dan dijaga agar tetap bersih dengan menggunakan peralatan dan bahan yang memungkinkan</p> <p>7.4 Lampu utama yang pecah menurut instruksi pabrik diganti secara aman</p> <p>7.5 Cadangan mekanisme untuk digunakan disediakan bila diperlukan</p> <p>7.6 Perincian kesalahan didiagnosa dan diatur diperbaiki, diuji, dan diberikan label oleh teknisi yang memenuhi kualifikasi sesuai dengan persyaratan kesehatan dan keselamatan kerja</p>
08 Mengawasi kualitas teknis selama produksi	<p>8.1 Secara berkelanjutan dikoordinasikan dengan personel yang relevan selama produksi</p> <p>8.2 Keadaan lampu selama pembuatan <i>film</i> dijaga dalam keadaan sama untuk memastikan kualitas gambar dan lampu memenuhi persyaratan efek gaya</p> <p>8.3 Kualitas gambar dan cahaya dipastikan bahwa sesuai dengan suasana dan efek yang diperlukan</p> <p>8.4 Kontinuitas <i>lighting</i> dijaga selama produksi</p> <p>8.5 Efek <i>lighting</i> disesuaikan supaya cocok dengan batasan-batasan kamera atau batasan produksi lain dan informasi personel yang relevan</p> <p>8.6 Kualitas teknis dipastikan konsisten dengan persyaratan <i>editing</i> dan pasca produksi</p> <p>8.7 Kecepatan kamera dipastikan dan frekuensi listrik disinkronisasikan bila relevan</p>

## BATASAN VARIABEL

1. Lingkungan dimana suatu *light* dapat dipasang termasuk:
  - 1.1. Dalam studio
  - 1.2. Pada *interior* lokasi
  - 1.3. Pada eksterior lokasi
  - 1.4. Di luar siaran
  - 1.5. Siang hari
  - 1.6. Malam hari
2. Pengambilan gambar termasuk:
  - 2.1. *Single*
  - 2.2. Multi kamera
3. Tipe produksi termasuk:
  - 3.1. *Electronic Field Production (EFP)*
  - 3.2. *Electronic News Gathering (ENG)*
  - 3.3. *Feature Film*
  - 3.4. Dokumenter
  - 3.5. *Film Pendek*
  - 3.6. Produksi Animasi
  - 3.7. Komersial
  - 3.8. Kejadian atau penampilan yang difilmkan
  - 3.9. *Video Musik*
  - 3.10. Produksi televisi: musik, drama, komedi, *variety show*, olah raga
  - 3.11. Produksi televisi siaran langsung, tunda, atau ulangan
4. Informasi yang relevan untuk rencana *lighting* termasuk:
  - 4.1 *Patch sheet*
  - 4.2. Daftar warna
  - 4.3. Daftar peralatan
  - 4.4. Detail fokus
  - 4.5. Petunjuk sinopsis
  - 4.6. *Magic sheet*
5. Rencana *lighting* dan dokumentasi lain termasuk :
  - 5.1. Yang dihasilkan oleh komputer
  - 5.2. Ditulis secara manual
6. Dokumen-dokumen dan kertas-kertas kerja produksi yang harus dibaca dan dipahami termasuk :
  - 6.1. Jadwal pengkodean warna
  - 6.2. Jadwal lentera
  - 6.3. Spesifikasi bangunan, layout ruangan
  - 6.4. Persyaratan daya listrik
  - 6.5. Daftar peralatan
  - 6.6. Instruksi peralatan
  - 6.7. Spesifikasi / buku petunjuk pabrik pembuat
  - 6.8. Rencana *lighting*
  - 6.9. Jadwal produksi
  - 6.10. Prosedur tempat
  - 6.11. Daftar warna, *plot*
  - 6.12. *Patch sheet*
  - 6.13. Catatan fokus
  - 6.14. *Floor sheet*
  - 6.15. Lembar petunjuk (*cue sheet*)
  - 6.16. *Skrip*
  - 6.17. *Running sheet*
  - 6.18. *Call sheet*

7. Dokumen-dokumen yang harus diselesaikan termasuk :
  - 7.1. Laporan kesalahan
  - 7.2. Laporan kecelakaan
  - 7.3. *Cue sheet* dan modifikasi pada *cue sheet*
  - 7.4. Catatan fokus (*focus note*)
  - 7.5. *Running sheet*
  - 7.6. *Call sheet*
8. Orang-orang yang relevan termasuk :
  - 8.1 *Supervisor*
  - 8.2 Kepala bagian
  - 8.3 Kepala teknisi *lighting*
  - 8.4 Pengarah fotografi
  - 8.5 Sutradara
  - 8.6 Produser
  - 8.7 Pengarah teknis
  - 8.8 Staff teknis lain
  - 8.9 Staff spesialis lain
  - 8.10 Desainer
  - 8.11 *Floor manager*
9. Lentera termasuk:
  - 9.1 Studio dan unit-unit yang berdasar pada lokasi
  - 9.2 Unit-unit spesial efek
  - 9.3 Peralatan arsitektural
10. Lampu termasuk:
  - 10.1 Lampu terang
  - 10.2 *Discharge*
  - 10.3 PAR
  - 10.4 Lampu tegangan rendah
11. Aksesoris lentera termasuk:
  - 11.1 *Profile shutters*
  - 11.2 *Gobo holder*
  - 11.3 *Irises*
  - 11.4 *Fresnel / pc barn doors*
  - 11.5 *Frame* warna
  - 11.6 *Charger* warna yang dioperasikan manual
  - 11.7 *Scroller* warna
  - 11.8 *Disk animasi*
  - 11.9 *Snoots*
  - 11.10 Bendera
  - 11.11 *Spots*
  - 11.12 *Flood mechanism*
  - 11.13 *Cut outs*
  - 11.14 *Cookies*
12. Elemen *lighting* lain termasuk :
  - 12.1 *Pracs*
  - 12.2 Penyangga listrik / elektronik
  - 12.3 Spesial efek seperti *strobe*, bola kaca dan motor, mesin asap, mesin kabut, lampu ultraviolet, minyak, proyektor efek, dll
13. Penyusun dan aksesoris penyusun termasuk :
  - 13.1 Rantai pengaman
  - 13.2 *Hook clamps*
  - 13.3 *Boom arm*
  - 13.4 *Spigot*
  - 13.5 Penyangga teleskopik
  - 13.6 Penyangga H

- 13.7 Penyangga yang dapat ditarik keatas
- 13.8 *Mobile boom*
- 13.9 Batangan T
- 13.10 *Scaffold clamps*
- 13.11 *Truss*
- 13.12 *Chain blok / motor*
- 14. Meja kendali termasuk :
  - 14.1 Meja manual
  - 14.2 Meja manual / memory (*'rock' desks*)
  - 14.3 Efek *lighting* yang dapat dikendalikan pada jarak jauh
- 15. Hal-hal sekunder meja kendali termasuk :
  - 15.1 *Monitor*
  - 15.2 *Printer*
  - 15.3 *Memory storage* eksternal seperti *memory card* atau *floppy disk*
  - 15.4 Pengendali penyusun, lampu meja
  - 15.5 Unit efek kabel kendali dan unit backup
- 16. *Dimmer* termasuk :
  - 16.1 *Dimmer analog*
  - 16.2 *Dimmer digital multipleks*
  - 16.3 *Dimmer analog multipleks*
  - 16.4 *Dimmer single unit (follow spot)*
  - 16.5 Pengendali *self contained dimmable* yang kecil
  - 16.6 Unit MUX dan DMUX
- 17. Kualitas lampu termasuk :
  - 17.1 Dispersi
  - 17.2 Arah
  - 17.3 Intensitas
  - 17.4 Kualitas gambar
  - 17.5 Perbedaan tonal dan *range*
  - 17.6 Kualitas warna
  - 17.7 Suhu
  - 17.8 *Filter*
  - 17.9 Jenis permukaan
  - 17.10 Obyek
  - 17.11 Gaya *lighting* gambar
  - 17.12 Sumber-sumber
- 18. Peralatan pengujian termasuk :
  - 18.1 *Test lamp*
  - 18.2 *Continuity tester*
  - 18.3 *Multimeter digital* atau *analog*
  - 18.4 *DMX, cable tester*

## PANDUAN PENILAIAN

### 1. Pengetahuan dan Keterampilan Pendukung

Penilaian termasuk bukti pengetahuan penting pada dan kemampuan dalam hal-hal berikut :

- 1.1. Elemen dasar desain *lighting*
- 1.2. Persiapan pemasangan *lighting* dan pelaksanaannya
- 1.3. Suatu range peralatan *lighting*
- 1.4. Suatu range aksesoris *lighting*
- 1.5. Jenis-jenis lentera yang berbeda
- 1.6. Suatu range sistem *lighting*, manual dan komputer
- 1.7. Suatu range sistem kendali *lighting*

- 1.8. Istilah *lighting* umum dan pemahaman bahwa suatu istilah mungkin bervariasi antara sistem yang berbeda atau bahwa istilah-istilah yang berbeda ditujukan pada fungsi yang sama pada sistem yang berbeda
- 1.9. Konsep kendali *lighting* yang digunakan dalam sistem *lighting* yang berbeda
- 1.10. Efek *lighting* dan pelapisan
- 1.11. Perawatan dasar peralatan *lighting*
- 1.12. Distribusi DMX
- 1.13. Pengenalan warna
- 1.14. Media warna berbeda yang digunakan pada *lighting*
- 1.15. Pemahaman hubungan antara warna dan cahaya
- 1.16. Suatu range tipe *film* dan karakteristik mereka hitam putih / berwarna, sensitifitas cahaya (kecepatan dan *latitude*), persyaratan suhu
- 1.17. Prinsip-prinsip fotografi yang relevan seperti pencahayaan, hubungan tonal, sumber cahaya, sensitifitas dan kesetimbangan, interpretasi kamera terhadap warna, teknik pembetulan warna, suhu warna dan kompensasi dan bagaimana hal-hal tersebut menentukan pemilihan *gel* dan *filter*
- 1.18. Pengoperasian dan interpretasi informasi pada meteran suhu warna
- 1.19. Berbagai peralatan pengukuran jenis cahaya dan kegunaannya
- 1.20. Penggunaan meteran cahaya
- 1.21. Pengaruh sumber cahaya yang berbeda, bahan difusi, *filter* dan reflektor pada lingkungan *lighting* yang termasuk pekerja dan set peralatan
- 1.22. Properti dan sifat cahaya dan pengaruhnya pada absorpsi saat pembuatan cahaya, refraksi, refleksi, gelombang cahaya yang terlihat, pemisahan *wavelength* ke warna
- 1.23. Jenis sumber cahaya buatan /dasar yang tersedia
- 1.24. Penggunaan meteran cahaya
- 1.25. Pemahaman rencana teknis dan listrik
- 1.26. Penyelesaian kalkulasi matematis sederhana menggunakan penggaris skala
- 1.27. Pengukuran dan kalkulasi ulang petunjuk
- 1.28. Penghafalan nomor-nomor sehingga nomer saluran pada *lighting board* dapat diingat
- 1.29. Dokumentasi yang akurat untuk posisi lampu utama
- 1.30. *Film* atau tradisi televisi, protokol dan istilah-istilah
- 1.31. Cover kerja dan peraturan keselamatan lain yang relevan
- 1.32. Pengetahuan umum tentang listrik dan pengaplikasian praktek kerja listrik yang aman

## 2. Konteks penilaian

- 2.1. Penilaian unit ini akan paling efektif dilaksanakan pada saat bekerja dikarenakan persyaratan lingkungan kerja yang spesifik. Tetapi bagaimanapun juga, penilaian unit ini dapat dilaksanakan dalam simulasi lingkungan kerja yang menghasilkan semua elemen situasi produksi termasuk pengoperasian jadwal produksi. Penilaian secara simulasi harus melibatkan semua anggota team yang biasanya turut serta pada *screen* produksi dan penggunaan peralatan standar industri sekarang.
- 2.2. Metode penilaian harus termasuk pengamatan kinerja selama serangkaian kegiatan praktek. Sebagaimana dijelaskan pada aspek penting penilaian, penilaian dengan pengamatan langsung perlu mengambil tempat pada suatu range keadaan selama periode waktu

tertentu agar bukti dari berbagai keadaan yang berbeda dapat dikumpulkan dan untuk menciptakan konsistensi kinerja.

- 2.3. Suatu *range* metode untuk menilai aplikasi dari pengetahuan pendukung harus mendukung dan termasuk :
  - 2.3.1. Penampilan praktis (pengamatan secara langsung mungkin perlu dilakukan pada lebih dari satu kesempatan untuk menciptakan konsistensi kinerja)
  - 2.3.2. Peran main
  - 2.3.3. Studi kasus
  - 2.3.4. Contoh kerja atau simulasi aktifitas di tempat kerja
  - 2.3.5. Pertanyaan lisan atau *interview* yang ditujukan pada evaluasi proses yang digunakan dalam pembuatan dan penyelesaian konsep kreatif
  - 2.3.6. *Project* / laporan / agenda harian
  - 2.3.7. Laporan pihak ke-tiga dan autentifikasi sebelum penyelesaian
  - 2.3.8. Portofolio kegiatan yang menunjukkan proses yang digunakan dalam pembuatan dan realisasi konsep kreatif

### 3. Aspek penting penilaian

- 3.1. Karena unit ini berfokus pada pengoperasian suatu range peralatan *lighting*, penilaian harus memastikan bahwa pengoperasian suatu peralatan *lighting* dan pengujian peralatan diamati
- 3.2. Penilaian harus mempertimbangkan suatu batas kecil keadaan dan situasi yang aplikatif terhadap pengoperasian peralatan *lighting* untuk menentukan kompetensi
- 3.3. Bukti-bukti berikut penting untuk penilaian kompetensi dalam unit ini:
  - 3.3.1. Pemahaman pembacaan alat pengukur cahaya
  - 3.3.2. Pengetahuan istilah *lighting*
  - 3.3.3. Komunikasi lisan yang efektif dengan suatu *range* individu
  - 3.3.4. Pengetahuan dan aplikasi peraturan K3 lokal yang relevan

### Kompetensi Kunci

NO	KOMPETENSI KUNCI DALAM UNIT INI	TINGKAT
1	Mengumpulkan, mengorganisir dan menganalisa informasi	2
2	Mengkomunikasikan ide-ide dan informasi	2
3	Merencanakan dan mengorganisir aktivitas-aktivitas	2
4	Bekerja dengan orang lain dan kelompok	3
5	Menggunakan ide-ide dan teknik matematika	2
6	Memecahkan masalah	3
7	Menggunakan teknologi	3

**KODE UNIT** : **TIK.MM02.058.01**

**JUDUL UNIT** : **Mengelola Aset Multimedia**

**DESKRIPSI UNIT** : Unit ini meliputi kemampuan untuk melakukan prosedur formal yang berhubungan dengan sistem untuk mendokumentasi proyek multimedia pada industri seni termasuk menentukan konvensi untuk penamaan *file*, *sourcing*, *sorting* dan menyimpan materi, dan mencatat rincian proyek.

<b>ELEMEN KOMPETENSI</b>	<b>KRITERIA UNJUK KERJA</b>
01 Membuat prosedur yang sistematis untuk mengelola <i>content</i> dan <i>output</i>	1.1 Cara-cara pemberian nama pada file dan protokol ditetapkan 1.2 Sistem pengarsipan dan sistem <i>backup</i> diperiksa 1.3 Proses pencatatan informasi yang dibutuhkan ditentukan untuk menelusuri aset 1.4 Cara-cara untuk mencatat kemajuan, lokasi file, dan aset ditentukan 1.5 Strategi untuk menelusuri dan mencatat materi dikembangkan
02 Mencatat informasi mengenai aset	2.1 Sumber materi dicatat sesuai dengan prosedur yang ditetapkan 2.2 Kemajuan dan rincian sejumlah <i>output</i> dicatat 2.3 Informasi teknis mengenai pekerjaan yang sedang berjalan dicatat. 2.4 Aset ditelusuri dan informasi dicatat sesuai dengan sistem yang ditentukan 2.5 <i>Version control</i> dijaga dan diidentifikasi status produk interim, prototip dan aset lain yang relevan
03 Merencanakan penyelesaian dan penyimpanan proyek	3.1 Jadwal final dikonfirmasi dengan personil terkait 3.2 Syarat-syarat pengarsipan ditentukan 3.3 Prosedur penyelesaian proyek dikonfirmasi
04 Membuat <i>file</i> dan menyimpan materi	4.1 <i>File</i> dan indeks dibuat dari dokumen resmi sesuai dengan proyek yang telah disetujui atau

proyek	<p>sesuai prosedur perusahaan</p> <p>4.2 <i>File</i> dan <i>index scripts</i> dibuat sesuai dengan proyek yang telah disetujui atau sesuai prosedur perusahaan</p> <p>4.3 Arsip <i>file artwork</i> dan elemen media dibuat sesuai dengan sistem yang telah ditentukan dan prakteknya di dunia industri.</p> <p>4.4 Dipastikan akses ke seluruh materi yang dikembangkan untuk proyek tersebut</p>
--------	--

## BATASAN VARIABEL

1. Dokumen resmi dapat meliputi:
  - 1.1. Proposal terakhir
  - 1.2. Syarat dan kondisi yang disetujui
  - 1.3 *Intermediate and final sign-offs*
  - 1.4 Perjanjian konfidensial / kerahasiaan
  - 1.5 Kontrak dengan sub-kontraktor
  - 1.6 Hak penghapusan aset
2. Informasi aset dapat meliputi:
  - 2.1. Rincian aset
  - 2.2. Rincian *transfer*
  - 2.3 Tanggal *transfer*
  - 2.4 Versi
3. Materi proyek dapat meliputi:
  - 3.1. Grafik
  - 3.2. *Video*
  - 3.3. *Audio*
  - 3.4 Animasi (2D, 3D, model)
  - 3.5 Foto
4. Produksi multimedia dapat meliputi atau termasuk dalam:
 

Aspek atau bagian dari produksi *film / video*:

  - 4.1 *Feature*
  - 4.2 *Film* dokumenter
  - 4.3 *Film* dan / atau *video* singkat
  - 4.4 Animasi
  - 4.5 Komersial / iklan
  - 4.6 Pertunjukan langsung, tunda, atau siaran ulang
  - 4.7 *Video* musik
  - 4.8 Program televisi: musik, drama, komedi, *variety show*, olahraga
  - 4.9 Produksi televisi langsung, tunda, maupun siaran ulang
  - 4.10 Produk pendidikan
  - 4.11 *Game*
  - 4.12 Produk promosi
  - 4.13 Produk informasi
  - 4.14 Produk pelatihan
  - 4.15 *E-commerce*
  - 4.16 Dan lain-lain

## PANDUAN PENILAIAN

### 1. Pengetahuan dan Keterampilan Pendukung

Penilaian harus mencakup bukti dari pengetahuan penting dan ketrampilan sebagai berikut :

- 1.1. Ketrampilan untuk menghimpun dan membuat *file* informasi
- 1.2. Syarat-syarat *project closure*
- 1.3. Protokol industri yang digunakan untuk menyimpan dan membuat *file* informasi

### 2. Konteks penilaian

- 2.1. Penilaian dapat dilaksanakan di tempat kerja, di luar tempat kerja atau gabungan diantara keduanya. Penilaian di luar tempat kerja harus dilaksanakan pada lingkungan simulasi seperti di tempat kerja.
- 2.2. Penilaian dapat menggunakan gabungan beberapa metode untuk menilai kemampuan dan aplikasi pengetahuan yang diperlukan, dan dapat meliputi:
  - 2.2.1 Demonstrasi praktis (pengamatan langsung mungkin diperlukan lebih dari satu kali untuk mendapatkan konsistensi dari kemampuan)
  - 2.2.2 Peran
  - 2.2.3 Studi kasus
  - 2.2.4 Contoh kerja atau aktifitas pada simulasi tempat kerja
  - 2.2.5 Pertanyaan lisan / wawancara yang bertujuan untuk mengevaluasi proses yang digunakan untuk mengembangkan dan merealisasi konsep kreatif
  - 2.2.6 Proyek / laporan / buku laporan kemajuan
  - 2.2.7 Laporan pihak ketiga dan prestasi otentik sebelumnya
  - 2.2.8 Bukti penilaian

### 3. Aspek Penting Penilaian

- 3.1. Bukti berikut ini penting untuk pemberian nilai kompetensi dalam unit ini: Penilaian harus disesuaikan untuk memenuhi kebutuhan suatu sektor tertentu dimana suatu kemampuan sedang dinilai. Penilaian harus meliputi variabel yang bersangkutan, yang terdapat pada daftar variabel, pada konteks yang dimaksud.
- 3.2. Bukti berikut ini penting untuk penilaian kompetensi pada unit ini:
  - 3.2.1 Kemampuan untuk *set up* dan memelihara sistem
  - 3.2.2 Menyimpan, meng *update* dan menelusuri catatan
  - 3.2.3 Manajemen sumber

## Kompetensi Kunci

NO	KOMPETENSI KUNCI DALAM UNIT INI	TINGKAT
1	Mengumpulkan, mengorganisir dan menganalisa informasi	2
2	Mengkomunikasikan ide-ide dan informasi	2
3	Merencanakan dan mengorganisir aktivitas-aktivitas	2
4	Bekerja dengan orang lain dan kelompok	2
5	Menggunakan ide-ide dan teknik matematika	1
6	Memecahkan masalah	2
7	Menggunakan teknologi	2

**KODE UNIT** : TIK.MM02.059.01

**JUDUL UNIT** : **Memperbarui Isi Halaman Web**

**DESKRIPSI UNIT** : Unit ini menjelaskan ketrampilan yang diperlukan untuk memperbaharui informasi pada *website* dalam industri seni.

<b>ELEMEN KOMPETENSI</b>	<b>KRITERIA UNJUK KERJA</b>
01 Memeriksa informasi untuk relevansi dan <i>currency</i>	1.1 Kecepatan revisi situs dengan personil dikonfirmasi terkait 1.2 Materi <i>content</i> tambahan dan revisi didapatkan dalam bentuk elektronik dari klien 1.3 Batasan umur dari <i>links</i> yang harus dipertahankan atau dihapus, dikonfirmasi dengan personil terkait 1.4 Bila perlu dikonfirmasi dengan personil terkait mengenai revisi lainnya
02 Memeriksa <i>links</i> dan navigasi	2.1 Dipilih <i>software link-checking</i> yang tepat, dijalankan untuk menguji <i>links</i> dan memeriksa <i>currency links</i> yang ada 2.2 Dokumen laporan disimpan sesuai dengan persyaratan teknis dan organisasi
03 Mengedit informasi sesuai kebutuhan	3.1 <i>Links</i> yang cacat atau gagal diperiksa untuk menentukan penutupan situs atau tempat situs baru 3.2 <i>Closed links</i> diadakan dan dibuka situs <i>links</i> baru jika memungkinkan 3.3 <i>Page links internal</i> diperiksa dan diralat sesuai kebutuhan 3.4 <i>Links</i> yang tidak digunakan, dihapus bila perlu 3.5 <i>Content material</i> disisipkan dan diedit bila perlu 3.6 Dibuat revisi <i>heading, typographical</i> dan <i>image</i> yang diperlukan 3.7 Halaman tambahan yang diperlukan disisipkan, memastikan <i>links</i> dibuat dengan benar dalam struktur situs

	3.8 Bila perlu, disarankan pada personel terkait mengenai <i>button</i> , <i>interface</i> atau desain navigasi baru untuk membuat materi tambahan
04 Menguji dan memastikan perubahan-perubahan	<p>4.1 Semua <i>links</i> yang valid diperiksa sebelum meminta klien memeriksa semua perubahan content dan mengkonfirmasi bahwa perubahan tersebut valid</p> <p>4.2 Klien disediakan laporan lengkap mengenai semua perubahan yang dibuat</p>

### BATASAN VARIABEL

1. Personil yang tepat untuk berkonsultasi dapat meliputi:
  - 1.1 *Supervisor*
  - 1.2 *Manajer web*
  - 1.3 *Programmer* dan tenaga pendukung teknis
  - 1.4 Klien
  - 1.5 Spesialis kreatif dan staf administrasi lainnya
2. Revisi *website* yang memungkinkan dapat meliputi:
  - 2.1 Penggantian *heading*
  - 2.2 Kesalahan tipografi
  - 2.3 Pengantian atau penambahan gambar
3. Aplikasi *software* untuk akses *internet* dan mengembangkan *web page* dapat meliputi:
  - 3.1 Sejumlah program, contoh terbaru dapat meliputi:
  - 3.2 *Eudora* (mengakses *world wide web*)
  - 3.3 *Netscape* (mengakses *world wide web*)
  - 3.4 *Authorware*
  - 3.5 *Dreamweaver*
  - 3.6 *Attain*
  - 3.7 *WebCT*

CATATAN: Program-program ini diperbaharui secara konstan dan digunakan. Harus dipilih program yang sesuai.
4. Terminologi terkait yang digunakan dapat meliputi seperti di bawah ini, tetapi tidak hanya terbatas pada hal-hal tersebut :
  - 4.1 ISDN
  - 4.2 PPP
  - 4.3 TCP / IP
  - 4.4 URL
  - 4.5 *Java*
  - 4.6 *JavaScript*
  - 4.7 HTML
  - 4.8 *Download*
  - 4.9 *World Wide Web*
  - 4.10 *Cookies*
  - 4.11 *Zip files*

### PANDUAN PENILAIAN

1. **Pengetahuan dan Keterampilan Pendukung**

Penilaian harus mencakup bukti dari pengetahuan penting dan keterampilan sebagai berikut:

- 1.1 Pengetahuan mengenai bagaimana untuk memulai dan mengakhiri koneksi *internet*
- 1.2 Pengetahuan mengenai *software* yang sesuai
- 1.3 Pengetahuan mengenai penggunaan yang tepat untuk protokol *internet* dan jenis data yang berbeda (*world wide web, email, dll*)
- 1.4 Pengetahuan mengenai tolok ukur privasi dan sekuritas yang berhubungan dengan pekerjaan *on-line*
- 1.5 Pengetahuan mengenai sumber informasi

## 2. Konteks penilaian

- 2.1 Penilaian dapat dilaksanakan di tempat kerja, di luar tempat kerja atau gabungan diantara keduanya. Penilaian di luar tempat kerja harus dilaksanakan pada lingkungan simulasi seperti di tempat kerja.
- 2.2 Penilaian dapat menggunakan gabungan beberapa metode untuk menilai kemampuan dan aplikasi pengetahuan yang diperlukan, dan dapat meliputi :
  - 2.2.1 Demonstrasi praktis (pengamatan langsung mungkin diperlukan lebih dari satu kali untuk mendapatkan konsistensi dari kemampuan)
  - 2.2.2 Peran
  - 2.2.3 Studi kasus
  - 2.2.4 Contoh kerja atau aktifitas pada simulasi tempat kerja
  - 2.2.5 Pertanyaan lisan / wawancara
  - 2.2.6 Proyek / laporan / buku laporan kemajuan
  - 2.2.7 Laporan pihak ketiga dan prestasi otentik sebelumnya
  - 2.2.8 Bukti penilaian

## 3. Aspek penting penilaian

- 3.1 Unit kompetensi ini berlaku pada sektor multimedia dan sejumlah area lain. Penilaian harus dibuat untuk memenuhi kebutuhan tempat kerja tertentu dimana suatu kemampuan sedang dinilai. Penilaian harus mencakup variabel, yang ada dalam daftar variabel, untuk konteks yang dimaksud.
- 3.2 Bukti berikut ini penting untuk penilaian kompetensi pada unit ini:
  - 3.2.1 Kemampuan untuk menambah atau merevisi informasi pada web page dan memeriksa ketepatan informasi, *links* dan mencatat proses tersebut dalam suatu dokumen

## Kompetensi Kunci

NO	KOMPETENSI KUNCI DALAM UNIT INI	TINGKAT
1	Mengumpulkan, mengorganisir dan menganalisa informasi	2
2	Mengkomunikasikan ide-ide dan informasi	2
3	Merencanakan dan mengorganisir aktivitas-aktivitas	2
4	Bekerja dengan orang lain dan kelompok	2
5	Menggunakan ide-ide dan teknik matematika	1
6	Memecahkan masalah	2
7	Menggunakan teknologi	2

**KODE UNIT** : **TIK.MM02.060.01**

**JUDUL UNIT** : **Bekerjasama dengan *Editor* untuk Finalisasi Produksi**

**DESKRIPSI UNIT** : Unit ini menjelaskan keahlian dan pengetahuan yang dibutuhkan untuk mengawasi proses *editing* dan elemen lain pasca produksi pembuatan *film* layar lebar dan televisi

<b>ELEMEN KOMPETENSI</b>	<b>KRITERIA UNJUK KERJA</b>
01 Menyiapkan penjelasan singkat pasca produksi	<ul style="list-style-type: none"><li>1.1 Partisipasi dalam setiap pertemuan pra produksi dan pasca produksi dilakukan untuk membahas semua kebutuhan pasca produksi:<ul style="list-style-type: none"><li>1.1.1 Media <i>editing</i> yang digunakan</li><li>1.1.2 Metode <i>editing</i> yang digunakan</li><li>1.1.3 <i>Sound</i> pasca produksi meliputi musik, ADR, <i>dialog</i> dan efek suara</li><li>1.1.4 Gambar hasil komputer</li><li>1.1.5 Saran bila ada kemungkinan akan pelaksanaan pengambilan gambar ulang selama tahap pasca produksi, bila muncul masalah</li></ul></li><li>1.2 Keperluan kreatif <i>editing</i> dikomunikasikan dan dijelaskan hasil yang diinginkan;</li><li>1.3 Keseluruhan produk akhir ditampilkan</li><li>1.4 Keseluruhan suara yang dibutuhkan produk jadi</li><li>1.5 Durasi optimal produk akhir</li><li>1.6 Keperluan naratif hasil <i>edit</i> dan penjelasan hasil yang diinginkan dikomunikasikan dalam hal ;<ul style="list-style-type: none"><li>1.6.1 Harapan bagaimana narasi dikontrol dan diangkat hingga jadi produk final</li><li>1.6.2 Bagaimana waktu dan ruang dikomunikasikan</li></ul></li><li>1.7 Editor dibantu memahami perannya dalam merealisasikan narasi produksi dan untuk mempertimbangkan elemen berikut dalam pelaksanaan fungsi mereka ;<ul style="list-style-type: none"><li>1.7.1 Seluruh narasi dan bagaimana cerita diangkat ke dalam seluruh produksi</li><li>1.7.2 Konteks setiap adegan dalam keseluruhan narasi</li></ul></li><li>1.8 Sub <i>teks</i> naratif yang diinginkan di-<i>capture</i></li></ul>

	1.9 Teknik <i>editing</i> yang akan menangkap sub-teks narasi yang diharapkan, digunakan
02 Mengevaluasi hasil <i>editing</i> sepanjang proses	<p>2.1 Berpartisipasi dalam evaluasi produk sepanjang semua tahapan proses <i>editing</i></p> <p>2.2 Parameter kreatif dan teknis diperiksa dan ditetapkan</p> <p>2.3 Setiap masalah yang muncul selama tahap paska produksi diidentifikasi, dibahas dan diselesaikan dengan <i>editor</i></p> <p>2.4 Integritas konsep awal dipastikan tetap dipertahankan</p> <p>2.5 Ide dibahas dan dikolaborasikan dengan <i>editor</i> untuk berkontribusi ide</p> <p>2.6 Berpartisipasi dalam evaluasi hasil akhir <i>editing</i> sehingga dapat dipastikan bahwa syarat teknis dan kreatif terpenuhi</p>

### BATASAN VARIABEL

1. Jenis produksi meliputi :
  - 1.1 *Feature*
  - 1.2 Dokumentasi
  - 1.3 Cerita pendek
  - 1.4 Animasi
  - 1.5 Serial televisi atau cerita bersambung
  - 1.6 Iklan komersial
  - 1.7 *Video training*
  - 1.8 Multimedia interaktif
  - 1.9 Presentasi untuk tujuan promosi
2. Sumber konsep yang dibutuhkan;
  - 2.1 Riset *setting*
  - 2.2 Riset karakter
  - 2.3 Inspirasi
  - 2.4 Imajinasi
  - 2.5 Pengalaman hidup
  - 2.6 Kejadian nyata
  - 2.7 Materi dramatis yang ada
  - 2.8 Koran
3. Kebutuhan produksi :
  - 3.1 Durasi
  - 3.2 Jenis produksi
  - 3.3 Gaya (misalnya metode, pendekatan, *fashion*, cara menpresentasikan sesuatu)
  - 3.4 Isi
  - 3.5 Tenggat waktu
  - 3.6 Lokasi
  - 3.7 Tujuan

- 3.8 Kontrak
- 3.9 Kerahasiaan
- 3.10 HAKI
- 3.11 Jadwal
- 3.12 Kode etik
- 4. Personel yang terlibat ;
  - 4.1 Editor
  - 4.2 Artis *foley*
  - 4.3 Editor suara
  - 4.4 Penata suara
  - 4.5 Teknisi *sound*
  - 4.6 Produser
  - 4.7 Editor pengawas
  - 4.8 Sutradara
  - 4.9 Penulis naskah
  - 4.10 Manajer program
  - 4.11 Penyiar
  - 4.12 Pemain
  - 4.13 Klien /*customers*
  - 4.14 Staf teknis lainnya
  - 4.15 Staf ahli lainnya

## PANDUAN PENILAIAN

### 1. Pengetahuan dan Keterampilan Pendukung

Penilaian harus meliputi pengetahuan dan keahlian berikut ini ;

- 1.1 Kemampuan merealisasikan ide
- 1.2 Pengetahuan dan pemahaman konvensi dan praktek *editing* produksi layar lebar
- 1.3. Pengetahuan berbagai teknik penceritaan
- 1.4. Pengetahuan dan pemahaman aspek perkembangan cerita
- 1.5. Pengetahuan konvensi sinematik dan *editing*
- 1.6. Pengetahuan dan pemahaman konvensi dan praktek penyutradaraan produksi layar lebar
- 1.7. Pengetahuan akan konvensi naratif yang digunakan dalam sejarah pembuatan film
- 1.8. Pengetahuan teknik yng digunakan untuk merealisasikan narasi visual dari narasi tulis
- 1.9. Kemampuan menentukan bagaimana cerita dapat diangkat dari satu adegan ke adegan berikutnya
- 1.10. Pengetahuan dan pemahaman perkembangan karakter
- 1.11. Pemahaman akan keahlian *screen editor*
- 1.12. Pembacaan dan penginterpretasian dokumentasi dan bentuk narasi lainnya
- 1.13. Kemampuan melakukan riset dan mendokumentasi informasi
- 1.14. Pengetahuan teknik komunikasi efektif termasuk mendengar, bertanya dan komunikasi non verbal yang efektif
- 1.15. Teori komunikasi

### 2. Konteks penilaian

- 2.1 Penilaian unit ini akan sangat efektif bila dilakukan *on the job* dikarenakan adanya kebutuhan akan lingkungan kerja tertentu. Namun, penilaian unit ini dapat dilakukan dalam suatu simulasi

lingkungan kerja yang menghasilkan semua elemen situasi produksi termasuk menjalankan jadwal produksi. Simulasi penilaian harus melibatkan semua anggota tim yang secara normal akan berpartisipasi dalam sebuah *film*, produksi televisi atau multimedia dan penggunaan peralatan standar industri saat ini.

- 2.2 Metode penilaian harus meliputi observasi pertunjukan selama demonstrasi praktis. Observasi langsung perlu dilakukan lebih dari satu kali agar tercapai konsistensi pertunjukan. Penilaian harus mengikutkan sejumlah metode untuk menilai pertunjukan dan aplikasi pengetahuan dasar, dan harus meliputi ;
  - 2.2.1 Demonstrasi praktis (pobservasil langsung dapat dilakukan lebih dari sekali untuk mendapat konsistensi pertunjukan)
  - 2.2.2 *Role play*
  - 2.2.3 Studi kasus
  - 2.2.4 Pertanyaan / wawancara lisan dengan tujuan evaluasi proses yang digunakan dalam pengemabangan dan perealisasiian konsep kreatif
  - 2.2.5 Proyek / laporan / *logbook*
  - 2.2.6 Laporan pihak ketiga dan hasil otentik
  - 2.2.7 Portofolio bukti yang menjelaskan proses yang digunakan dalam pengembangan dan perealisasiian konsep kreatif

### 3. Aspek penting penilaian

- 3.1 Unit kompetensi ini mengaplikasi sektor industri. Fokus penilaian akan tergantung pada sektor industri. Penilaian harus sesuai dengan kebutuhan sektor tertentu dimana performa dinilai. Penilaian harus berdasar pada variabel yang ada dalam pernyataan variabel, yang mengaplikasikan konteks yang telah ditetapkan.
- 3.2 Berikut ini aspek penting untuk penetapan kompetensi unit ini :
  - 3.2.1 Perkembangan kemampuan untuk menghasilkan ide asli dan mengembangkannya dari konsep ke produksi
  - 3.2.2 Pengetahuan dan pemahaman konvensi dan praktek penulisan
  - 3.2.3 Pengetahuan dan aplikasi legislasi / aturan kesehatan dan keselamatan kerja
  - 3.2.4 Pengetahuan teknik komunikasi efektif

### Kompetensi Kunci

NO	KOMPETENSI KUNCI DALAM UNIT INI	TINGKAT
1	Mengumpulkan, mengorganisir dan menganalisa informasi	2
2	Mengkomunikasikan ide-ide dan informasi	2
3	Merencanakan dan mengorganisir aktivitas-aktivitas	2
4	Bekerja dengan orang lain dan kelompok	2
5	Menggunakan ide-ide dan teknik matematika	1
6	Memecahkan masalah	2
7	Menggunakan teknologi	2

- KODE UNIT** : TIK.MM02.061.01
- JUDUL UNIT** : **Membuat Keputusan Teknis dan Kreatif untuk Editing (Penyuntingan)**
- DESKRIPSI UNIT** : Unit ini menjelaskan keahlian dan pengetahuan yang dibutuhkan untuk membuat keputusan *editing* yang kreatif dan teknis, dan memonitor proses *editing film*, televisi, radio dan multimedia. Keputusan *editing* akan diaplikasikan dengan menggunakan *film*, *video*, atau media *digital* dalam proses *editing*.

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA
01 Menciptakan dan menilai ide	<p>1.1 Strategi untuk mempertahankan pengetahuan praktek <i>editing</i> dan gaya untuk kontribusi dan perluasan <i>output</i> kreatif dikembangkan</p> <p>1.2 Sejumlah ide untuk proses <i>editing</i> yang merespon secara simpatik pada penjelasan diciptakan dan diberikan solusi kreatif terhadap permasalahan produksi</p> <p>1.3 Ide didiskusikan dan dikolaborasikan dengan para personel untuk memastikan kontribusi ide pada konsep awal, mempertahankan integritas kreatif dan fisibilitas teknis dari konsep inisiatif.</p> <p>1.4 Terus menerus direfleksikan dan editing kreatif diapresiasi dan kemungkinan teknis untuk implikasi akan biaya, fisibilitas teknis, dan kecocokan sesuai dengan laporan</p>
02 Mengembangkan keputusan <i>edit</i> awal dan / atau <i>edit</i> yang sedang berlangsung	<p>2.1 Keputusan <i>editing</i> dikembangkan dari konsep awal dengan memastikan;</p> <p>2.1.1 Konsistensi dengan kebutuhan gaya naskah / produksi</p> <p>2.1.2 Bahwa ide tersebut secara teknik fisibel dan menjelaskan kepedulian akan parameter produksi dan batas teknologi</p> <p>2.1.3 Bahwa ide tersebut menjelaskan penggunaan teknologi yang efektif</p> <p>2.2 Ide ide baru dan kebutuhan tambahan atau perubahan naskah / produksi atau keputusan <i>editing</i> dipertimbangkan dan disertakan selama proses <i>editing</i> dengan berdiskusi dengan personel yang bersangkutan</p> <p>2.3 Setiap penghentian adegan dan kumpulannya</p>

	dievaluasi selama proses produksi
3	<p>Mengkomunikasikan keputusan <i>editing</i>, evaluasi dan membuat amandemen</p> <p>3.1 Materi yang sudah diedit ditujukan kepada para personel menggunakan format yang sesuai agar dapat dievaluasi</p> <p>3.2 Kualitas yang kreatif dan teknis dapat diciptakan dengan berpartisipasi dalam proses evaluasi pemenggalan / penghentian adegan yang kasar dan yang baik</p> <p>3.3 Modifikasi tambahan dikonfirmasi dan dilakukan perubahan seperlunya pada hasil <i>editing</i>, sesuai dengan jadwal dan kebutuhan produksi</p> <p>3.4 Solusi pada setiap masalah <i>editing</i> diidentifikasi dan setiap kesulitan dikomunikasikan dengan personel yang bersangkutan</p> <p>3.5 Dokumentasi yang akurat mengenai kebutuhan tahap pasca produksi selanjutnya diselesaikan dan dibagikan kepada para personel yang bersangkutan</p> <p>3.6 Keputusan edit akhir dijalankan dan diberikan penghentian adegan / <i>cut</i> akhir kepada para personel untuk memastikan bahwa hasil <i>editing</i> sesuai dengan penjelasan dan kebutuhan produksi</p>
4	<p>Memonitor proses <i>editing</i></p> <p>4.1. Semua kebutuhan <i>editing</i> dipastikan terpenuhi, standar mutu terpenuhi dan pekerjaan telah dilaksanakan dalam anggaran dan batas waktu yang telah ditentukan</p> <p>4.2. Standar kesehatan dan keselamatan kerja dipastikan telah terpenuhi dan jadwal pasca produksi telah terpenuhi</p> <p>4.3. Tujuan produksi dipastikan telah terpenuhi dengan mengintegrasikan penggunaan ritme, langkah, penceritaan, bahasa layar dan <i>grammar</i> pada materi yang sedang <i>diedit</i></p> <p>4.4. Spesifikasi <i>editing</i> dan jadwal dikonfirmasi dengan personel yang tepat</p> <p>4.5. Pertemuan pasca produksi dihadiri, serta dilakukan konfirmasi, dicatat, dan dijalankan semua keputusan <i>editing</i> yang telah disetujui</p> <p>4.6. Basis proses <i>editing</i>, setiap perubahan, tambahan, penghapusan dan re-strukturisasi</p>

	<p>yang telah dilakukan diinformasikan kepada para personel tentang</p> <p>4.7 Para personel diberi keahlian teknis selama aktifitas produksi</p> <p>4.8 Setiap dokumentasi, rekaman serta <i>file</i> yang diperlukan di-<i>update</i> sesuai dengan kebutuhan perusahaan</p>
--	--

## BATASAN VARIABEL

1. Keputusan *editing* meliputi :
  - 1.1 Perubahan naskah
  - 1.2. Waktu
  - 1.3. Bingkai / batasan
  - 1.4. Langkah
  - 1.5. Komposisi
  - 1.6. *Soundtrack*
  - 1.7. *Dialog*
  - 1.8 Musik
  - 1.9 *Daya cover*
  - 1.10 *Drop-outs*
  - 1.11 *Special effects*
  - 1.12 Transisi efek
  - 1.13 Pemecahan
  - 1.14 Pudaran
  - 1.15 Penggunaan grafik
  - 1.16 Durasi pengambilan gambar dan segmen
2. Materi uncut meliputi :
  - 2.1. *Rushes*
  - 2.2. *Video footage*
  - 2.3. *Film footage*
  - 2.4. *Sound footage*
  - 2.5. *Digital media*
3. Media meliputi:
  - 3.1 *Film*
  - 3.2 *Video* dengan format apa saja
  - 3.3 Visi media *digital*, suara
  - 3.4 *Image* diam
  - 3.5 *Graphics*
  - 3.6 *Image* hasil komputerisasi
4. Media editing meliputi :
  - 4.1 *Film*
  - 4.2 *Video*
  - 4.3 Data komputer
5. Metode *editing* meliputi :
  - 5.1 *Digital non-linear*
  - 5.2 *Linear*
  - 5.3 *Off line*
6. Dokumentasi meliputi
  - 6.1 Hasil olah komputer
  - 6.2 Tulisan manual

- 6.3 Persetujuan kontrak
- 6.4 Memo petunjuk / perintah
- 6.5 *Budgets*
- 6.6 Naskah
- 6.7 Jadwal produksi
- 6.8 *Call / running sheets*
- 6.9 Laporan kontinuitas
- 6.10 Laporan kamera
- 6.11 Laporan suara
- 6.12 Rencana proyek / operasional
- 6.13 Jadwal manufaktur
- 6.14 Spesifikasi / petunjuk manufaktur
- 6.15 Kontrak
- 7. Jenis produksi meliputi :
  - 7.1 *Film feature*
  - 7.2 Dokumentasi
  - 7.3 Produksi animasi
  - 7.4 Komersial / iklan
  - 7.5 Video musik
  - 7.6 Program televisi: musik, drama, komedi, *variety show*, dan olah raga
  - 7.7 Peristiwa atau penampilan yang difilmkan
  - 7.8 Radio
  - 7.9 Multimedia
- 8. Personel yang terlibat :
  - 8.1 Sutradara
  - 8.2 Produser
  - 8.3 Manajer produksi
  - 8.4 Fotografer
  - 8.5 *Editor*
  - 8.6 Asisten *editor*
  - 8.7 Personel bagian *edit* gambar
  - 8.8 Personel bagian *editing* suara
  - 8.9 Komposer musik
  - 8.10 Bagian efek suara
  - 8.11 Bagian *image* hasil olah komputer
  - 8.12 Bagian laboratorium
  - 8.13 Desainer produksi
  - 8.14 Sutradara bagian teknis
  - 8.15 Staf teknis lainnya
  - 8.16 Staf ahli lainnya
  - 8.17 Desainer
  - 8.18 Mentor industri
- 9. Fasilitas *editing* meliputi :
  - 9.1 Fasilitas dalam rumah
  - 9.2 Fasilitas komersial
- 10. Monitoring proses *editing* meliputi
  - 10.1 Monitoring kerja sendiri
  - 10.2 Monitoring tim *editor* dan personel lainnya

## PANDUAN PENILAIAN

### 1. Pengetahuan dan Keterampilan Pendukung

Penilaian harus melibatkan pengetahuan dan keahlian berikut ini :

- 1.1 Bercerita secara visual
- 1.2 Visualisasi dan interpretasi konsep kreatif
- 1.3 Pemahaman akan elemen kreatif dan teknis produksi
- 1.4 Konvensi *editing* meliputi :
- 1.5 Jenis *cutting* ; *jump cut*, *cut away*, *cut in*, *cut out*
- 1.6 Pudaran dan pemecahan,
- 1.7 Penghentian adegan, sebelum adegan, selama dan sesudah adegan
- 1.8 *Montase*
- 1.9 Kontinuitas
- 1.10 Gaya
- 1.11 Konvensi pembuatan *film* meliputi :
  - 1.11.1 Jenis shot kamera lebar, sedang, *close up*, ekstrem *close up*
  - 1.11.2 *Angle* tiga perempat, atas pundak, level, tinggi, rendah
  - 1.11.3 Sudut pandang kamera obyektif, subyektif, sudut pandang
  - 1.11.4 *Flashback* waktu sinematik, *flash forward*, pemadatan waktu, penambahan waktu, *editing* paralel
  - 1.11.5 Sejauh mana mengenal teknik / metode *editing* dan Peralatannya
  - 1.11.6 Aplikasi metode *editing* yang berbeda
  - 1.11.7 Bahasa *film* dan terminology lainnya yang dibutuhkan
  - 1.11.8 Pos produksi
  - 1.11.9 Manajemen waktu
  - 1.11.10 Teknik manajemen *file* dasar
  - 1.11.11 Prinsip negosiasi dan komunikasi
  - 1.11.12 Pemahaman kapabilitas editor dan kontraktor yang berkolaborasi
  - 1.11.13 Syarat kesehatan dan keselamatan kerja organisasi

### 2. Konteks penilaian

- 2.1 Penilaian unit ini akan sangat efektif bila dilakukan *on the job* karena adanya syarat lingkungan kerja yang spesifik. Namun, penilaian dapat dilakukan dalam simulasi lingkungan kerja yang akan menghasilkan semua elemen dari suatu situasi produksi termasuk menjalankan jadwal. Penilaian dalam simulasi lingkungan kerja harus melibatkan penggunaan peralatan standar industri.
- 2.2 Penilaian dapat melibatkan sejumlah metode untuk menilai performa Dan aplikasi pengetahuan dasar yang penting, dan meliputi :
  - 2.2.1 Demo praktek (observasi langsung perlu dilkakukan lebih dari satu kali agar konsistensi performa dapat tercapai)
  - 2.2.2 *Role play*
  - 2.2.3 Studi kasus
  - 2.2.4 *Sample* kerja atau simualsi aktifitas kerja
  - 2.2.5 Pertanyaan / wawancara lisan dengan tujuan evaluasi proses yang digunakan dalam pengembangan dan perealisasi konsep kreatif.
  - 2.2.6 Proyek / laporan / *logbook*

- 2.2.7 Laporan pihak ketiga dan hasil utama yang otentik
- 2.2.8 Portofolio bukti yang menjelaskan proses yang digunakan dalam pengembangan dan perealisasi konsep kreatif
- 2.2.9 Bukti kompetensi akan paling baik tercapai dengan evaluasi sejumlah editing dengan memastikan daya jangkau sejumlah teknik.

**3. Aspek penting penilaian**

- 3.1 Unit kompetensi ini beraplikasi dengan metode *editing* dan medianya . akan diaplikasikan apakah proses *editing* melibatkan :
  - 3.3.1 *Film*
  - 3.3.2 *Film* yang ditranfer ke *video*
  - 3.3.3 *Video*
  - 3.3.4 *Video* yang ditransfer ke *film* apada saat selesainya *editing*
  - 3.3.5 Media digital
- 3.2 Fokus penilaian akan tergantung pada media yang terlibat  
Penilaian harus sesuai dengan variabel yang ada dalam pernyataan variabel, yang diaplikasikan pada konteks yang telah ditentukan.
- 3.3. Perlu ketelitian dalam mengembangkan *training* agar sesuai dengan kebutuhan unit ini. Fokus spesifik *training* ini akan tergantung pada media yang digunakan misalnya *film*, *video*, atau media *digital*. Untuk pelatihan umum, organisasi harus mempertimbangkan pemberian *training* yang akan memberi peserta keahlian *editing*, termasuk sejumlah medianya.
- 3.4 Berikut ini adalah hal yang penting untuk penetapan kompetensi dalam unit ini :
  - 3.4.1 Perkembangan konsep *editing* kreatif yang memenuhi kebutuhan praktis dalam batasan teknis dan sumber komunikasi verbal dan tulis yang efektif dengan lingkup individu / organisasi
  - 3.4.2 Pengetahuan dan aplikasi metode dan peralatan *editing*

**Kompetensi Kunci**

NO	KOMPETENSI KUNCI DALAM UNIT INI	TINGKAT
1	Mengumpulkan, mengorganisir dan menganalisa informasi	3
2	Mengkomunikasikan ide-ide dan informasi	3
3	Merencanakan dan mengorganisir aktivitas-aktivitas	2
4	Bekerja dengan orang lain dan kelompok	3
5	Menggunakan ide-ide dan teknik matematika	1
6	Memecahkan masalah	3
7	Menggunakan teknologi	2

**KODE UNIT** : TIK.MM02.062.01

**JUDUL UNIT** : Menyiapkan Bahan dan Dokumen untuk *Editing*

**DESKRIPSI UNIT** : Unit ini menjelaskan keahlian dan pengetahuan yang dibutuhkan untuk menyiapkan materi dan dokumen yang dibutuhkan selama proses *editing* setiap produksi. materi dan dokumen disiapkan apakah menggunakan *film*, *video* atau media *digital* dalam proses *editing*.

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA
01 Menerima dan mendokumentasikan materi	1.1 Materi <i>uncut</i> , baik <i>image</i> maupun suara, diterima, diidentifikasi dengan benar, dilabelisasi, dan dikodekan 1.2 Format kompatibilitas semua materi <i>uncut</i> dipastikan dan disiapkan bila perlu 1.3 Semua materi diarsip sesuai dengan prosedur organisasi 1.4 Pengumpulan dan <i>update</i> semua dokumen yang dibutuhkan secara akurat untuk melacak persiapan 1.5 Semua aktifitas dilakukan sesuai dengan prosedur kesehatan dan keselamatan kerja
02 Menciptakan <i>image</i> dan lembar <i>logging</i> suara	2.1 Lembar <i>logging</i> untuk dokumen rekaman suara dibuat sesuai dengan prosedur organisasi 2.2 Lembar <i>logging</i> diselesaikan dan diperiksa akurasi sebelum dibagikan kepada para personel
03 Mensinkronkan gambar dan suara	3.1 Metode yang tepat untuk mensejajarkan gambar dan suara diidentifikasi 3.2 <i>Image uncut</i> dan suara disejajarkan secara benar untuk keperluan evaluasi dan <i>editing</i> . 3.3 Keperluan edit suara dipersiapkan
04 Menyiapkan dan memberikan petunjuk <i>editing</i>	4.1 Dokumentasi petunjuk <i>editing</i> yang akurat untuk digunakan oleh para personil yang terlibat dalam semua tahapan pasca produksi dikumpulkan 4.2 Produksi telah diselesaikan dan dikembalikan

	<p>4.3 Berpartisipasi dalam evaluasi produk sepanjang semua tahapan mulai dari proses <i>editing</i>, kemudian di <i>update</i> dan dibagikan petunjuk lebih lanjut</p> <p>4.4 Kepastian terpenuhinya syarat teknis dan kreatif dilakukan dengan berpartisipasi dalam evaluasi produk <i>editing</i> akhir</p> <p>4.5 Semua dokumentasi di-<i>update</i> secara akurat sepanjang proses <i>editing</i> dan perekaman serta dibuat arsipnya sesuai dengan kebutuhan tempat kerja.</p>
--	--

### BATASAN VARIABEL

1. *Image* dan suara dapat diidentifikasi dari :
  - 1.1 *Clapperboard details*
  - 1.2. Kode waktu
  - 1.3. Lembar kamera
  - 1.4. Dokumentasi suara
2. Laporan :
  - 2.1. Hasil komputer
  - 2.2. Tulisan tangan
3. Media :
  - 3.1 *Film* apa saja
  - 3.2 *Video* format apa saja
  - 3.3 Visi media *digital*, suara
  - 3.4 Gambar diam
  - 3.5 Grafik
  - 3.6 Gambar hasil olah komputer
4. Media *editing* :
  - 4.1 *Film*
  - 4.2 *Video*
  - 4.3 Data komputer
5. Metode *editing* :
  - 5.1 *Digital non-linear*
  - 5.2 *Linear*
  - 5.3 *On line*
  - 5.4 *Off line*
6. Metode menyatukan gambar dan suara :
  - 6.1 *Clapperboard*
  - 6.2 Tepukan tangan
  - 6.3 Kode waktu
7. Dokumentasi
  - 7.1 Hasil olah komputer
  - 7.2 Tulisan tangan
  - 7.3 Persetujuan kontrak
  - 7.4 Memo petunjuk /perintah
  - 7.5 Anggaran
  - 7.6 Naskah
  - 7.7 Jadwal produksi

- 7.8 Laporan kontinuitas
- 7.9 Laporan kamera
- 7.10 Laporan suara
- 7.11 Rencana operasional / proyek
- 7.12 Jadwal manufaktur
- 7.13 Spesifikasi / petunjuk manufaktur
- 7.14 Kontrak
- 7.15 Daftar keputusan *edit*
- 7.16 Laporan kesalahan
- 7.17 Daftar urutan dengan jumlah *shot* yang berhubungan
- 7.18 Urutan *assembling*
- 7.19 Penambahan naskah
- 7.20 Penambahan transkrip
- 7.21 *Sheet* suara termasuk *timecode log sheet* untuk lokasi rekaman suara
- 7.22 Lembar garis liar dan *sound effect*
- 8. Jenis *film* dan produksi televisi
  - 8.1 *Film feature*
  - 8.2 Dokumenter
  - 8.3 Produksi animasi
  - 8.4 *Film* pendek
  - 8.5 Komersial / iklan
  - 8.6 Peristiwa atau penampilan yang difilmkan
  - 8.7 *Video* musik
  - 8.8 Program televisi: musik, drama, komedi, *variety show*, dan olah raga
  - 8.9 Produksi televisi *pre-recorded*
- 9. Personel yang terlibat :
  - 9.1 Sutradara
  - 9.2 Produser
  - 9.3 Manager produksi
  - 9.4 Pengarah fotografi
  - 9.5 *Editor*
  - 9.6 Asisten *editor*
  - 9.7 Bagian *editing* gambar
  - 9.8 Bagian *editing* suara
  - 9.9 Komposer musik
  - 9.10 Bagian *sound effect*
  - 9.11 Bagian olah gambar komputer
  - 9.12 Bagian fasilitas *editing*
  - 9.13 Bagian laboratorium
  - 9.14 Desainer produksi
  - 9.15 Pengarah teknis
  - 9.16 Staf teknis lainnya
  - 9.17 Staf ahli lainnya
  - 9.18 Desainer
- 10. Kebutuhan *editing* :
  - 10.1 *Voice over*
  - 10.2 *Music*
  - 10.3 *Additional Dialogue Recording* (ADR) / rekaman dialog tambahan
  - 10.4 *Foley* khusus
  - 10.5 *Sound effects*
  - 10.6 Kebutuhan atmosfer
  - 10.7 *Sound pre mix* and *final mix*
  - 10.8 Produksi judul
  - 10.9 Produksi efek optikal
  - 10.10 *On line editing*

- 10.11 *Sound editing*
- 10.12 *Graphics*
- 10.13 Pemberian judul
- 10.14 Animasi
- 10.15 Layanan laboratorium
- 10.16 Perkembangan film kamera ekspose
- 10.17 Produksi karya cetak
- 10.18 Pencocokan negatif
- 10.19 *Transfer video ke film*
- 10.20 Produksi optikal dan judul
- 10.21 Produksi cetak jawaban
- 11. Fasilitas *editing*
  - 11.1 Fasilitas *in house*
  - 11.2 Fasilitas komersial
- 12. Persiapan untuk *editing* suara
  - 12.1 Transfer dan pemberian label suara ke bentuk *magnetic tape*
  - 12.2 Pembuatan *copy* rekaman *audio* yang dibuat pada saat pembuatan *film*
  - 12.3 Persiapan *timecoded log sheets* untuk rekaman *audio*
  - 12.4 Persiapan dan pengecekan sumber dan bahan rekaman yang akan digunakan
  - 12.5 Produksi *audio* hanya EDL
  - 12.6 *File open media interchange* (OMF file)

## PANDUAN PENILAIAN

### 1. Ketrampilan dan Pengetahuan Pendukung

Penilaian harus meliputi pengetahuan dan keahlian berikut ini :

- 1.1 Pemahaman elemen produksi
- 1.2 Penjadwalan produksi
- 1.3 Pendokumentasian petunjuk yang jelas
- 1.4 Manajemen informasi
- 1.5 Komunikasi efektif dengan teman kerja
- 1.6 Pemahaman kapabilitas editor atau kontraktor
- 1.7 Pengetahuan akan metode *editing* gambar dan suara dan perlengkapannya
- 1.8 Konvensi *editing*
- 1.9 Pemahaman kapabilitas personel pos produksi, fasilitas dan peralatannya
- 1.10 Pengetahuan akan teknik / metode pos produksi dan peralatannya
- 1.11 Pengetahuan aplikasi metode *editing* yang berbeda
- 1.12 Bahasa *film* dan terminology lainnya
- 1.13 Syarat kesehatan dan keselamatan kerja organisasi

### 2. Konteks penilaian

- 2.1 Penilaian unit ini akan sangat efektif bila dilakukan *on the job* karena adanya syarat lingkungan kerja yang spesifik. Namun, penilaian dapat dilakukan dalam simulasi lingkungan kerja yang akan menghasilkan semua elemen dari suatu situasi produksi termasuk menjalankan jadwal. Penilaian dalam simulasi lingkungan kerja harus melibatkan penggunaan peralatan standar industri.
- 2.2 Penilaian dapat melibatkan sejumlah metode untuk menilai performa Dan aplikasi pengetahuan dasar yang penting, dan meliputi :
  - 2.2.1 Demo praktek (observasi langsung perlu dilkakukan lebih dari

- satu kali agar konsistensi performa dapat tercapai )
- 2.2.2 *Role play*
  - 2.2.3 Studi kasus
  - 2.2.4 Sample kerja atau simulasi aktifitas kerja
  - 2.2.5 Pertanyaan / wawancara lisan dengan tujuan evaluasi proses yang digunakan dalam pengembangan dan perealisasi konsep kreatif.
  - 2.2.6 Proyek / laporan / *logbook*
  - 2.2.7 Laporan pihak ketiga dan hasil utama yang otentik
  - 2.2.8 Portofolio bukti yang menjelaskan proses yang digunakan dalam pengembangan dan perealisasi konsep kreatif
  - 2.2.9 Bukti kompetensi akan paling baik tercapai dengan evaluasi sejumlah editing dengan memastikan daya jangkau sejumlah teknik.

### 3. Aspek penting penilaian

- 3.1 Unit kompetensi ini beraplikasi dengan metode *editing* dan medianya . Akan diaplikasikan apakah proses editing melibatkan :
  - 3.1.1 *Film*
  - 3.1.2 *Film* yang ditranfer ke *video*
  - 3.1.3 *Video*
  - 3.1.4 *Video* yang ditranfer ke *film* apada saat selesainya *editing*
  - 3.1.5 *Media digital*
- 3.2 Fokus penilaian akan tergantung pada media yang terlibat. Penilaian harus sesuai dengan variabel yang ada dalam pernyataan variabel, yang diaplikasikan pada konteks yang telah ditentukan.
- 3.3 Perlu ketelitian dalam mengembangkan *training* agar sesuai dengan kebutuhan unit ini. Fokus spesifik *training* ini akan tergantung pada media yang digunakan misalnya *film*, *video*, atau *media digital*. Untuk pelatihan umum, organisasi harus mempertimbangkan pemberian *training* yang akan memberi peserta keahlian *editing*, termasuk sejumlah medianya.
- 3.4 Berikut ini adalah hal yang penting untuk penetapan kompetensi dalam unit ini :
  - 3.4.1 Perkembangan konsep *editing* kreatif yang memenuhi kebutuhan praktis dalam batasan teknis dan sumber komunikasi verbal dan tulis yang efektif dengan lingkup individu / organisasi
  - 3.4.2 Pengetahuan dan aplikasi metode dan peralatan *editing*

### Kompetensi Kunci

NO	KOMPETENSI KUNCI DALAM UNIT INI	TINGKAT
1	Mengumpulkan, mengorganisir dan menganalisa informasi	2
2	Mengkomunikasikan ide-ide dan informasi	2
3	Merencanakan dan mengorganisir aktivitas-aktivitas	2
4	Bekerja dengan orang lain dan kelompok	3
5	Menggunakan ide-ide dan teknik matematika	2
6	Memecahkan masalah	1
7	Menggunakan teknologi	3

**KODE UNIT** : **TIK.MM02.063.01**

**JUDUL UNIT** : **Mengoperasikan Peralatan *Editing Video***

**DESKRIPSI UNIT** : Unit ini menjelaskan keahlian dan pengetahuan yang dibutuhkan untuk menggunakan atau peralatan *editing online* untuk mengumpulkan *video* dan suara untuk produksi layar lebar apa saja ketika menggunakan *video tape* sebagai mediana. *Film* dapat juga digunakan dalam fase produksi dan ditransfer ke *video* untuk proses *editing*.

<b>ELEMEN KOMPETENSI</b>	<b>KRITERIA UNJUK KERJA</b>
01 Menyiapkan untuk menggunakan peralatan <i>editing</i>	1.1 Batas waktu untuk penyelesaian berbagai tahapan proses <i>editing</i> diklarifikasi dan ditentukan untuk memastikan terpenuhinya tenggat waktu. 1.2 Semua aktifitas dilakukan sesuai dengan prosedur kesehatan dan keselamatan kerja 1.3 Setiap kesalahan dan masalah diidentifikasi, dilaporkan dan diselesaikan sesuai prosedur organisasi 1.4 Materi / bahan <i>editing</i> habis pakai, didapatkan dan dipastikan semua materi tersedia dalam jumlah cukup untuk memenuhi jadwal <i>editing</i> dan kebutuhan sesuai dengan anggaran 1.5 Penerimaan karya / <i>camera tape</i> , ditangani dengan hati hati agar tidak rusak dan diperiksa semua materi <i>editing</i> telah ditransfer ke media yang baik dengan label dan kode waktu yang sesuai 1.6 <i>Work tape</i> disiapkan dalam jumlah yang sesuai dengan kebutuhan kerja 1.7 Semua dokumentasi yang diperlukan untuk dokumentasi tanda terima <i>tape</i> / perekat diselesaikan
02 Menyambungkan <i>video footage</i> dan suara	2.1 <i>Source tape</i> diletakkan pada <i>player</i> dan <i>record tape</i> pada mesin perekam 2.2 Daftar keputusan <i>edit</i> dibuat dan digunakan ( <i>edls</i> ) sepanjang proses <i>editing</i>

	<p>2.3 Titik edit diidentifikasi dan diletakkan secara tepat dengan menggunakan peralatan <i>editing</i>, menggunakan kode waktu</p> <p>2.4 Urutan yang dibutuhkan di-<i>copy</i> dari <i>source tape</i> ke <i>record tape</i></p> <p>2.5 Gambar dan suara dikumpulkan secara akurat kedalam urutan yang dibutuhkan, dengan memastikan gambar dan suara tersebut sinkron dengan dokumentasi yang diperlukan</p> <p>2.6 Suara dipastikan sudah direkam dalam <i>audio track</i></p> <p>2.7 Setiap tambahan gambar, suara, dan efek dalam kompilasi digabungkan dan dipastikan <i>soundtrack</i> sudah sinkron dengan gambar</p>
03 Memonitor kualitas secara teknis	<p>3.1 <i>Audio level</i> dimonitor dan ditetapkan untuk mempertahankan kekuatan sinyal yang dibutuhkan</p> <p>3.2 Kualitas materi <i>edit</i> direview secara teknis untuk memastikan standar teknis telah terpenuhi</p> <p>3.3 Masalah potensial dalam kualitas teknis materi edit dikenali dan disesuaikan sesuai kebutuhan dengan menggunakan prosedur organisasi</p>
04 Menyelesaikan kerja	<p>4.1 <i>Copy master edit</i> dipastikan aman dan tidak rusak</p> <p>4.2 Duplikasi <i>video tape</i> dibuat dengan memastikan format dan jumlah <i>copy</i> yang benar</p> <p>4.3 Semua <i>tape</i> dilabelisasi, di-<i>file</i>, dan disimpan sesuai dengan prosedur perusahaan</p> <p>4.4 Kepastian terpenuhinya syarat teknis dan kreatif dilakukan dengan Berpartisipasi dalam evaluasi produk <i>editing</i> akhir</p> <p>4.5 Kesalahan peralatan, materi, diidentifikasi dan dilaporkan sesuai dengan prosedur organisasi</p> <p>4.6 Tempat kerja ditinggalkan seperti sedia kala atau dalam kondisi lebih baik, dengan memastikan bahwa tidak ada dampak yang merugikan</p>

#### BATASAN VARIABEL

1. Kumpulan gambar dan suara untuk :
  - 1.1 *Cut* yang kasar
  - 1.2. *Cut* yang baik

- 1.3. Persiapan untuk proses *editing* pos produksi lebih lanjut
- 1.4. Produksi judul
- 1.5. Produksi efek optikal
- 1.6. *On line editing*
- 1.7. *Sound editing*
2. Kerusakan dapat disebabkan karena terekspos pada:
  - 2.1. Medan magnet
  - 2.2. Panas
  - 2.3. Debu
  - 2.4. Kelembaban
  - 2.5. Bahan kimia
  - 2.6. Cairan
  - 2.7. Penanganan fisik yang kasar
3. Persiapan *work tape* meliputi :
  - 3.1. Perekaman *black onto tape*
  - 3.2. Pemasukan *color bar*
4. Tambahan gambar dan suara meliputi :
  - 4.1. *Sound effects*
  - 4.2. Atmosfir
  - 4.3. *Voice over*
  - 4.4. Musik
  - 4.5. Tambahan dialog
  - 4.6. Grafik
  - 4.7. Pemberian judul
  - 4.8. Animasi
5. Kualitas teknik meliputi :
  - 5.1. Kejelasan suara
  - 5.2. Kejelasan gambar
  - 5.3. *Audio level*
  - 5.4. *Drop out*
  - 5.5. *Glitch*
  - 5.6. *Break in control track*
6. Dokumentasi :
  - 6.1. Hasil komputer
  - 6.2. Tulisan tangan
  - 6.3. Naskah
  - 6.4. Daftar *shot*
  - 6.5. Daftar keputusan edit
  - 6.6. Jadwal *editing*
  - 6.7. Laporan kontinuitas
  - 6.8. Laporan kamera
  - 6.9. Laporan suara
  - 6.10. Jadwal manufaktur
  - 6.11. Spesifikasi / petunjuk manufaktur
  - 6.12. Kontrak
  - 6.13. Memo petunjuk
  - 6.14. Anggaran
  - 6.15. Laporan kesalahan
  - 6.16. Urutan sambungan
  - 6.17. Tambahan naskah
  - 6.18. Tambahan transkrip
  - 6.19. *Sound sheet* termasuk *timecode log sheet* untuk lokasi rekaman suara
  - 6.20. *Log sheet wild line* dan *sound effect*
7. Jenis produksi *film* dan televisi meliputi :
  - 7.1. *Film feature*

- 7.2 Dokumenter
- 7.3 Produksi animasi
- 7.4 *Film* pendek
- 7.5 Komersial / iklan
- 7.6 Peristiwa atau penampilan yang difilmkan
- 7.7 *Video* musik
- 7.8 Program televisi: musik, drama , komedi, *variety show*, olah raga
- 7.9 Produksi televisi langsung, tunda, atau ulang
- 8. Personel yang terlibat :
  - 8.1 Sutradara
  - 8.2 Produser
  - 8.3 Pimpinan produksi
  - 8.4 Pengarah fotografi
  - 8.5 Editor
  - 8.6 Asisten editor
  - 8.7 Bagian editing gambar
  - 8.8 Bagian editing suara
  - 8.9 Penata musik
  - 8.10 Bagian efek suara
  - 8.11 Bagian gambar komputer
  - 8.12 Bagian fasilitas *editing*
  - 8.13 Bagian laboratorium
  - 8.14 Desiner produksi
  - 8.15 Pengarah teknik
  - 8.16 Staf teknik lainnya
  - 8.17 Staf ahli lainnya
  - 8.18 Desainer
- 9. Source tape meliputi :
  - 9.1 *Camera tapes*
  - 9.2 *Copy / worktape*
  - 9.3 *Audio tape*
- 10. Manipulasi peralatan *editing* melibatkan :
  - 10.1 Kecepatan dan arah *source tape*
  - 10.2 Identifikasi *edit point*
  - 10.3 *Split edits*
  - 10.4 *Preview edits*
  - 10.5 *Make edits*
  - 10.6 *Review edits*
  - 10.7 Sisipan atau sambungan
  - 10.8 Penggunaan EDL
- 11. *Edit decision list* (EDL):
  - 11.1 Hasil komputer pada *disk*
- 12. Duplikat *tape* diproduksi untuk :
  - 12.1 Pameran dan distribusi
- 13. *Video* meliputi :
  - 13.1 *Video* dengan format VHS, SVHS, *Umatic*, *Betacam*, SP dan *Digital Betacam*
- 14. Fasilitas editing meliputi :
  - 14.1 *Fasilitas in house*
  - 14.2 Fasilitas komersial
- 15. Peralatan editing meliputi :
  - 15.1 *On-line edit suites*
  - 15.2 *Source and record machines*
  - 15.3 *Edit controllers*
  - 15.4 Program komputer, misalkan *shotlister*

- 15.5 *Mixers*
- 15.6 *Sound mixers*
- 15.7 *Multi track audio recorder*
- 15.8 *Vision mixers*
- 15.9 *Vision switcher*
- 15.10 Judul generator
- 15.11 *Graphics computer program*
- 15.12 *Monitors*
- 16. Bahan *editing* habis pakai :
  - 16.1 *Video tapes*
  - 16.2 Disket komputer
- 17. Gambar tambahan meliputi :
  - 17.1 Judul
  - 17.2 Gambar grafik
  - 17.3 Optikal
  - 17.4 Transisi misalkan *dissolves, fade ins, fade outs, supers, subjuduls*
  - 17.5 *Special effects*
- 18. Suara tambahan meliputi :
  - 18.1 *Sound effects*
  - 18.2 Musik
  - 18.3 *Atmospherics*
  - 18.4 Dialog
  - 18.5 Dialog tambahan misalnya rekaman ulang dan narasi
- 19. Kru pos produksi lainnya :
  - 19.1 *Sound editor* untuk pos produksi dan bagian *sound*
  - 19.2 Produser bagian judul dan optikal

## PANDUAN PENILAIAN

1. **Pengetahuan dan Keterampilan Pendukung**  
 Penilaian harus melibatkan pengetahuan dan keahlian berikut ini :
  - 1.1 Visualisasi dan interpretasi konsep kreatif
  - 1.2 Pemahaman elemen artistic dan teknis sebuah produksi
  - 1.3 Pemahaman yang luas akan konvensi *editing*
  - 1.4 Bahasa *film* dan *terminology* lainnya
  - 1.5 Interpretasi jadwal produksi
  - 1.6 Pengetahuan akan teknik / metode dan peralatan *editing* gambar dan suara
  - 1.7 Aplikasi metode *editing film* yang berbeda
  - 1.8 Pemahaman akan kapabilitas personel, fasilitas dan peralatan pos produksi
  - 1.9 Pengetahuan akan teknik / metode dan peralatan pos produksi dewasa ini
  - 1.10 Kesehatan dan keselamatan kerja organisasi
2. **Konteks penilaian**
  - 2.1 Penilaian unit ini akan sangat efektif bila dilakukan *on the job* karena adanya syarat lingkungan kerja yang spesifik. Namun, penilaian dapat dilakukan dalam simulasi lingkungan kerja yang akan menghasilkan semua elemen dari suatu situasi produksi termasuk menjalankan jadwal. Penilaian dalam simulasi lingkungan kerja harus melibatkan penggunaan peralatan standar industri.

- 2.2 Penilaian dapat melibatkan sejumlah metode untuk menilai performa Dan aplikasi pengetahuan dasar yang penting, dan meliputi :
- 2.2.1 Demo praktek (observasi langsung perlu dilakukan lebih dari satu kali agar konsistensi performa dapat tercapai )
  - 2.2.2 *Role play*
  - 2.2.3 Studi kasus
  - 2.2.4 *Sample* kerja atau simulasi aktifitas kerja
  - 2.2.5 Pertanyaan /wawancara lisan dengan tujuan evaluasi proses yang digunakan dalam pengembangan dan perealisasi konsep kreatif.
  - 2.2.6 Proyek / laporan / *logbook*
  - 2.2.7 Laporan pihak ketiga dan hasil utama yang otentik
  - 2.2.8 Portofolio bukti yang menjelaskan proses yang digunakan dalam pengembangan dan perealisasi konsep kreatif
  - 2.2.9 Bukti kompetensi akan paling baik tercapai dengan evaluasi sejumlah *editing* dengan memastikan daya jangkau sejumlah teknik.

### 3. Aspek penting penilaian

- 3.1 Unit kompetensi ini beraplikasi dengan metode *editing* dan medianya . Akan diaplikasikan apakah proses *editing* melibatkan :
- 3.1.1 *Film*
  - 3.1.2 *Film* yang ditranfer ke *video*
  - 3.1.3 *Video*
  - 3.1.4 *Video* yang ditranfer ke *film* pada saat selesainya *editing*
  - 3.1.5 *Media digital*
- 3.2 Fokus penilaian akan tergantung pada media yang terlibat. Penilaian harus sesuai dengan variabel yang ada dalam pernyataan variabel, yang diaplikasikan pada konteks yang telah ditentukan.
- 3.3 Perlu ketelitian dalam mengembangkan *training* agar sesuai dengan kebutuhan unit ini. Fokus spesifik *training* ini akan tergantung pada media yang digunakan misalnya *film*, *video*, atau media *digital*. Untuk pelatihan umum, organisasi harus mempertimbangkan pemberian *training* yang akan memberi peserta keahlian *editing*, termasuk sejumlah medianya.
- 3.4 Berikut ini adalah hal yang penting untuk penetapan kompetensi dalam unit ini :
- 3.4.1 Perkembangan konsep *editing* kreatif yang memenuhi kebutuhan praktis dalam batasan teknis dan sumber komunikasi verbal dan tulis yang efektif dengan lingkup individu / organisasi
  - 3.4.2 Pengetahuan dan aplikasi metode dan peralatan *editing*

### Kompetensi Kunci

NO	KOMPETENSI KUNCI DALAM UNIT INI	TINGKAT
1	Mengumpulkan, mengorganisir dan menganalisa informasi	2
2	Mengkomunikasikan ide-ide dan informasi	2
3	Merencanakan dan mengorganisir aktivitas-aktivitas	2
4	Bekerja dengan orang lain dan kelompok	3
5	Menggunakan ide-ide dan teknik matematika	1
6	Memecahkan masalah	2

7	Menggunakan teknologi	3
---	-----------------------	---

**KODE UNIT** : **TIK.MM02.064.01**

**JUDUL UNIT** : **Menjalankan Sistem *Editing Non-Linear***

**DESKRIPSI UNIT** : Unit ini menjelaskan keahlian dan pengetahuan yang dibutuhkan untuk menggunakan *system non-linear editing* untuk *editing media digital* untuk produksi layar lebar. *Film / video* dapat digunakan dalam fase produksi dan didigitalisasi untuk proses *editing*

<b>ELEMEN KOMPETENSI</b>	<b>KRITERIA UNJUK KERJA</b>
01 Mempersiapkan penggunaan peralatan <i>editing</i>	<p>1.1 Batas waktu untuk penyelesaian berbagai tahapan proses <i>editing</i> ditetapkan untuk memastikan terpenuhinya tenggat waktu.</p> <p>1.2 <i>Software</i> yang cocok untuk memenuhi kebutuhan <i>editing</i> dipilih dan diperiksa untuk dapat dioperasikan</p> <p>1.3 Semua peralatan <i>hardware editing</i> diperiksa untuk memastikan alat tersebut berfungsi dan cocok untuk hasil yang diinginkan</p> <p>1.4 Setiap kesalahan dalam penggunaan peralatan <i>editing</i> ditangani sesuai prosedur organisasi</p> <p>1.5 Sumber dan materi <i>editing</i> habis pakai dicari dan dipastikan materi tersebut tersedia dalam jumlah cukup untuk pemenuhan jadwal <i>editing</i> dan anggaran</p> <p>1.6 <i>Input device</i> pada <i>recording device</i> dipasang dan diperiksa untuk memastikan masih dapat berfungsi</p> <p>1.7 <i>Source material</i> diterima untuk <i>di edit</i> dan dipastikan formatnya sesuai dengan peralatan <i>editing</i></p> <p>1.8 <i>Source material</i> ditangani dengan hati-hati supaya tidak rusak</p> <p>1.9 Setiap dokumentasi yang dibutuhkan diselesaikan untuk dokumentasi tanda terima materi</p>

<p>02 Mengedit gambar dan suara sesuai dengan syarat pada penjelasan</p>	<p>2.1 Gambar, suara dan gambar diam diedit dalam urutan yang dibutuhkan, sesuai syarat kreatif pada penjelasan</p> <p>2.2 Fungsi program digunakan untuk membuat dan memasukkan grafik, transisi dan efek khusus ke dalam kompilasi.</p> <p>2.3 Level <i>sound output</i> ditempatkan</p> <p>2.4 Pengulangan kualitas teknis materi yang sudah diedit dan dimonitor untuk identifikasi masalah potensial dilakukan dalam proses <i>editing</i> atau <i>digitizing</i>, dan dilakukan tindakan remedial seperlunya untuk memperbaiki kualitas teknis</p> <p>2.5 Teknik manajemen file yang efektif digunakan sepanjang proses <i>editing</i></p> <p>2.6 <i>Back up</i> data dilakukan pada interval <i>reguler</i> dan dimonitor <i>space hard drive</i> pada basis <i>reguler</i>, serta dilakukan tindakan untuk mempertahankan <i>space hard drive</i> cukup untuk durasi <i>edit</i></p>
<p>03 Memperbaiki hasil edit</p>	<p>3.1 Program <i>software editing</i> digunakan untuk melihat urutan produksi / program dan dilakukan perbaikan <i>editing</i></p> <p>3.2 Semua titik insersi diperiksa dan diedit secara bersih, halus dan sesuai dengan kebutuhan produksi</p> <p>3.3 <i>Software</i> dimanipulasi untuk menyelesaikan setiap masalah dengan gambar dan suara yang teridentifikasi</p> <p>3.4 <i>File</i> dan retriifikasi <i>shot</i> dan pengurutannya yang dibutuhkan sesuai dengan petunjuk operasional peralatan yang digunakan</p>
<p>04 Mengekspor hasil kompilasi dan file dan arsipkan pekerjaan editing</p>	<p>4.1 Pengulangan digitalisasi sejumlah kompilasi dilakukan dengan menggunakan format dan <i>setting</i> yang benar, seperti yang dibutuhkan</p> <p>4.2 Hasil <i>editing</i> pada media penyimpan yang benar diputar dan dibuat <i>copy</i>nya</p> <p>4.3 Daftar keputusan edit (EDL) dibuat dan disimpan pada <i>disk</i></p> <p>4.4 Dipastikan hasil <i>edit</i> dan <i>transfer</i> dari <i>disk</i> dengan <i>system editing digital</i> ke <i>data recorder</i></p> <p>4.5 <i>Disk</i> penyimpan <i>editing</i> dibersihkan ketika</p>

	proses <i>editing</i> diputuskan sudah selesai
05 Menyelesaikan pekerjaan	<p>5.1 Setiap peralatan yang rusak dan perlu perbaikan dilaporkan dan didokumentasikan pada personel yang bersangkutan</p> <p>5.2 Tempat kerja ditinggalkan dalam keadaan seperti sediakala atau keadaan yang lebih baik, dengan memastikan tidak ada dampak merugikan terhadap tempat kerja</p>

### BATASAN VARIABEL

1. Kerusakan dapat disebabkan oleh :
  - 1.1 Karena terekspos pada :
    - 1.1.1 Medan magnet
    - 1.1.2 Panas
    - 1.1.3 Debu
    - 1.1.4 Kelembaban
    - 1.1.5 Bahan kimia
    - 1.1.6 Cairan
  - 1.2. Penanganan yang secara fisik kasar
2. Kompilasi gambar dan suara :
  - 2.1. *Rough cut / s*
  - 2.2. *Fine cut / s*
  - 2.3. *Lock off*
  - 2.4. Proses editing pasca produksi lebih lanjut meliputi :
    - 2.4.1 Produksi judul
    - 2.4.2 Produksi *optical effect*
    - 2.4.3 *On line editing*
    - 2.4.4 *Sound editing*
3. Gambar tambahan meliputi :
  - 3.1 Judul
  - 3.2 Gambar grafik
  - 3.3 *Opticals*
  - 3.4 Transisi seperti *dissolves, fade ins, fade outs, supers, subtitles*
  - 3.5 *Special effects*
4. Suara tambahan meliputi:
  - 4.1 *Sound effects*
  - 4.2 Musik
  - 4.3 *Atmospher*
  - 4.4. Dialog
  - 4.5 Tambahan misalnya rekaman ulang dan narasi
5. Dokumentasi
  - 5.1 Hasil olah komputer
  - 5.2 Tulisan tangan
  - 5.3 Perjanjian kontrak
  - 5.4 Memo perintah / petunjuk
  - 5.5 Naskah

- 5.6 Jadwal produksi
  - 5.7 Petunjuk, manufaktur
  - 5.8 Kontrak
  - 5.9 Daftar putusan edit
  - 5.10 Laporan kesalahan
  - 5.11 Urutan jumlah *shot*
  - 5.12 Urutan sambungan
  - 5.13 Naskah tambahan
  - 5.14 Transkrip tambahan
  - 5.15 *Sound sheets* termasuk *timecode log sheet* untuk rekaman suara lokasi
  - 5.16 *Wild line* dan *sound effects log sheet*
6. Jenis produksi *film* dan televisi
- 6.1 *Film feature*
  - 6.2 Dokumenter
  - 6.3 Produksi animasi
  - 6.4 *Film pendek*
  - 6.5 Komersial
  - 6.6 Peristiwa atau penampilan yang difilmkan
  - 6.7 *Video* musik
  - 6.8 Produksi televisi: musik, drama, komedi, *variety show* dan olah raga
  - 6.9 Produksi televisi langsung, tunda, atau ulangan
7. Personel yang terlibat:
- 7.1 Sutradara
  - 7.2 Produser
  - 7.3 Pimpinan produksi
  - 7.4 Editor
  - 7.5 Asisten editor
  - 7.6 Bagian *editing* gambar
  - 7.7 Bagian *editing* suara
  - 7.8 Bagian *sound effect*
  - 7.9 Ahli gambar komputer
  - 7.10 Pengarah teknis
  - 7.11 Staf teknis lainnya
  - 7.12 Staf ahli lainnya
  - 7.13 Desainer
8. Petunjuk *edit* meliputi :
- 8.1 Daftar putusan *edit* yang tersedia pada disket dan dibuat selama *off line edit*
  - 8.2 Daftar *shot* manual
  - 8.3 Ide / konsep yang hanya ditampilkan secara verbal atau tertulis
  - 8.4 Produksi hasil *editing* terdahulu yang harus diedit ulang
9. Materi sumber meliputi :
- 9.1 *Film*
  - 9.2 *Video*
  - 9.3 *Digital* media
  - 9.4 Suara
  - 9.5 Grafik - teks, gambar diam
10. *Visual effect* meliputi :
- 10.1 Kunci penggabung
  - 10.2 DVE untuk memindah dan menyimpangkan

- 10.3 Koreksi warna untuk modifikasi
- 10.4 *Texture generation* untuk menambah blur
- 10.5 *Tracker* untuk mengikuti bagian gambar
- 10.6 Produksi judul
- 10.7 Produksi *optical effect*
- 10.8 Gambar grafik
- 10.9 *Opticals*
- 10.10 Transisi misalnya *dissolves, fade ins, fade outs, supers, subtitles*
- 10.11 *Special effects*
  
- 11. *Video* meliputi :
  - 11.1 *Video* dengan format VHS, SVHS, DVC, *Umatic*, SP, *Betacam* and *Digital Betacam*
  
- 12. Fasilitas *editing* meliputi :
  - 12.1 Fasilitas *in-house*
  - 12.2 Fasilitas komersial
  
- 13. Peralatan *editing* meliputi :
  - 13.1 Komputer
  - 13.2 *Non-linear digital editing and graphics software programs*
  - 13.3 *Monitor*
  - 13.4 *Keyboard* dan *mouse*
  - 13.5 *External hard drive*
  - 13.6 *External disk drive*
  - 13.7 Komputer cadangan
  - 13.8 *Source and record machines*
  - 13.9 *Computer software programs*
  - 13.10 *Graphics computer program*
  - 13.11 *Digital video effects system (DVE)*
  - 13.12 *Digital disk recorder (DDR)*
  - 13.13 *Video transfer recorder (VTR)*
  
- 14. Bahan *editing* habis pakai :
  - 14.1 *Disket*
  - 14.2 Kertas untuk *hardcopy*
  - 14.3 *Compact discs*
  
- 15. Memori meliputi :
  - 15.1 *Disk*
  - 15.2 *Hard drive internal, external*

## PANDUAN PENILAIAN

### 1. Pengetahuan dan Keterampilan Pendukung

Penilaian harus melibatkan pengetahuan dan keahlian berikut ini:

- 1.1 Visualisasi dan interpretasi konsep kreatif
- 1.2 Pemahaman elemen artistik dan teknis sebuah produksi
- 1.3 Pemahaman yang luas akan konvensi *editing*
- 1.4 Bahasa *film* dan terminology lainnya
- 1.5 Interpretasi jadwal produksi
- 1.6 Pengetahuan akan teknik / metode dan peralatan *editing* gambar dan suara
- 1.7 Aplikasi metode *editing film* yang berbeda

- 1.8 Pemahaman akan kapabilitas personel, fasilitas dan peralatan pos produksi
- 1.9 Pengetahuan akan teknik / metode dan peralatan pos produksi dewasa ini
- 1.10 Kesehatan dan keselamatan kerja organisasi

## 2. Konteks penilaian

- 2.1 Penilaian unit ini akan sangat efektif bila dilakukan *on the job* karena adanya syarat lingkungan kerja yang spesifik. Namun, penilaian dapat dilakukan dalam simulasi lingkungan kerja yang akan menghasilkan semua elemen dari suatu situasi produksi termasuk menjalankan jadwal. Penilaian dalam simulasi lingkungan kerja harus melibatkan penggunaan peralatan standar industri.
  
- 2.2 Penilaian dapat melibatkan sejumlah metode untuk menilai performa dan aplikasi pengetahuan dasar yang penting, dan meliputi :
  - 2.2.1 Demo praktek (observasi langsung perlu dilakukan lebih dari satu kali agar konsistensi performa dapat tercapai )
  - 2.2.2 *Role play*
  - 2.2.3 Studi kasus
  - 2.2.4 Sample kerja atau simulasi aktifitas kerja
  - 2.2.5 Pertanyaan / wawancara lisan dengan tujuan evaluasi proses yang digunakan dalam pengembangan dan perealisasi konsep kreatif.
  - 2.2.6 Proyek / laporan / *logbook*
  - 2.2.7 Laporan pihak ketiga dan hasil utama yang otentik
  - 2.2.8 Portofolio bukti yang menjelaskan proses yang digunakan dalam pengembangan dan perealisasi konsep kreatif
  - 2.2.9 Bukti kompetensi akan paling baik tercapai dengan evaluasi sejumlah *editing* dengan memastikan daya jangkau sejumlah teknik.

## 3. Aspek penting penilaian

- 3.1 Unit kompetensi ini beraplikasi dengan metode *editing* dan medianya . Akan diaplikasikan apakah proses *editing* melibatkan :
  - 3.1.1 *Film*
  - 3.1.2 *Film* yang ditranfer ke *video*
  - 3.1.3 *Video*
  - 3.1.4 *Video* yang ditranfer ke *film* pada saat selesainya *editing*
  - 3.1.5 *Media digital*
- 3.2 Fokus penilaian akan tergantung pada media yang terlibat. Penilaian harus sesuai dengan variabel yang ada dalam pernyataan variabel, yang diaplikasikan pada konteks yang telah ditentukan.
- 3.3 Perlu ketelitian dalam mengembangkan training agar sesuai dengan kebutuhan unit ini. Fokus spesifik *training* ini akan tergantung pada media yang digunakan misalnya *film*, *video*, atau *media digital*. Untuk pelatihan umum, organisasi harus mempertimbangkan pemberian *training* yang akan memberi peserta keahlian *editing*, termasuk sejumlah medianya.
- 3.4 Berikut ini adalah hal yang penting untuk penetapan kompetensi dalam unit ini:
  - 3.4.1 Perkembangan konsep editing kreatif yang memenuhi

kebutuhan praktis dalam batasan teknis dan sumber komunikasi verbal dan tulis yang efektif dengan lingkup individu / organisasi

3.4.2 Pengetahuan dan aplikasi metode dan peralatan *editing*

**Kompetensi Kunci**

<b>NO</b>	<b>KOMPETENSI KUNCI DALAM UNIT INI</b>	<b>TINGKAT</b>
1	Mengumpulkan, mengorganisir dan menganalisa informasi	2
2	Mengkomunikasikan ide-ide dan informasi	2
3	Merencanakan dan mengorganisir aktivitas-aktivitas	2
4	Bekerja dengan orang lain dan kelompok	3
5	Menggunakan ide-ide dan teknik matematika	2
6	Memecahkan masalah	2
7	Menggunakan teknologi	3

**KODE UNIT** : TIK.MM02.065.01

**JUDUL UNIT** : Menyiapkan Daftar Keputusan *Edit*

**DESKRIPSI UNIT** : Unit ini menjelaskan keahlian dan pengetahuan yang dibutuhkan untuk menciptakan daftar putusan edit (*EDL*), ketika bekerja *off line*, dan untuk berpartisipasi dalam *on line edit*. Ini menjelaskan sebuah proses yang digunakan ketika jenis videonya medium.

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA
01 Menyiapkan petunjuk untuk <i>final edit</i>	<ul style="list-style-type: none"><li>1.1 Dipilih <i>software</i> yang sesuai untuk membuat daftar putusan edit dan diperiksa <i>software</i> tersebut berfungsi.</li><li>1.2 Sumber dan bahan <i>editing</i> habis pakai dicari dan dipastikan materi tersebut tersedia dalam jumlah yang cukup dan terformat dengan benar untuk membuat <i>EDL</i></li><li>1.3 Sejumlah <i>feature</i> dan fungsi <i>software</i> untuk membuat <i>EDL</i> digunakan dan dimasukkan data yang dibutuhkan agar <i>software</i> dapat merekam putusan edit (<i>Edit decisions</i>)</li><li>1.4 <i>Capture of the in and out point</i> di-monitor untuk masing masing <i>edit</i> yang dilakukan</li><li>1.5 Semua <i>in and out point</i> dipastikan terdapat dalam <i>EDL</i></li><li>1.6 Dokumentasi petunjuk <i>editing</i> yang akurat dikumpulkan agar bisa digunakan personel yang bersangkutan dalam semua tahap pasca produksi</li><li>1.7 Petunjuk dipastikan jelas dan akurat untuk memastikan interpretasi yang benar oleh bagian <i>on line edit</i></li><li>1.8 <i>EDL</i> diselesaikan dan diperiksa keakuratannya sebelum menyerahkan pada <i>on line editor</i></li><li>1.9 Dokumen <i>EDL</i> di-<i>back up</i> dan disimpan pada <i>directory</i> yang benar</li></ul>

<p>02 Menyiapkan materi untuk <i>edit session</i></p>	<p>2.1 <i>Source material</i> yang dibutuhkan untuk <i>on line editing</i> diidentifikasi dan dikonfirmasi</p> <p>2.2 <i>Source tape</i> yang sesuai dengan peralatan <i>on line editing</i> dikonfirmasi dan ditransfer dengan format yang dibutuhkan</p> <p>2.3 Kuantitas <i>edit tape</i> disiapkan sesuai dengan peralatan <i>editing</i></p>
<p>03 Berpartisipasi dalam proses <i>on line edit</i></p>	<p>3.1 Dipartisipasikan dalam evaluasi produk sepanjang semua tahapan proses <i>editing</i></p> <p>3.2 Parameter kreatif dan teknis diperiksa dan digunakan</p> <p>3.3 Setiap masalah yang timbul selama <i>on line session</i> diidentifikasi, didiskusikan dan diselesaikan dengan <i>on line editor</i></p> <p>3.4 Fisibilitas teknis putusan, ide awal didiskusikan dan dipastikan integritas kreatif konsep awal dipertahankan</p> <p>3.5 Ide didiskusikan dan dikolaborasikan dengan <i>on line editor</i> untuk kontribusi ide</p> <p>3.6 Materi tambahan diidentifikasi, dikonfirmasi dan dipastikan telah siap dan tersedia ketika dibutuhkan selama <i>edit session</i></p> <p>3.7 Dipartisipasikan dalam evaluasi produk <i>edit</i> akhir untuk memastikan bahwa syarat teknis dan kreatif terpenuhi</p>

### BATASAN VARIABEL

1. Parameter teknis dan kreatif :
  - 1.1 *Black level*
  - 1.2. *Video level*
  - 1.3. *Luminance*
  - 1.4. *Chroma gain*
  - 1.5. *Chroma saturation*
  - 1.6. *Chroma phase*
  - 1.7. *Phase*
  - 1.8 *Audio level*
  - 1.9 *Transitions*
  - 1.10 *Audio overlaps*
  - 1.11 *Cross fades*
  - 1.12 *Slow motion*
  - 1.13 *Dissolves*
  - 1.14 *Wipes*
  - 1.15 *Fades*

- 1.16 *Freeze frames*
- 1.17 *Captions*
- 1.18 *Audio levels*
- 1.19 Grafik
- 1.20 Judul
  
- 2. Masalah meliputi :
  - 2.1. Misinterpretasi putusan / kebutuhan *editing*
  - 2.2. Kegagalan peralatan
  - 2.3. Keterbatasan alat
  
- 3. Bahan *editing* habis pakai :
  - 3.1 Disket
  - 3.2 Kertas untuk *hard copy* EDL
  
- 4. Media meliputi :
  - 4.1 *Video* dengan format apa saja
  - 4.2 *Digitised media vision, sound* media visi, suara digitalisasi
  - 4.3 Gambar diam
  - 4.4 Grafik
  - 4.5 Gambar komputer
  
- 5. Media *editing* :
  - 5.1 *Video*
  - 5.2 Data komputer
  
- 6. Metode *editing* :
  - 6.1 *Digital non-linear*
  - 6.2 *Linear*
  - 6.3 *On line*
  
- 7. Dokumentasi :
  - 7.1 Hasil olah komputer
  - 7.2 *Edit Decision Lists* (EDLs)
  - 7.3 Memo instruksi
  - 7.4 Naskah
  - 7.5 Jadwal produksi
  - 7.6 Kontrak
  - 7.7 Laporan kesalahan
  - 7.8 Daftar jumlah *shot*
  - 7.9 Urutan sambungan
  
- 8. Jenis produksi *film* dan televisi meliputi :
  - 8.1 *Film feature*
  - 8.2 Dokumenter
  - 8.3 Produksi animasi
  - 8.4 *Film* pendek
  - 8.5 Komersial / iklan
  - 8.6 Peristiwa atau penampilan yang difilmkan
  - 8.7 *Video* musik
  - 8.8 Program televisi: musik, drama, komedi, *variety show*, olah raga
  
- 9. Personel yang terlibat :
  - 9.1 *On line editor*
  - 9.2 Sutradara

- 9.3 Produser
  - 9.4 Editor
  - 9.5 *Assistant editor*
  - 9.6 Sutradara teknis
  - 9.7 Staf teknis lainnya
  - 9.8 Staf ahli lainnya
10. Kebutuhan *editing* meliputi :
- 10.1 *Sound final mix*
  - 10.2 *Voice over*
  - 10.3 Musik
  - 10.4 Rekaman dialog tambahan
  - 10.5 *Specific foley*
  - 10.6 *Sound effects*
  - 10.7 *Atmosphere requirements*
  - 10.8 Judul Produksi
  - 10.9 Efek produksi
  - 10.10 Grafik
  - 10.11 Pemberian judul
  - 10.12 Animasi
11. Fasilitas *editing* meliputi :
- 11.1 Fasilitas *in-house*
  - 11.2 Fasilitas komersial

## **PANDUAN PENILAIAN**

### **1. Pengetahuan dan Keterampilan Pendukung**

Penilaian harus meliputi bukti pengetahuan dan keahlian berikut ini :

- 1.1 Visualisasi dan interpretasi konsep kreatif
- 1.2 Pemahaman akan elemen produksi artistik dan teknis
- 1.3 Pendokumentasian petunjuk yang jelas
- 1.4 Manajemen informasi
- 1.5 Teknik komunikasi verbal
- 1.6 Pemahaman akan kapabilitas *collaborative editor* dan kontraktor
- 1.7 Pengetahuan akan teknik / metode dan peralatan *editing* gambar dan suara
- 1.8 Aplikasi metode *editing* yang berbeda
- 1.9 Pemahaman akan kapabilitas personel bagian pos produksi, fasilitas dan peralatan
- 1.10 Pengetahuan akan teknik / metode dan peralatan pos produksi
- 1.11 Pengetahuan aplikasi metode *editing* yang berbeda
- 1.12 Konvensi *editing*
- 1.13 Bahasa *film* dan terminologi yang berhubungan
- 1.14 Persyaratan kesehatan dan keselamatan kerja organisasi

### **2. Konteks penilaian**

2.1 Penilaian unit ini akan paling efektif bila dilakukan *on the job* karena syarat lingkungan kerja yang spesifik terpenuhi. Namun, penilaian dapat juga dilakukan dalam simulasi kerja yang akan menghasilkan semua elemen situasi produksi termasuk menjalankan jadwal. Penilaian dalam simulasi lingkungan kerja harus melibatkan penggunaan peralatan standar industri saat ini.

2.2 Metode penilaian harus termasuk observasi performa selama demo praktek. Observasi langsung dapat dilakukan lebih dari sekali agar konsistensi performa tercapai. Sejumlah metode untuk menilai aplikasi pengetahuan dasar harus mendukungnya dan dapat meliputi

2.2.1 *Role play*

2.2.2 Studi kasus

2.2.3 Sample kerja atau simulasi aktifitas kerja

2.2.4 Pertanyaan / wawancara lisan dengan tujuan evaluasi proses yang digunakan dalam mengembangkan dan merealisasikan konsep kreatif

2.2.5 Proyek / laporan / *logbook*

2.2.6 Laporan pihak ketiga dan hasil otentik

2.2.7 Portofolio bukti yang menjelaskan proses yang digunakan dalam pengembangan dan perealisasiian konsep kreatif

### 3. Aspek penting penilaian

Bukti berikut ini penting untuk penetapan kompetensi unit ini :

3.1 Penggunaan secara kreatif *software* yang digunakan untuk membuat EDL

3.2 Metode dokumentasi dan mengkomunikasikan petunjuk yang jelas secara verbal pada personel yang tepat

### Kompetensi Kunci

NO	KOMPETENSI KUNCI DALAM UNIT INI	TINGKAT
1	Mengumpulkan, mengorganisir dan menganalisa informasi	2
2	Mengkomunikasikan ide-ide dan informasi	2
3	Merencanakan dan mengorganisir aktivitas-aktivitas	3
4	Bekerja dengan orang lain dan kelompok	3
5	Menggunakan ide-ide dan teknik matematika	2
6	Memecahkan masalah	2
7	Menggunakan teknologi	2

- KODE UNIT** : TIK.MM02.066.01
- JUDUL UNIT** : **Menyunting Suara dan Bunyi**
- DESKRIPSI UNIT** : Unit ini menjelaskan keahlian dan pengetahuan yang dibutuhkan untuk menilai, *mensplit* dan *mengedit* dialog dan suara untuk produksi *film* atau televisi dalam industri budaya

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA
01 Menilai <i>dialog</i> dan suara sesuai kebutuhan proyek	1.1 Kualitas dialog dan suara rekaman orsinil dinilai sesuai dengan kebutuhan produksi yang kreatif dan teknis  1.2 Suara dan <i>dialog</i> yang dapat diterima, garis batas dan / atau tidak dapat diterima, diidentifikasi melalui diskusi dengan personel yang terlibat  1.3 Kreatif dan / atau teknis <i>dialog</i> dan suara disesuaikan dengan kebutuhan <i>the brief</i>  1.4 Batas waktu untuk penyelesaian proses <i>editing dialog</i> dan suara untuk memastikan terpenuhinya kebutuhan produksi, diklarifikasi dan ditetapkan
02 Menyiapkan untuk <i>mengedit</i> dialog dan suara	2.1 Peralatan <i>editing dialog</i> dan suara diperiksa untuk memastikan alat tersebut berfungsi dan diperiksa fungsi, kapabilitas dan batasannya  2.2 Setiap kesalahan dan masalah diidentifikasi, dilaporkan dan diselesaikan sesuai prosedur kerja.  2.3 Materi habis pakai <i>editing dialog</i> dan suara, didapatkan dan dipastikan materi tersebut tersedia dalam jumlah cukup untuk memenuhi jadwal <i>editing</i> dan anggaran  2.4 <i>Dialog</i> dan suara diterima baik dalam bentuk asli maupun <i>copynya</i> , ditangani dengan hati hati agar tidak rusak dan diperiksa semua materi <i>editing</i> telah <i>ditransfer</i> ke media yang dikehendaki dengan <i>time code</i> dan label yang relevan  2.5 <i>Copy</i> disiapkan dalam jumlah sesuai kebutuhan produksi  2.6 Semua aktifitas dilakukan sesuai dengan prosedur kesehatan dan keselamatan kerja

	<p>2.7 Setiap dokumentasi dalam penerimaan dan persiapan rekaman asli dan <i>copy</i>, diperiksa dan dilengkapi</p>
03 Memisahkan dialog	<p>3.1 Setiap dialog dan suara yang berbeda diletakkan pada <i>track</i> yang berbeda, dengan menggunakan ekstensi dan istilah sesuai kebutuhan</p> <p>3.2 Setiap karakter suara yang berbeda pada <i>track</i> yang sama dipisahkan (<i>split</i>), dengan memastikan equalisasi yang konsisten dan <i>balance</i> dipertahankan sepanjang <i>mixing</i></p> <p>3.3 <i>Sync fx</i> dipastikan merupakan bagian <i>dialog</i> yang dibutuhkan</p> <p>3.4 <i>Pre-define textures</i> digunakan dengan menggunakan <i>texture mapping parameter</i></p> <p>3.5 <i>Dialog</i> dan <i>sound footage</i> dipastikan dinomori atau ditandai sesuai prosedur kerja</p> <p>3.6 <i>Table track lay</i> dibuat sesuai kebutuhan untuk identifikasi tempat setiap <i>track</i> akan diletakkan untuk memenuhi kebutuhan kreatif dan teknis</p>
04 Membersihkan dan mengedit dialog dan suara	<p>4.1 <i>Sync sound</i> dibersihkan untuk memastikan semua dialog dan suara <i>edit</i> bersama sama dengan halus</p> <p>4.2 <i>Slate</i> yang dibutuhkan, dinilai untuk <i>ditransfer</i> ulang supaya dibersihkan lagi</p> <p>4.3 <i>Cur-in slate</i> yang <i>ditransfer</i> ulang setelah <i>track displit</i>, dengan memastikan mereka cocok dengan <i>transfer</i> baru</p> <p>4.4 <i>Post sync dialog</i> dan suara direkam, dengan memastikan bahwa personel yang bersangkutan mempunyai <i>copy</i> dokumentasi yang dibutuhkan</p> <p>4.5 Isyarat diberikan dan <i>post sync dialog</i> dan suara dicocokkan, dengan pentabelan, pelabelan dan pemberian tanda <i>footage</i> atau <i>time code</i></p> <p>4.6 Semua <i>spacing</i> / jarak diletakkan dengan benar untuk mempertahankan program berjalan dengan lancar selama <i>soundmix</i></p> <p>4.7 Hasil <i>edit</i> disampaikan pada personel yang bersangkutan untuk evaluasi dalam hubungannya</p>

	dengan kebutuhan kreatif, teknis dan produksi
05 Mendokumentasi hasil <i>edit</i> dialog dan suara	<p>5.1 Tabel akhir dipastikan dapat dibaca dan konsisten, dengan jelas mengindikasikan lingkup dialog dan suara yang berbeda sesuai dengan prosedur kerja</p> <p>5.2 Semua <i>dialog</i> dan suara dengan jelas dilabelisasi sesuai prosedur tempat kerja dengan memastikan bahwa <i>dialog</i> dan suara tersebut dapat diidentifikasi oleh personel yang bersangkutan</p>
06 Melakukan <i>review</i> kualitas kreatif dan teknis	<p>6.1 Isi yang kreatif dan kualitas teknis materi <i>edit</i> di-<i>review</i> untuk memastikan bahwa standar yang dibutuhkan telah terpenuhi</p> <p>6.2 Masalah potensial dikenali dalam kualitas kreatif dan teknis materi <i>edit</i>, dengan prosedur organisasi dan melalui diskusi dengan personel yang bersangkutan</p>
07 Menyelesaikan pekerjaan	<p>7.1 <i>Master copy</i> dipastikan aman dan tidak rusak</p> <p>7.2 <i>Video tape</i> diduplikasi dengan memastikan format yang benar dan jumlah <i>copy</i></p> <p>7.3 Semua <i>tapes</i> dilabelisasi, diarsipkan dan disimpan sesuai dengan prosedur perusahaan</p> <p>7.4 Kesalahan dalam peralatan dan materi diidentifikasi dan dilaporkan sesuai dengan prosedur organisasi</p> <p>7.5 Tempat kerja ditinggalkan dalam keadaan seperti sediakala atau keadaan yang lebih baik dengan memastikan bahwa tidak ada dampak yang merugikan</p>

## BATASAN VARIABEL

1. *Dialog* dan suara meliputi :
  - 1.1 *Dialog* dan suara asli
  - 1.2. Penggantian *dialog* dan suara asli
  - 1.3. Atmosfir lokasi
  - 1.4. *Wild track*
  - 1.5. Asmosfir / suara perpustakaan
  - 1.6. *Sync slate*
  - 1.7. *Post sync dialogue*
  - 1.8 FX
  - 1.9 *Music and effects tracks*
  - 1.10 *Post Sync FX*

- 1.11 *Foley*
- 1.12 *Dialog* tambahan
- 1.13 *Re-recorded*
- 1.14 Narasi
- 1.15 Suara tambahan
- 1.16 *Sound effects*
- 1.17 Atmosfir
- 1.18 *Voice over*
- 1.19 Musik
- 2. Kebutuhan produksi meliputi :
  - 2.1. Tanggat waktu
  - 2.2. Anggaran
  - 2.3. Sumber
  - 2.4. Fasilitas
  - 2.5. Personel
  - 2.6. Peralatan
  - 2.7 Parameter kreatif
  - 2.8 Hak cipta
- 3. Pengaturan dialog dan suara meliputi :
  - 3.1 Pembersihan
  - 3.2 Pemindahan bunyi tabrakan dan bunyi debam
  - 3.3 Perluasan *background noise*
  - 3.4 Pengisian lubang
  - 3.5 Penemuan *take* alternatif
  - 3.6 Peletakan *background atmosphere* tambahan
  - 3.7 *Post syncing dialogue*
  - 3.8 *Copy* meliputi :
    - 3.8.1 *Post-production masters*
  - 3.9 *Sync FX* meliputi :
    - 3.9.1 Pembukaan dan penutupan pintu
    - 3.9.2 Langkah kaki
    - 3.9.3 Bunyi pakain berdesir
    - 3.9.4 Penyalaan rokok
  - 3.10 Label pada suara dan *dialog* meliputi :
    - 3.10.1 Judul
    - 3.10.2 Jenis *track*
    - 3.10.3 Nomor *track*
- 4. Prosedur kesehatan dan keselamatan kerja meliputi :
  - 4.1 Faktor ergonomik
  - 4.2 Manufer fisik
  - 4.3 Teknik penanganan yang aman
  - 4.4 Kondisi pencahayaan
  - 4.5 Prosedur gawat darurat
  - 4.6 Kondisi kerja yang aman
- 5. Edit dialog dan suara untuk :
  - 5.1 *Rough cut / s*
  - 5.2 *Fine cut / s*
  - 5.3 *Log Off*
  - 5.4 Disiapkan untuk proses *editing* pos produksi lebih lanjut meliputi
  - 5.4 *Mixing*
- 6. Kerusakan dapat disebabkan oleh :
  - 6.1 Medan magnet
  - 6.2 Panas
  - 6.3 Debu
  - 6.4 Kelembaban

- 6.5 Bahan kimia
- 6.6 Cairan
- 6.7 Penanganan fisik yang kasar
- 7. Kualitas teknis meliputi :
  - 7.1 Kejernihan suara
  - 7.2 *Audio level*
  - 7.3 *Audio balance*
  - 7.4 Kelembutan suara
  - 7.5 *Equalisation*
  - 7.6 *Gating*
  - 7.7 *Drop outs in tracks*
  - 7.8 *Overlap of sounds*
  - 7.9 *Pitch*
- 8. Dokumentasi :
  - 8.1 Hasil olahan komputer
  - 8.2 Tulisan tangan
  - 8.3 *Sound sheets* termasuk *timecode log sheets* untuk lokasi *sound recordings*
  - 8.4 *Wild line and sound effects log sheets scripts*
  - 8.5 *ADR or post sync sheets*
  - 8.6 *Sound reports*
  - 8.7 *Shot list*
  - 8.8 *Sound library lists*
  - 8.9 *Camera sheets*
  - 8.10 *Sound sheets*
  - 8.11 *Edit Decision Lists (EDLs)*
  - 8.12 Jadwal edit
  - 8.13 Laporan kontinuitas
  - 8.14 *Camera reports*
  - 8.15 Jadwal manufaktur
  - 8.16 Spesifikasi / petunjuk manufaktur
  - 8.17 Kontrak
  - 8.18 Memo petunjuk
  - 8.19 Anggaran
  - 8.20 Laporan kesalahan
  - 8.21 Urutan sambungan
  - 8.22 Naskah tambahan
  - 8.23 Transkrip tambahan
- 9. Jenis produksi *film* dan televisi meliputi :
  - 9.1 *Feature film*
  - 9.2 Dokumenter
  - 9.3 Produksi animasi
  - 9.4 *Film* pendek
  - 9.5 Komersial / iklan
  - 9.6 Peristiwa atau penampilan yang difilmkan
  - 9.7 *Video* musik
  - 9.8 Program televisi: musik, drama, *variety show*, komedi, olah raga
  - 9.9 Produksi televisi langsung, tunda, atau ulang
- 10. Personel yang terlibat :
  - 10.1 Sutradara
  - 10.2 *Editor*
  - 10.3 *Actor*
  - 10.4 *Sound mixer*
  - 10.5 Bagian *editing* suara
  - 10.6 Penata musik

- 10.7 Bagian *sound effect*
- 10.8 *Foley artist*
- 10.9 Produser
- 10.10 Pimpinan produksi
- 10.11 Bagian gambar komputer
- 10.12 Bagian laboratorium
- 10.13 Pengarah teknis
- 10.14 Staf teknis lainnya
- 10.15 Staf ahli lainnya
- 11. Source tape meliputi :
  - 11.1 Rekaman asli
  - 11.2 *Copy / worktape*
  - 11.3 *Audio tape*
- 12. Fasilitas *editing*
  - 12.1 Fasilitas *in-house*
  - 12.2 Fasilitas komersial
- 13. Peralatan *editing* meliputi :
  - 13.1 Ruang *on line edit*
  - 13.2 *Source and record machines*
  - 13.3 *Edit controller*
  - 13.4 *Computer program*
  - 13.5 *Mixer*
  - 13.6 Alat perekam *digital* dan analog
  - 13.7 *Sound mixer*
  - 13.8 *Speaker*
  - 13.9 DAT (*Digital Audio Tape*) *player* dan *recorder*
  - 13.10 *Mini disc player* dan *recorder*
  - 13.11 *Player* dan *recorder* format lainnya
  - 13.12 *Monitor*
  - 13.13 *Digital non-linear editing systems*
  - 13.14 *Video editing system*
  - 13.15 *Film editing system*
- 14. Materi *editing* habis pakai
  - 14.1 *Audio tapes*
  - 14.2 *Computer disks*
  - 14.3 CD ROMs

## PANDUAN PENILAIAN

### 1. Pengetahuan dan keterampilan penunjang

Penilaian harus meliputi pengetahuan dan keahlian penting berikut ini :

- 1.1 Pengetahuan dan praktek *editing* dialog dan suara
- 1.2 Pengetahuan dan penggunaan *audio terminology*
- 1.3 Pengetahuan sejumlah karakteristik suara dan dialog dalam sejumlah lingkungan dan situasi
- 1.4 Kemampuan memanipulasi suara
- 1.5 Pembacaan dan penginterpretasian dialog
- 1.6 Interpretasi konsep kreatif
- 1.7 Pemahaman elemen artistik dan teknis suatu produksi
- 1.8 Konvensi *editing* suara
- 1.9 Pengetahuan akan teknik / metode audio pos produksi, *software* dan peralatan
- 1.10 Aplikasi metode *editing* dialog dan suara yang berbeda

- 1.11 Pemahaman akan kapabilitas personel audio pasca produksi, fasilitas dan peralatan
- 1.12 Bahasa *film* dan terminologi lainnya
- 1.13 Kemampuan menginterpretasi dan memenuhi jadwal produksi
- 1.14 Syarat kesehatan dan keselamatan kerja
- 1.15 Keahlian tentang angka (matematika)
- 1.16 Keahlian komunikasi oral dan tulis

## 2. Konteks penilaian

- 2.1 Penilaian unit ini akan paling efektif bila dilakukan *on the job* karena syarat lingkungan kerja yang spesifik terpenuhi. Namun, penilaian dapat juga dilakukan dalam simulasi kerja yang akan menghasilkan semua elemen situasi produksi termasuk menjalankan jadwal. Penilaian dalam simulasi lingkungan kerja harus melibatkan penggunaan peralatan standar industri saat ini.
- 2.2 Metode penilaian harus meliputi observasi performa selama demo praktek. Observasi langsung perlu dilakukan lebih dari sekali agar tercapai konsistensi performa. Penilaian Sejumlah metode untuk menilai performa dan aplikasi pengetahuan dasar yang esensial, harus mendukung dan dapat , meliputi :
  - 2.2.1 Demo praktek (observasi langsung dapat dilakukan lebih dari sekali agar konsistensi performa dapat tercapai)
  - 2.2.2 *Role play*
  - 2.2.3 *Case studies* - studi kasus
  - 2.2.4 *Sample* kerja atau simulasi aktifitas kerja
  - 2.2.5 Pertanyaan / wawancara lisan dengan tujuan evaluasi proses yang digunakan dalam mengembangkan dan merealisasikan konsep kreatif
  - 2.2.6 Proyek / laporan / *logbook*
  - 2.2.7 Laporan pihak ketiga dan hasil otentik
  - 2.2.8 Portofolio bukti yang menjelaskan proses yang digunakan dalam mengembangkan dan merealisasikan konsep kreatif

## 3. Aspek penting penilaian

Bukti berikut ini penting untuk penetapan kompetensi dalam unit ini

- 3.1 Pengetahuan dan aplikasi sejumlah metode dan peralatan audio *editing*
- 3.2 Keahlian komunikasi yang maju - keahlian mendengar kritis dan analitis, diskriminasi aural
- 3.3 Pengetahuan dan aplikasi kesehatan dan keselamatan kerja

## Kompetensi Kunci

NO	KOMPETENSI KUNCI DALAM UNIT INI	TINGKAT
1	Mengumpulkan, mengorganisir dan menganalisa informasi	1
2	Mengkomunikasikan ide-ide dan informasi	2
3	Merencanakan dan mengorganisir aktivitas-aktivitas	2
4	Bekerja dengan orang lain dan kelompok	3
5	Menggunakan ide-ide dan teknik matematika	2
6	Memecahkan masalah	2
7	Menggunakan teknologi	3

**KODE UNIT** : **TIK.MM02.067.01**

**JUDUL UNIT** : **Membuat Gambar *Clean-Up* dan Sisip**

**DESKRIPSI UNIT** : Unit ini mendeskripsikan ketrampilan dan pengetahuan yang dibutuhkan untuk memperhalus gambar kunci dan untuk membuat gambar tiga dimensi untuk meyakinkan bahwa laporan kreatif itu sepenuhnya terpenuhi dalam produksi pada industri budaya.

<b>ELEMEN KOMPETENSI</b>	<b>KRITERIA UNJUK KERJA</b>
01 Menemukan syarat-syarat gambar yang asli	1.1 Semua syarat gambar asli yang terdapat pada lembaran-lembaran model, gambar kunci dan instruksi sutradara atau <i>camera sheet</i> . 1.2 Semua lembaran model dikumpulkan yang sesuai untuk referensi 1.3 Semua gambar kunci yang menunjukkan masalah atau kesalahan menurut orang yang cocok, diperiksa 1.4 Semua penggalan animasi yang berlawanan dengan <i>camera sheet</i> , yang menunjukkan masalah atau kesalahan pada personil yang relevan, diperiksa
02 Membuat gambar-gambar asli	2.1 Gambar-gambar asli itu dipastikan dibuat dalam batasan produksi. 2.2 Gambar asli disesuaikan dengan kunci animasi 2.3 Desain yang disetujui / lembaran-lembaran model dipastikan tercermin persis dalam gambar-gambar asli yang dianggap sebagai standar yang disepakati. 2.4 Semua pecahan animasi <i>dicopy</i> ke dalam gambar asli dan diberi nomor dengan cermat. 2.5 Gambar asli diidentifikasi dan disimpan dengan aman 2.6 Gambar kunci asli dibagikan kepada personil yang relevan bilamana diperlukan 2.7 Pembetulan pada gambar asli dilakukan seperlunya setelah berkonsultasi dengan personil yang sesuai.

03 Mengidentifikasi syarat-syarat gambar tiga dimensi	<p>3.1 Pemeriksaan gambar kunci asli, yang menunjukkan masalah atau kesalahan dengan orang yang relevan, dilakukan.</p> <p>3.2 Semua pecahan animasi pada <i>camera sheet</i>, yang menunjukkan masalah atau kesalahan dengan personil yang sesuai, diidentifikasi.</p>
04 Membuat gambar tiga dimensi	<p>4.1 Gambar-gambar tiga dimensi dipastikan bahwa diproduksi dalam batasan produksi.</p> <p>4.2 Gambar tiga dimensi itu dipastikan bahwa persis menunjukkan:</p> <p>4.2.1 Informasi yang terkandung dalam pecahan-pecahan animasi</p> <p>4.2.2 Kesepakatan dengan <i>design</i> / lembaran-lembaran model</p> <p>4.2.3 Persetujuan standarisasi</p> <p>4.3 Gambar asli kunci pada gambar-gambar tiga dimensi dipahami dengan cermat dan akurat.</p> <p>4.4 Diikuti pecahan <i>soundtrack</i> yang tersedia</p> <p>4.5 Gambar-gambar tiga dimensi pada personil yang relevan disediakan bilamana diperlukan</p> <p>4.6 Gambar tiga dimensi itu dikoreksi seperlunya setelah berkonsultasi dengan personil yang relevan</p>

### BATASAN VARIABEL

1. *Storyboard* dapat mencerminkan serangkaian gaya animasi yang meliputi :
  - 1.1 Gambar
  - 1.2. *Puppetry*
  - 1.3. *Digital imaging*
  - 1.4. Teknik dan gaya grafik yang luas
2. Perintah *software* meliputi :
  - 2.1 Gambar
  - 2.2 *Puppetry*
  - 2.3 *Digital imaging*
3. Jenis-jenis produksi dapat meliputi:
  - 3.1 Ciri-ciri *film*
  - 3.2 *Film* pendek
  - 3.3. Iklan
  - 3.4 *Video* musik
  - 3.5 Produksi televisi
4. Personil yang relevan meliputi:
  - 4.1 Desainer produksi
  - 4.2 *Supervisor*
  - 4.3 Kepala bagian

- 4.4 Pengarah fotografi
- 4.5 Sutradara
- 4.6 Produser
- 4.7 Pengarah teknis
- 4.8 Staf teknik lain
- 4.9 Staf spesialis lain
- 4.10 Desainer
- 4.11 Manajer studio
- 4.12 Personil produksi animasi
- 4.13 *Artist visual*
- 5. Elemen-elemen yang dianimasikan meliputi :
  - 5.1 Karakter
  - 5.2 Latar
  - 5.3 *Property* misal *furniture*
- 6. Detail untuk gambar kunci dapat ditemukan pada :
  - 6.1 *Storyboard*
  - 6.2 Layout gambar
  - 6.3 Layout gambar
  - 6.4 Kamera sheet
  - 6.5 Penggalan *soundtrack*
- 7. *Image* yang dianimasikan dapat berupa:
  - 7.1 Pencitraan yang digambar tangan
  - 7.2 Bentuk-bentuk dan '*action*' yang dibuat melalui komputer
- 8. Penggalan mungkin dapat menunjukkan:
  - 8.1 Jumlah dimensi yang diperlukan
  - 8.2 Jejak '*action*' dan penyertaan
- 9. Gambar-gambar kunci asli dan tiga dimensi dapat :
  - 9.1 Diproduksi dalam berbagai macam gaya grafis
  - 9.2 Melibatkan banyak gaya dan teknik grafis

## PANDUAN PENILAIAN

### 1. Pengetahuan dan keterampilan penunjang

Penilaian harus meliputi bukti pengetahuan utama dan ketrampilan pada bidang-bidang berikut :

- 1.1 Visualisasi dan pemahaman konsep kreatif
- 1.2 Memahami *skrip*, spesifikasi dan instruksi
- 1.3 Prinsip dan teknik produksi animasi
- 1.4 Gambar pada skala
- 1.5 Prinsip dan teknik animasi
- 1.6 Komposisi dan pembuatan film
- 1.7 Memahami elemen artistik produksi
- 1.8 Mengenal metode dan teknik animasi saat ini
- 1.9 Menjaga integritas *design*
- 1.10 Gambar hidup dan terjemahan ke karakter yang dianimasikan
- 1.11 Teori warna, garis, dimensi, kedalaman dan penerapannya pada layar kaca.
- 1.12 Karakter gambar
- 1.13 Gambar kartun
- 1.14 Prosedur

### 2. Konteks penilaian

- 2.1 Penilaian mungkin dapat terjadi pada tempat kerja, diluar tempat kerja atau campuran keduanya.

- 2.2 Penilaian diluar tempat kerja harus dilakukan dengan lingkungan kerja yang disimulasikan mendekati tempat kerja.
- 2.3 Penilaian dapat menggunakan beberapa metode untuk menilai kemampuan dan pengetahuan utama yang mendukung penerapan, dan dapat mencakup:
  - 2.3.1 Contoh kerja atau aktivitas kerja yang disimulasikan
  - 2.3.2 Pertanyaan lisan / wawancara yang ditujukan untuk mengevaluasi proses yang digunakan dalam mengembangkan dan mewujudkan konsep kreatif.
  - 2.3.3 Laporan / buku catatan kemajuan
  - 2.3.4 Laporan pihak ketiga dan prestasi otentik sebelumnya
  - 2.3.5 Bukti portfolio yang menggambarkan proses yang digunakan dalam mengembangkan dan mewujudkan konsep kreatif

**3. Aspek penting penilaian**

Bukti berikut ini penting untuk menilai kompetensi dalam unit ini:

- 3.1 Pengembangan gambar-gambar asli dan tiga dimensi yang memenuhi persyaratan praktis termasuk dalam jenis produksi dan batasan sumber, khususnya batasan anggaran.

**Kompetensi Kunci**

NO	KOMPETENSI KUNCI DALAM UNIT INI	TINGKAT
1	Mengumpulkan, mengorganisir dan menganalisa informasi	1
2	Mengkomunikasikan ide-ide dan informasi	2
3	Merencanakan dan mengorganisir aktivitas-aktivitas	2
4	Bekerja dengan orang lain dan kelompok	3
5	Menggunakan ide-ide dan teknik matematika	2
6	Memecahkan masalah	2
7	Menggunakan teknologi	3

**KODE UNIT** : TIK.MM02.068.01

**JUDUL UNIT** : **Membuat Judul untuk Produksi Layar**

**DESKRIPSI UNIT** : Prakiraan membutuhkan akses terhadap *range resource* dan perlengkapan mutakhir yang digunakan oleh industri multimedia

<b>ELEMEN KOMPETENSI</b>	<b>KRITERIA UNJUK KERJA</b>
01 Menerima dan menginterpretasikan teori untuk membuat judul	1.1 Personal terkait didiskusikan dan dipastikan syarat-syarat judul agar persyaratan produksi teknis terpenuhi 1.2 Hadir dalam persiapan diskusi sehingga dapat ditentukan persyaratan judul produksi 1.3 Anggaran untuk produksi judul diidentifikasi 1.4 Batas waktu produksi diidentifikasi dan desain judul diimplementasi
02 Menandai <i>item</i> yang ada dalam judul	2.1 Jadwal <i>item</i> yang ada dalam judul dan isi judul dihasilkan. 2.2 <i>Item-item</i> grafik dari sumber lain dimasukkan, bila perlu 2.3 Bila perlu <i>clearance copyright</i> dipakai untuk menggunakan <i>item-item</i> yang masuk dan mendapatkan <i>clearance</i> serta ijin yang sesuai
03 Menghasilkan dan mengakses ide	3.1 <i>Range</i> ide untuk desain efek visual yang menjawab teori dan menyediakan solusi kreatif terhadap semua permasalahan desain, dihasilkan. 3.2 Ide-ide didiskusikan dan dilakukan kerja sama dengan personel terkait untuk memastikan kontribusi ide terhadap konsep awal. 3.3 Ide-ide dipikirkan secara berkesinambungan dan dinilai sebagai implikasi akan biaya, kemungkinan teknis dan kecocokan teori mendapatkan efek gerak yang dibutuhkan
04 Menguji dan mengevaluasi model 3D	4.1 Setiap <i>item</i> grafis yang bergerak atau diam yang ada dalam judul dimasukkan dan dimanipulasi 4.2 Semua <i>item</i> sumber dimodifikasi untuk memastikan bahwa efek visual yang diperlukan

	<p>telah tercapai</p> <p>4.3 Macam-macam teknik dan <i>style</i> dan kompilasi judul awal dihasilkan untuk memastikan bahwa <i>style</i>, isi dan intensi kreatif terpenuhi</p> <p>4.4 Keputusan akan kecocokan parameter <i>display</i> dibuat agar sesuai dengan persyaratan kreatif dan spesifikasi teknis</p> <p>4.5 Judul awal dievaluasi terhadap teori desain untuk memastikan kecocokannya dengan persyaratan kreatif dan teknis</p> <p>4.6 Gerakan judul dan <i>item</i> grafis lain dipastikan memaksimalkan akibat visual yang dicapai oleh produksi</p> <p>4.7 Judul dipastikan masuk dalam halaman judul dengan semua <i>image</i> dan suara yang diperlukan serta adanya kesesuaian dengan suara</p> <p>4.8 Judul dipastikan sesuai dan tempatnya cocok</p> <p>4.9 Semua judul dan <i>image</i> grafis lain dicatat dan disimpan sesuai prosedur organisasi</p>
<p>05 Menampilkan kompilasi judul awal dan buat perubahan</p>	<p>5.1 Judul awal dikompilasi untuk personel terkait agar diterima</p> <p>5.2 Evaluasi awal dan yang sedang berlangsung tentang presentasi judul dihadiri</p> <p>5.3 Dipastikan teks, ejaan, tanda baca dan isi</p> <p>5.4 Persyaratan atau modifikasi tambahan pada judul dinegosiasikan dan disetujui dan dibuat perubahan yang diperlukan</p> <p>5.5 Kesepakatan dipastikan telah dicapai dan ditandai oleh personel terkait sebelum berlanjut ke produksi judul akhir</p>

### BATASAN VARIABEL

1. *Item* yang ada dalam judul memerlukan :
  - 1.1 *Background*
  - 1.2. Logo
  - 1.3. *Image*
  - 1.4. Statis
  - 1.5. Gerakan
  - 1.6. Grafis
  - 1.7. Fotografis

- 1.8 Sinematografis
- 1.9 Obyek
- 1.10 Teks
- 1.11 Bingkai
- 2. Judul bisa jadi :
  - 2.1. Statis
  - 2.2. Berputar
  - 2.3. Bergerak
  - 2.4. Bersemangat
  - 2.5. Tampak
  - 2.6. Efek
  - 2.7. Hidup
  - 2.8. Tak kelihatan
  - 2.9. Hilang
  - 2.10 *Layered*
- 3. Gerakan judul dan *image* grafis lain memerlukan :
  - 3.1 Ekspansi
  - 3.2 Tekanan
  - 3.3 Kekuatan
  - 3.4 Rotasi
- 4. Persyaratan kreatif dan teknis akan produksi memerlukan :
  - 4.1 Kedepatan
  - 4.2 Koreografi gerakan
  - 4.3 *Tipe*
  - 4.4 Fokus
  - 4.5 Frekuensi warna
  - 4.6 Persyaratan *signal*
- 5. Parameter *display* memerlukan :
  - 5.1 *Stile*
  - 5.2 *Typeface*
  - 5.3 Ketebalan
  - 5.4 Bayang-bayang
  - 5.5 Ruang
  - 5.6 Warna
  - 5.7 Ejaan
  - 5.8 Tanda baca
  - 5.9 Durasi
- 6. Tipe produksi memerlukan :
  - 6.1 *Film-film feature*
  - 6.2 Dokumenter
  - 6.3 *Film-film* pendek
  - 6.4 Produksi animasi
  - 6.5 Iklan
  - 6.6 *Training* dan promosi
  - 6.7 Peristiwa atau penampilan yang difilmkan
  - 6.8 *Video* musik
  - 6.9 Program televisi: musik, drama, komedi, *variety show*, olah raga
  - 6.10 Produksi TV langsung, tunda, atau ulang
- 7. Produksi multimedia memerlukan:
  - 7.1 Produk pendidikan
  - 7.2 *Game*
  - 7.3 Produk promosi
  - 7.4 Produk informasi
  - 7.5 Produk *training*
  - 7.6 Iklan

- 7.7 Aspek atau seksi atau produksi *film / video* :
- 7.8 *Film-film feature*
- 7.9 Dokumenter
- 7.10 *Film-film pendek*
- 7.11 Produksi animasi
- 7.12 Iklan
- 7.13 *Training* dan promosi
- 7.14 Even-even atau performa yang telah di*filmkan*
- 7.15 *Video* musik
- 7.16 Produksi TV segala *tipe* [musik, drama, komedi, serba-serbi, olah raga]
- 7.17 Produksi TV langsung maupun rekaman
- 8. Personel terkait memerlukan:
  - 8.1 Desiner produksi
  - 8.2 *Supervisor*
  - 8.3 Kepala bagian
  - 8.4 Pengarah fotografi
  - 8.5 Sutradara
  - 8.6 Produser
  - 8.7 Staf teknis lain
  - 8.8 Staf ahli lain
  - 8.9 Desainer
  - 8.10 Personal *pengedit*
  - 8.11 Personal suara

## PANDUAN PENILAIAN

### 1. Pengetahuan dan keterampilan Pendukung

Prakiraan memerlukan fakta akan pengetahuan, pengalaman di area berikut :

- 1.1 Koleksi dan interpretasi informasi kreatif, naskah dan *image*
- 1.2 Memahami elemen-elemen produksi yang kreatif dan teknis
- 1.3 Melatih tingkat kreatifitas dan kecerdasan yang tinggi
- 1.4 Visualisasi dan interpretasi konsep-konsep kreatif
- 1.5 Menjaga integriras desain
- 1.6 Prinsip-prinsip desain tipografis
- 1.7 Akibat-akibat gerakan halaman judul dalam satu tempat
- 1.8 Akibat-akibat gerakan halaman judul dibanyak tempat
- 1.9 Teknik-teknik komunikasi dan presentasi
- 1.10 Aturan dan keabsahan hak cipta
- 1.11 Bagaimana menggunakan program komputer *software* produksi judul

### 2. Konteks penilaian

Prakiraan bisa terjadi pada tempat kerja, diluar kerja atau kombinasi keduanya

- 2.1 Penilaian unit ini dapat dilakukan *on the job, off the job* atau keduanya.
- 2.2 Diluar tempat kerja prakiraan harus dilaksanakan di lingkungan yang mirip dengan tempat kerja
- 2.3 Prakiraan bisa memasukkan *range* metode untuk mengakses performa dan aplikasi pengetahuan pendukung memerlukan:
  - 2.3.1 Demonstrasi praktis [observasi langsung diperlukan lebih dari sekali untuk membangun konsistensi performa]
  - 2.3.2 Mainkan peranan
  - 2.3.3 Selidiki keadaan yang sebenarnya

- 2.3.4 Sampel kerja atau aktifitas tempat kerja yang mirip
- 2.3.5 Wawancara lisan untuk mengevaluasi proses buat mengembangkan dan merealisasikan konsep kreatif
- 2.3.6 Proyek / *report* / *logbook*
- 2.3.7 Report ketiga dan pembuktian pencapaian utama
- 2.3.8 Portfolio fakta yang mendemonstrasikan proses dalam mengembangkan dan merealisasikan konsep kreatif

**3. Aspek penting penilaian**

- 3.1 Unit kompetensi ini diterapkan pada *range* sektor industri. Fokus prakiraan tergantung pada sektor industri. Prakiraan dipakai untuk memenuhi kebutuhan sektor tertentu dimana performa sedang ditaksir. Prakiraan ada pada lingkungan yang tak tetap, terdaftar pada keadaan yang tak tetap, yang bisa dipakai paea konteks terpilih.
- 3.2 Fakta berikut kritis terhadap pernyataan kompetensi dalam unit ini :
  - 3.2.1 Pengembangan desain-desain kreatif yang sesuai dengan persyaratan praktis dan batasan-batasan *resource*
  - 3.2.2 Komunikasi tulis dan lisan yang erektif dengan range Individual / organisasi

**Kompetensi Kunci**

NO	KOMPETENSI KUNCI DALAM UNIT INI	TINGKAT
1	Mengumpulkan, mengorganisir dan menganalisa informasi	2
2	Mengkomunikasikan ide-ide dan informasi	2
3	Merencanakan dan mengorganisir aktivitas-aktivitas	1
4	Bekerja dengan orang lain dan kelompok	3
5	Menggunakan ide-ide dan teknik matematika	1
6	Memecahkan masalah	1
7	Menggunakan teknologi	1

**KODE UNIT** : TIK.MM02.069.01

**JUDUL UNIT** : **Menggabungkan Teks ke Dalam Sajian Multimedia**

**DESKRIPSI UNIT** : Unit ini mendeskripsikan ketrampilan dan pengetahuan yang dibutuhkan untuk menggabungkan teks ke dalam sajian multimedia dalam produksi pada industri budaya.

<b>ELEMEN KOMPETENSI</b>	<b>KRITERIA UNJUK KERJA</b>
01 Menggunakan <i>software</i> teks multimedia	1.1 <i>Software</i> yang sesuai dinilai dan dipilih untuk media yang diperlukan ( <i>hard copy</i> atau <i>screen</i> ). 1.2 <i>Software</i> yang sesuai dinilai dan dipilih untuk media yang diperlukan ( <i>hard copy</i> atau <i>screen</i> ) 1.3 Teks disimpan dan dibuka menggunakan format <i>file</i> yang tertentu
02 Menciptakan teks multimedia	2.1 Teks yang menggabungkan prinsip-prinsip <i>typografi</i> diciptakan dengan menggunakan <i>software</i> yang telah dipilih 2.2 Permasalahan huruf elektronik termasuk <i>Multiple Masters</i> , jenis huruf dan <i>True Type</i> diidentifikasi dan didiskusikan 2.3 Teks <i>diedit</i> (ditekankan dan ditambahkan) dan disimpan dengan menggunakan <i>software</i> yang telah dipilih 2.4 Elemen teks digabungkan ke dalam rangkaian multimedia yang telah dipilih 2.5 Teks diuji dan dijalankan sebagai bagian dari tampilan multimedia 2.6 Teks dipublikasikan secara elektronik sesuai dengan pekerjaan yang dilaksanakan

#### **BATASAN VARIABEL**

1. Tingkat Kemandirian :  
Teks Multimedia diciptakan di tempat kerja dengan konsultasi dengan *supervisor* untuk memastikan bahwa kemampuan yang benar dan prosedur yang benar telah digunakan
2. Jenis Sistem  
Sistem Multimedia yang digunakan pada Sektor *Pre-Press* dan sektor terkait lain yang kemungkinan diperlukan oleh Organisasi *Pre-Press* untuk bekerja

## PANDUAN PENILAIAN

1. **Pengetahuan dan keterampilan penunjang**
  - 1.1 *Software* teks multimedia yang tersedia dan dapat membedakan *software* teks multimedia yang dipilih
  - 1.2 Prinsip yang perlu dipertimbangkan ketika menggunakan *software* teks dan mengerti feature *software* teks yang dipakai
  - 1.3 Prinsip pada *typografi* layar dan publikasi elektronik
  - 1.4 Sumber informasi
2. **Konteks penilaian**

Kompetensi harus dinilai di lingkungan kerja menggunakan *software* dan sumber industri
3. **Aspek penting penilaian**

Kemampuan dasar pembuatan Teks Multimedia harus dapat dipindah ke Industri percetakan dan sektor terkait

### Kompetensi Kunci

NO	KOMPETENSI KUNCI DALAM UNIT INI	TINGKAT
1	Mengumpulkan, mengorganisir dan menganalisa informasi	2
2	Mengkomunikasikan ide-ide dan informasi	2
3	Merencanakan dan mengorganisir aktivitas-aktivitas	2
4	Bekerja dengan orang lain dan kelompok	3
5	Menggunakan ide-ide dan teknik matematika	2
6	Memecahkan masalah	3
7	Menggunakan teknologi	3

**KODE UNIT** : TIK.MM02.070.01

**JUDUL UNIT** : **Menggabungkan Gambar 2D ke Dalam Sajian Multimedia**

**DESKRIPSI UNIT** : Unit ini mendeskripsikan keterampilan dan pengetahuan yang dibutuhkan untuk menggabungkan gambar 2D ke dalam sajian multimedia dalam produksi pada industri budaya.

<b>ELEMEN KOMPETENSI</b>	<b>KRITERIA UNJUK KERJA</b>
01 Melakukan pekerjaan dengan gambar <i>digital</i>	1.1 Istilah yang benar untuk gambar <i>digital</i> digunakan dalam konteks yang spesifik.  1.2 Penggunaan <i>range</i> format file grafik, majemen <i>file</i> dan sistem pemindahan ditampilkan secara benar, termasuk penyimpanan, <i>importing</i> , <i>exporting</i> , dan pemindahan gambar <i>digital</i> sebagai <i>file</i> elektronik.  1.3 Program <i>software</i> untuk mengedit grafik <i>bitmap</i> dan <i>vector</i> kontemporer diidentifikasi dan fitur-fiturnya dijelaskan  1.4 <i>Properties</i> gambar <i>vector</i> dan <i>bitmap</i> diidentifikasi dan fitur-fiturnya dijelaskan  1.5 Konversi dari <i>bitmap</i> ke gambar <i>vector</i> dan sebaliknya ditampilkan untuk pekerjaan spesifik  1.6 Peralatan <i>scanning</i> dioperasikan secara benar untuk mengkonversikan nada atau garis gambar berkelanjutan ke data <i>digital</i> , dengan memperhatikan detil nada, <i>halftone</i> , resolusi dan koreksi gambar
02 Menggunakan <i>software</i> grafik multimedia 2D	2.1 <i>Software</i> 2D yang sesuai dinilai dan dipilih untuk media yang diperlukan ( <i>hard copy</i> atau layar)  2.2 Ditampilkan pemasukan dan pengeluaran <i>software</i> grafik yang dipilih; dan peralatan dan fitur-fitur program digunakan secara benar.  2.3 Pengeditan dan manipulasi grafik ditampilkan dan peralatan dan <i>feature-feature</i> program digunakan secara benar  2.4 Grafik disimpan dan dibuka menggunakan format <i>file</i> yang telah dipilih

<p>03 Menciptakan <i>design</i> grafik Multimedia 2D</p>	<p>3.1 Suatu <i>design</i> sederhana dinilai untuk solusi gambar <i>digital</i> yang sesuai</p> <p>3.2 Grafik yang menggabungkan prinsip desain diciptakan menggunakan <i>software</i> yang telah dipilih untuk menghasilkan grafik <i>vector</i> atau <i>bitmap</i> dan karya seni <i>digital</i></p> <p>3.3 Grafik yang menggabungkan prinsip desain diciptakan menggunakan <i>software</i> yang telah dipilih untuk menghasilkan grafik <i>vector</i> atau <i>bitmap</i> dan karya seni <i>digital</i></p> <p>3.4 Susunan karya seni dan <i>mozaik digital</i> diciptakan dengan menyesuaikan mode gambar dan resolusi, modifikasi gambar menggunakan <i>filter</i>, memilih mode warna yang sesuai untuk hasil, dan membuat <i>halftone</i> serta pemisahan warna untuk prosedur percetakan yang relevan</p> <p>3.5 Desain grafik <i>diedit</i> (ditekankan dan ditambahkan) menggunakan teknik pemilihan yang akurat, <i>special effect</i>, <i>cropping</i> dan <i>resize</i> gambar, dan disimpan menggunakan <i>software</i> yang telah dipilih</p> <p>3.6 Elemen desain grafik disatukan ke dalam rangkaian multimedia</p>
<p>04 Menampilkan karya seni digital 2D</p>	<p>4.1 Grafik diuji dan dijalankan sebagai bagian dari tampilan multimedia</p> <p>4.2 Gambar <i>digital</i> disiapkan secara professional untuk tampilan multimedia menggunakan '<i>mount cutter</i>'</p> <p>4.3 Grafik diberi judul dan dilaminating sesuai ukuran tampilan</p> <p>4.4 Karya seni <i>digital</i> besar yang tidak berwarna ditampilkan dibawah <i>screened glass</i> atau <i>Perspex</i></p> <p>4.5 Gambar dipublikasikan secara elektronik bila diperlukan</p>

#### BATASAN VARIABEL

1. Tingkat kemandirian :  
Desain grafik multimedia dikerjakan di tempat kerja dengan konsultasi dengan *supervisor* untuk memastikan bahwa kemampuan dan prosedur yang benar telah digunakan

2. Jenis Sistem  
Sistem multimedia digunakan di sektor *pre-Press* dan sektor terkait lain yang kemungkinan diperlukan organisasi *Pre-Press* untuk bekerja

## PANDUAN PENILAIAN

1. **Pengetahuan dan keterampilan penunjang**
  - 1.1 Prinsip gambar *digital*
  - 1.2 Format *file*, manajemen *file* dan sistem *transfer*
  - 1.3 Prinsip desain grafik multimedia 2D
  - 1.4 Teknik susunan karya seni dan *mozaik digital* atau teknik tampilan lainnya
  - 1.5 Sumber informasi
2. **Konteks penilaian**  
Kompetensi harus dinilai di lingkungan kerja menggunakan sumber dan *software* industri
3. **Aspek penting penilaian**  
Kemampuan dasar grafik multimedia harus dapat dipindahkan ke industri percetakan dan sektor terkait

## Kompetensi Kunci

NO	KOMPETENSI KUNCI DALAM UNIT INI	TINGKAT
1	Mengumpulkan, mengorganisir dan menganalisa informasi	2
2	Mengkomunikasikan ide-ide dan informasi	2
3	Merencanakan dan mengorganisir aktivitas-aktivitas	2
4	Bekerja dengan orang lain dan kelompok	3
5	Menggunakan ide-ide dan teknik matematika	2
6	Memecahkan masalah	2
7	Menggunakan teknologi	3

**KODE UNIT** : TIK.MM02.071.01

**JUDUL UNIT** : **Menggabungkan Fotografi *Digital* ke Dalam Sajian Multimedia**

**DESKRIPSI UNIT** : Unit ini mendeskripsikan keterampilan dan pengetahuan yang dibutuhkan untuk menggambarkan fotografi *digital* kedalam sajian multimedia dalam produksi pada industri budaya.

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA
01 Menggunakan kamera <i>digital</i>	1.1 Kamera <i>digital</i> dioperasikan secara benar dengan pertimbangan fokus dan pencahayaan untuk dapat mengambil gambar <i>digital</i> dengan baik.  1.2 Ditampilkan pemasukan dan pengeluaran software gambar digital yang dipilih dan peralatan serta <i>fitur-fitur</i> program digunakan secara benar  1.3 <i>Editing</i> dan manipulasi foto serta penggunaan peralatan dan <i>feature</i> program ditampilkan secara benar  1.4 Foto <i>digital</i> disimpan dan dibuka menggunakan format file yang dipilih
02 Menggabungkan foto <i>digital</i> kedalam rangkaian multimedia	2.1 Grafik yang menggabungkan prinsip desain diciptakan dengan menggunakan <i>software</i> yang telah dipilih  2.2 Foto <i>digital</i> diedit (ditekankan dan ditambahkan) dan disimpan menggunakan <i>software</i> yang dipilih  2.3 Foto <i>digital</i> digabungkan ke dalam rangkaian multimedia yang telah dipilih  2.4 Hasil foto <i>digital</i> dievaluasi dan diinterpretasikan secara layak untuk hasil akhir ( <i>end use</i> ) dan dijalankan sebagai bagian dari tampilan multimedia
03 Menciptakan susunan karya seni foto <i>digital</i> dan grafik 2D	3.1 Susunan karya seni dan <i>mozaik digital</i> diciptakan dengan menyesuaikan mode gambar dan resolusi, memodifikasi gambar menggunakan <i>filter</i> , memilih mode warna yang sesuai untuk hasil, dan menghasilkan <i>halftone</i> serta pemisahan warna untuk prosedur percetakan yang relevan

## BATASAN VARIABEL

1. Tingkat Kemandirian  
Foto *digital* dikerjakan di tempat kerja dengan konsultasi dengan *supervisor* untuk memastikan bahwa kemampuan dan prosedur yang benar telah digunakan
2. Jenis Sistem  
Sistem multimedia yang digunakan dalam sektor *Pre-Press* dan sektor terkait yang mungkin diperlukan oleh Organisasi *Pre Press* untuk bekerja

## PANDUAN PENILAIAN

1. **Pengetahuan dan keterampilan penunjang**
  - 1.1 Prinsip foto *digital*
  - 1.2 Memilih *software* gambar *digital*
  - 1.3 Prinsip desain
  - 1.4 Penekanan foto *digital*
  - 1.5 Sumber informasi
2. **Konteks penilaian**  
Kompetensi harus dinilai di lingkungan kerja menggunakan sumber dan *software* industri konsep kreatif
3. **Aspek penting penilaian**  
Kemampuan dasar foto *digital* harus dapat dipindahkan ke industri percetakan dan sektor terkait

## Kompetensi Kunci

NO	KOMPETENSI KUNCI DALAM UNIT INI	TINGKAT
1	Mengumpulkan, mengorganisir dan menganalisa informasi	2
2	Mengkomunikasikan ide-ide dan informasi	2
3	Merencanakan dan mengorganisir aktivitas-aktivitas	2
4	Bekerja dengan orang lain dan kelompok	3
5	Menggunakan ide-ide dan teknik matematika	2
6	Memecahkan masalah	2
7	Menggunakan teknologi	3

**KODE UNIT** : **TIK.MM02.072.01**

**JUDUL UNIT** : **Menggabungkan *Audio* ke Dalam Sajian Multimedia**

**DESKRIPSI UNIT** : Unit ini mendeskripsikan ketrampilan dan pengetahuan yang dibutuhkan untuk menggabungkan *audio* ke dalam sajian multimedia dalam produksi pada industri budaya

<b>ELEMEN KOMPETENSI</b>	<b>KRITERIA UNJUK KERJA</b>
01 Mengidentifikasi dan penjabaran format <i>audio digital</i>	1.1 <i>Feature-feature audio</i> analog dan <i>digital</i> dibedakan untuk suatu <i>range</i> penggunaan. 1.2 Amplitudo, <i>sound wave</i> , frekuensi, <i>mono</i> dan <i>stereo</i> didefinisikan secara benar dan fungsi-fungsinya dijelaskan 1.3 Format <i>audio digital</i> kontemporer diidentifikasi dan dijelaskan sesuai dengan hasil yang didefinisikan 1.4 <i>Rate</i> data untuk sumber <i>digital</i> besar diperinci sesuai dengan hasil yang didefinisikan 1.5 Metode untuk menyimpan dan membuat <i>output audio digital</i> dijabarkan sesuai dengan <i>range</i> sumber dan tujuan 1.6 Teknik percontohan dan sumber untuk contoh <i>audio digital</i> ditampilkan untuk hasil yang didefinisikan 1.7 Teknologi MIDI dieksplorasi dan kegunaannya dijelaskan
02 Menggunakan <i>software audio digital</i>	2.1 <i>Software audio</i> yang sesuai dinilai dan dipilih untuk pekerjaan 2.2 Pemasukan dan pengeluaran <i>software</i> yang telah dipilih ditampilkan dan peralatan dan <i>feature-feature</i> program digunakan secara benar 2.3 Ditampilkan <i>editing</i> dan manipulasi audio, serta penggunaan peralatan dan <i>feature-feature</i> program secara benar 2.4 Suara disimpan dan dibuka menggunakan format <i>file</i> yang telah dipilih

<p>03 Merancang sistem <i>audio digital</i></p>	<p>3.1 Pengeditan <i>frame audio single</i> dan <i>multiple</i> ditampilkan sesuai dengan hasil yang didefinisikan</p> <p>3.2 <i>Audio digital track multiple</i> digabungkan sesuai dengan spesifikasi</p> <p>3.3 <i>Encoding</i> waktu diaplikasikan ke <i>track audio digital single</i> dan <i>multiple</i> sesuai dengan spesifikasi</p> <p>3.4 Desain <i>storybook</i> diaplikasikan ke produksi rangkaian <i>audio digital</i> untuk menghasilkan hasil yang didefinisikan</p> <p>3.5 <i>Track audio</i> yang dimasukkan ke dalam rangkaian produksi multimedia sesuai dengan spesifikasi</p>
<p>04 Membangun track <i>audio digital</i></p>	<p>4.1 Teknik untuk menangkap <i>audio digital</i> suara diidentifikasi dan dijelaskan secara benar</p> <p>4.2 <i>Noise</i> (gangguan) pada rekaman suara dihilangkan pada sumber dan atau (<i>treated</i>)</p> <p>4.3 Efek khusus dan teknik <i>mixing</i> digunakan pada <i>track audio</i> sesuai dengan spesifikasi.</p> <p>4.4 <i>Composer</i> digunakan untuk menciptakan <i>track audio digital</i> sesuai dengan spesifikasi</p> <p>4.5 MIDI dan <i>sound card</i> digunakan untuk menciptakan <i>audio digital</i> sesuai dengan spesifikasi</p> <p>4.6 Suatu <i>track audio</i> diproduksi menggunakan <i>software</i> dan <i>hardware</i> konstruksi <i>track</i> yang sesuai</p> <p>4.7 <i>Track audio</i> disimpan ke dalam format <i>file</i> yang sesuai</p>

#### BATASAN VARIABEL

1. Tingkat Kemandirian  
*Audio* Multimedia dikerjakan di tempat kerja dengan konsultasi dengan supervisor untuk memastikan kemampuan dan prosedur yang benar telah digunakan
2. Jenis sistem  
Sistem Multimedia yang digunakan pada sektor *Pre-Press* dan sektor terkait yang mungkin diperlukan oleh Organisasi *Pre-Press* untuk bekerja. Jenis teks yang didukung ialah:
  - 2.1 \*.doc
  - 2.2 \*.rtf

- 2.3 \*.txt
- 2.4 \*.html
- 2.5 .wav
- 2.6 .dat
- 2.7 .rm

## PANDUAN PENILAIAN

### 1. Pengetahuan dan keterampilan Pendukung

- 1.1 Prinsip *audio* analog dan *digital*
- 1.2 Format *audio digital* kontemporer
- 1.3. Metode untuk menyimpan dan memproduksi output *audio digital*
- 1.4. Prinsip *editing track audio digital*
- 1.5. Sumber informasi

### 2. Konteks penilaian

Kompetensi harus dinilai di lingkungan kerja menggunakan sumber dan *software* industri dan perealisasi konsep kreatif

### 3. Aspek penting penilaian

Kemampuan dasar *audio* multimedia harus dapat dipindahkan ke industri percetakan dan sektor terkait

## Kompetensi Kunci

NO	KOMPETENSI KUNCI DALAM UNIT INI	TINGKAT
1	Mengumpulkan, mengorganisir dan menganalisa informasi	1
2	Mengkomunikasikan ide-ide dan informasi	2
3	Merencanakan dan mengorganisir aktivitas-aktivitas	2
4	Bekerja dengan orang lain dan kelompok	3
5	Menggunakan ide-ide dan teknik matematika	2
6	Memecahkan masalah	2
7	Menggunakan teknologi	3

**KODE UNIT** : **TIK.MM02.073.01**

**JUDUL UNIT** : **Menggabungkan Animasi ke Dalam Sajian Multimedia**

**DESKRIPSI UNIT** : Unit ini mendeskripsikan keterampilan dan pengetahuan yang dibutuhkan untuk menggabungkan animasi ke dalam sajian multimedia dalam produksi pada industri budaya

<b>ELEMEN KOMPETENSI</b>	<b>KRITERIA UNJUK KERJA</b>
01 Mengidentifikasi dan penjabaran format animasi <i>digital</i>	1.1 Suatu <i>range</i> komputer yang membantu teknik animasi dan <i>software</i> diidentifikasi dan <i>feature</i> yang membedakan diteliti 1.2 <i>Software</i> animasi <i>digital</i> kontemporer dipilih sesuai <i>range</i> hasil yang diberikan 1.3 <i>Software frame single</i> dan <i>multiple</i> untuk membuat dan mengedit animasi <i>digital</i> diteliti untuk hasil spesifik 1.4 Metode untuk menggabungkan <i>frame</i> animasi <i>multiple</i> dijelaskan untuk hasil yang spesifik 1.5 <i>Background</i> (statis atau bergerak) untuk rangkaian animasi diteliti dan dipilih untuk disesuaikan dengan pekerjaan 1.6 <i>Channel alpha</i> untuk menyusun animasi <i>digital</i> dijelaskan sesuai dengan pekerjaan yang akan dilaksanakan 1.7 Format yang digunakan untuk membuat rangkaian animasi 2D dianalisa dan didiskusikan sesuai dengan pekerjaan yang akan dikerjakan
02 Menggunakan <i>software</i> animasi <i>digital</i>	2.1 <i>Software</i> animasi <i>digital</i> yang sesuai dinilai dan dipilih untuk pekerjaan 2.2 Ditampilkan pemasukan dan pengeluaran <i>software</i> animasi <i>digital</i> yang dipilih, serta penggunaan peralatan dan <i>feature-feature</i> program secara benar. 2.3 Ditampilkan pengeditan dan manipulasi animasi <i>digital</i> dan penggunaan peralatan dan <i>feature-feature</i> program secara benar

	2.4 Animasi disimpan dan dibuka menggunakan format <i>file</i> yang sudah dipilih
03 Merancang dan mengedit animasi <i>digital</i>	<p>3.1 <i>Software</i> animasi <i>digital</i> dipilih sesuai dengan hasil yang diperlukan</p> <p>3.2 Garis dan konstruksi poligon diciptakan menggunakan <i>software</i> yang dipilih</p> <p>3.3 Objek-objek yang kaku dan tidak kaku digabungkan ke dalam satu satuan rangkaian animasi</p> <p>3.4 Gerakan animasi yang kompleks diciptakan dan digabungkan ke dalam rangkaian</p> <p>3.5 <i>Background</i> yang bergerak diciptakan dan digabungkan dengan obyek-obyek yang kaku dan tidak kaku pada rangkaian</p> <p>3.6 Teknik animasi digunakan termasuk gerakan samar dan penajaman obyek</p> <p>3.7 Teknik penulisan waktu diaplikasikan ke <i>frame</i> animasi</p> <p>3.8 Animasi <i>digital</i> disimpan menggunakan teknik <i>file</i> yang sesuai</p>
04 Menampilkan rangkaian animasi <i>digital</i>	<p>4.1 Animasi <i>digital</i> diuji dan digabungkan dengan gambar <i>digital</i> lain, suara dan atau <i>video</i> untuk menciptakan suatu rangkaian multimedia</p> <p>4.2 Rangkaian multimedia termasuk animasi disimpan dan disajikan</p>

### BATASAN VARIABEL

1. Tingkat Kemandirian  
Animasi *digital* dikerjakan pada tempat kerja dengan konsultasi dengan *supervisor* untuk memastikan bahwa kemampuan dan prosedur yang benar telah digunakan
2. Jenis Sistem  
Sistem Multimedia yang digunakan pada Sektor *Pre-Press* dan sektor terkait yang mungkin diperlukan oleh Organisasi *Pre-Press* untuk bekerja

### PANDUAN PENILAIAN

1. **Pengetahuan dan keterampilan Pendukung**
  - 1.1 Format animasi *digital*
  - 1.2 Komputer yang membantu teknik animasi

- 1.3 Prinsip desain animasi *digital*
- 1.4 Sumber informasi

**2. Konteks penilaian**

Kompetensi harus dinilai pada lingkungan kerja menggunakan sumber dan *software* industri

**3. Aspek penting penilaian**

Kemampuan dasar animasi *digital* harus dapat dipindahkan ke industri percetakan dan sektor lain yang terkait

**Kompetensi Kunci**

NO	KOMPETENSI KUNCI DALAM UNIT INI	TINGKAT
1	Mengumpulkan, mengorganisir dan menganalisa informasi	2
2	Mengkomunikasikan ide-ide dan informasi	2
3	Merencanakan dan mengorganisir aktivitas-aktivitas	2
4	Bekerja dengan orang lain dan kelompok	3
5	Menggunakan ide-ide dan teknik matematika	2
6	Memecahkan masalah	2
7	Menggunakan teknologi	3

**KODE UNIT** : **TIK.MM02.074.01**

**JUDUL UNIT** : **Menggabungkan *Video* ke Dalam Sajian Multimedia**

**DESKRIPSI UNIT** : Unit ini mendeskripsikan keterampilan dan pengetahuan yang dibutuhkan untuk menggabungkan *video* ke dalam sajian multimedia dalam produksi pada industri budaya

<b>ELEMEN KOMPETENSI</b>	<b>KRITERIA UNJUK KERJA</b>
01 Mengidentifikasi dan penjabaran format <i>video digital</i>	1.1 <i>Range software video</i> diidentifikasi dan <i>feature-feature</i> yang membedakan diteliti 1.2 <i>Software video</i> kontemporer dipilih yang sesuai dengan <i>range</i> hasil yang diberikan 1.3 Faktor-faktor yang terbatas pada <i>hardware</i> komputer pada produksi <i>video</i> diidentifikasi untuk pekerjaan spesifik 1.4 Media <i>digital</i> untuk <i>video</i> dijelaskan sesuai dengan sektor industri 1.5 Perbedaan kualitas dan ukuran gambar ditampilkan untuk menghasilkan hasil yang diinginkan 1.6 Pemasukan data, pemrosesan, dan <i>output</i> dijelaskan sesuai dengan <i>video</i> 1.7 Format yang digunakan untuk menciptakan rangkaian <i>video</i> komputer yang diberikan, dianalisa dan didiskusikan untuk hasil yang spesifik
02 Menggunakan <i>software video digital</i>	2.1 <i>Software video digital</i> yang sesuai dinilai dan dipilih untuk pekerjaan 2.2 Pemasukan dan pengeluaran <i>software video digital</i> yang dipilih dan serta penggunaan peralatan dan <i>feature-feature</i> nya program secara benar, ditampilkan 2.3 <i>Software</i> pengeditan <i>video digital</i> digunakan untuk menggabung <i>asset video</i> yang diberikan 2.4 <i>Video</i> disimpan dan dibuka menggunakan <i>format file</i> yang telah dipilih

03 Merancang dan mengedit <i>video digital</i>	<p>3.1 <i>Software video digital</i> dipilih sesuai dengan hasil yang diperlukan</p> <p>3.2 <i>Asset video</i> digabungkan menggunakan <i>software pengeditan video digital</i></p> <p>3.3 Variasi pada <i>rate frame video</i> dikendalikan sesuai dengan pekerjaan yang akan dilaksanakan</p> <p>3.4 Teknik penulisan waktu diaplikasikan pada <i>frame video</i> sesuai dengan pekerjaan yang akan dilaksanakan</p> <p>3.5 <i>Video digital</i> disimpan menggunakan teknik <i>file</i> yang sesuai</p>
04 Menampilkan rangkaian <i>video digital</i>	<p>4.1 <i>Video digital</i> diuji dan digabungkan dengan gambar <i>digital</i> lain, suara dan atau animasi untuk menciptakan rangkaian multimedia</p> <p>4.2 Rangkaian multimedia termasuk <i>video</i> disimpan dan ditampilkan</p>

#### BATASAN VARIABEL

1. Tingkat Kemandiriani  
*Video digital* dikerjakan pada tempat kerja dengan konsultasi dengan *supervisor* untuk memastikan kemampuan dan prosedur yang benar telah digunakan
2. Jenis Sistem  
Sistem multimedia yang digunakan pada sektor *Pre-Press* dan sektor terkait yang mungkin diperlukan oleh Organisasi *Pre-Press* untuk bekerja.

#### PANDUAN PENILAIAN

1. **Pengetahuan dan keterampilan Pendukung**
  - 1.1 *Format video digital*
  - 1.2 *Software video* kontemporer
  - 1.3 Prinsip produksi *video*
  - 1.4 Media *digital* untuk *video*
  - 1.5 Sumber informasi
2. **Konteks penilaian**  
Kompetensi harus dinilai di lingkungan kerja menggunakan sumber dan *software* industri.
3. **Aspek penting penilaian**  
Kemampuan dasar untuk memanipulasi *video digital* harus dapat dipindahkan ke industri percetakan dan sektor terkait

## Kompetensi Kunci

<b>NO</b>	<b>KOMPETENSI KUNCI DALAM UNIT INI</b>	<b>TINGKAT</b>
1	Mengumpulkan, mengorganisir dan menganalisa informasi	2
2	Mengkomunikasikan ide-ide dan informasi	2
3	Merencanakan dan mengorganisir aktivitas-aktivitas	2
4	Bekerja dengan orang lain dan kelompok	3
5	Menggunakan ide-ide dan teknik matematika	2
6	Memecahkan masalah	2
7	Menggunakan teknologi	3

**KODE UNIT : TIK.MM02.075.01**

**JUDUL UNIT : Menggabungkan Model 3D ke Dalam Sajian Multimedia**

**DESKRIPSI UNIT :** Unit ini mendeskripsikan keterampilan dan pengetahuan yang dibutuhkan untuk menggabungkan model 3D ke dalam sajian multimedia dalam produksi pada industri budaya

<b>ELEMEN KOMPETENSI</b>	<b>KRITERIA UNJUK KERJA</b>
01 Mengidentifikasi dan penjabaran format model 3D	1.1 Range <i>software</i> model 3D diidentifikasi dan <i>feature-feature</i> yang membedakan diteliti 1.2 <i>Software</i> model 3D kontemporer dipilih sesuai dengan <i>range</i> hasil yang diberikan 1.3 Faktor-faktor yang menjadi batasan <i>hardware</i> komputer pada produksi model 3D diidentifikasi 1.4 Media <i>digital</i> untuk 3D dijelaskan untuk pekerjaan yang spesifik 1.5 Format yang digunakan untuk menciptakan Model 3D dianalisa dan didiskusikan untuk pekerjaan spesifik
02 Menggunakan <i>software modelling</i> 3D	2.1 <i>Software modelling</i> 3D yang sesuai dinilai dan dipilih untuk pekerjaan 2.2 Pemasukan dan pengeluaran <i>software modeling</i> 3D yang telah dipilih, ditampilkan dan digunakan peralatan dan <i>feature-feature</i> program secara benar. 2.3 Pengeditan dan manipulasi model 3D serta penggunaan peralatan dan <i>feature-feature</i> program secara benar, ditampilkan. 2.4 <i>Software</i> untuk mengedit model 3D digunakan untuk menggabungkan <i>asset video</i> 2.5 Model 3D disimpan dan dikeluarkan menggunakan format <i>file</i> yang dipilih
03 Merancang dan mengedit model 3D	3.1 <i>Software modelling</i> 3D dipilih sesuai hasil yang diperlukan 3.2 Obyek 3D diciptakan menggunakan perintah <i>software</i>

	<p>3.3 3D <i>Virtual Model Space</i> diciptakan menggunakan perintah <i>software</i></p> <p>3.4 Operasi <i>Boolean</i> dan <i>Vector</i> berdasar gambaran diciptakan sesuai dengan sebuah model 3D</p> <p>3.5 Tekstur yang sudah didefinisikan sebelumnya diaplikasikan ke sebuah model kendali menggunakan paramater pemetaan tekstur</p> <p>3.6 <i>Mood visual</i> dan <i>tone</i> warna digunakan untuk mengendalikan model dan <i>virtual space</i></p> <p>3.7 Pencahayaan dan bayangan ditambahkan ke model 3D untuk mendefinisikan tekstur</p> <p>3.8 Pilihan pengendalian kamera didefinisikan dan dimanipulasi untuk mencapai obyek visual</p> <p>3.9 Hirarki gerak obyek ditampilkan dan digunakan untuk mencapai efek gerak</p>
<p>04 Menampilkan rangkaian model 3D</p>	<p>4.1 Gerak model 3D diuji dan digabungkan dengan gambar <i>digital</i>, suara dan atau animasi / <i>video</i> untuk menciptakan rangkaian multimedia dengan mempertimbangkan untuk pemindahan <i>file</i> antar <i>platform</i>, pengkodean waktu <i>digital</i>, dan kalibrasi <i>interface</i></p> <p>4.2 Rangkaian multimedia termasuk model 3D disimpan dan ditampilkan dengan referensi pada teknologi pengkompresan <i>file</i>.</p>

#### BATASAN VARIABEL

1. Tingkat Kemandirian  
Bekerja sendiri tetapi dengan konsultasi bila diperlukan
2. Jenis sistem  
Sistem multimedia yang digunakan di sektor *Pre-Press* dan sektor terkait yang mungkin diperlukan oleh Organisasi *Pre-Press* untuk bekerja

#### PANDUAN PENILAIAN

1. **Pengetahuan dan keterampilan Pendukung**
  - 1.1 *Format modelling*
  - 1.2 Software modelling 3D
  - 1.3. Prinsip desain *modelling* 3D
  - 1.4. Rangkaian *modelling* 3D
  - 1.5. Sumber informasi

**2. Konteks penilaian**

Kemampuan dasar model 3D harus dapat dipindah ke industri percetakan dan sektor terkait konsep kreatif

**Kompetensi Kunci**

<b>NO</b>	<b>KOMPETENSI KUNCI DALAM UNIT INI</b>	<b>TINGKAT</b>
1	Mengumpulkan, mengorganisir dan menganalisa informasi	2
2	Mengkomunikasikan ide-ide dan informasi	2
3	Merencanakan dan mengorganisir aktivitas-aktivitas	2
4	Bekerja dengan orang lain dan kelompok	3
5	Menggunakan ide-ide dan teknik matematika	2
6	Memecahkan masalah	2
7	Menggunakan teknologi	3

**KODE UNIT** : **TIK.MM02.076.01**

**JUDUL UNIT** : **Menguji Produk Multimedia**

**DESKRIPSI UNIT** : Unit ini merujuk pada kemampuan untuk mengembangkan suatu strategi untuk menguji and mengadakan uji coba pada suatu produk multimedia dalam industri seni.

<b>ELEMEN KOMPETENSI</b>	<b>KRITERIA UNJUK KERJA</b>
01 Menentukan kriteria untuk <i>testing</i>	1.1 Kriteria yang akan digunakan untuk uji coba / evaluasi, ditentukan  1.2 Poin-poin dimana kemajuan akan diukur, ditentukan  1.3 Didokumentasikan dan dikomunikasikan dengan semua yang terlibat dalam produksi
02 Menentukan metode untuk digunakan menguji produk	2.1 Berbagai macam metode dan tingkat <i>testing</i> untuk multimedia, diketahui.  2.2 Karakteristik dan ketepatan metode <i>testing</i> selama masa pembuatan dan <i>finishing</i> ditentukan  2.3 Suatu rencana untuk <i>testing</i> produk tersebut dikembangkan selama masa pembuatan dan <i>finishing</i>
03 Menguji dan memeriksa produk multimedia pada tahapan-tahapan yang telah disetujui	3.1 Kemajuan kerja ditentukan sesuai dengan tahapan laporan  3.2 Produk diujikan sesuai dengan tahapan laporan  3.3 Umpan balik mengenai kemajuan dan kualitas diberikan kepada staf  3.4 Strategi <i>testing</i> digunakan untuk memastikan bahwa produk tersebut memenuhi tujuannya dan kreatif, memenuhi syarat-syarat produksi dan teknis.  3.5 Proses <i>testing</i> didokumentasi dan dicatat masalah dan diambil langkah-langkah perbaikannya.  3.6 masalah dan kerusakan yang diketahui selama <i>testing</i> diselesaikan sesuai dengan proyek yang disetujui atau <i>industry practicean</i>

04 Mengevaluasi produk akhir	<p>4.1 Produk akhir dievaluasi apakah sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan</p> <p>4.2 Strategi yang berhasil dan strategi yang tidak berhasil diterapkan, diketahui</p> <p>4.3 temuan-temuan tersebut dikumpulkan dalam bentuk dokumen sebagai data untuk proyek-proyek berikutnya yang sejenis</p>
------------------------------	---

## BATASAN VARIABEL

1. Jenis *testing* dapat meliputi:
  - 1.1 *Concept testing*
  - 1.2. *Prototyping*
  - 1.3. *Peer review*
  - 1.4. *Usability testing*
  - 1.5. *Platform testing*
  - 1.6. *Field trials*
  - 1.7. *Aggressive testing*
  - 1.8 *Navigation*
  - 1.9. *Graphics*
  - 1.10. *Visual impact*
  - 1.11. Dan lain-lain
2. Pendeteksian kerusakan dapat meliputi:
  - 2.1. Memeriksa data
  - 2.2. Memeriksa rangkaian data
  - 2.3. Mencoba semua kemungkinan navigasi
  - 2.4. Semua pekerjaan antar aktifitas
  - 2.5. Catatan pengguna (pengguna) dapat dipercaya dan tepat
  - 2.6. Bekerja pada *platform* yang ditentukan
3. Strategi *testing* dapat ditentukan oleh:
  - 3.1 Kompleksitas proyek
  - 3.2. Waktu yang tersedia
  - 3.3. Dana yang tersedia
  - 3.4. Spesifikasi proyek
4. Catatan hasil tes dapat meliputi:
  - 4.1. Deskripsi kerusakan
  - 4.2. Kode prioritas
  - 4.3. Komentar yang relevan
  - 4.4. Remedi yang dilakukan
  - 4.5. Hasil tes ulang
  - 4.6. Tanggal, detail pelaksana tes
5. Suatu produk multimedia dapat meliputi atau termasuk dalam: 
  - 5.1. Aspek atau bagian dari produksi *film / video*:
  - 5.2. Fitur
  - 5.3. *Film* dokumenter
  - 5.4. *Film* dan / atau *video* singkat
  - 5.5. Animasi
  - 5.6. Komersial / iklan
  - 5.7. Pertunjukan langsung, tunda, atau siaran ulang
  - 5.8. *Video* musik
  - 5.9. Program televisi : musik, drama, komedi, *variety show*, olah raga

- 5.10. Produksi televisi langsung, tunda, maupun siaran ulang
- 5.11. Produk pendidikan
- 5.12. Permainan
- 5.13.  Produk promosi
- 5.14. Produk informasi
- 5.15. Produk pelatihan
- 5.16. *E-commerce*
- 5.17. Dan lain-lain

## PANDUAN PENILAIAN

### 1. Pengetahuan dan keterampilan Pendukung

Penilaian harus mencakup bukti dari pengetahuan penting dan ketrampilan sebagai berikut :

- 1.1 Jenis *testing* yang dapat digunakan untuk produk multimedia
- 1.2. Ketrampilan yang terencana dan kemampuan untuk menyampaikan informasi teknik
- 1.3. Tahapan-tahapan dimana *testing* harus dilaksanakan
  - 1.3.1. Alasan untuk *testing*

### 2. Konteks penilaian

- 2.1. Penilaian dapat dilaksanakan di tempat kerja, di luar tempat kerja atau gabungan diantara keduanya. Penilaian di luar tempat kerja harus dilaksanakan pada lingkungan simulasi seperti di tempat kerja.
- 2.2. Penilaian dapat menggunakan gabungan beberapa metode untuk menilai kemampuan dan aplikasi pengetahuan yang diperlukan, dan dapat meliputi:
  - 2.2.1. Demonstrasi praktis (pengamatan langsung mungkin diperlukan lebih dari satu kali untuk mendapatkan konsistensi dari kemampuan)
  - 2.2.2. Peran
  - 2.2.3. Studi kasus
  - 2.2.4. Contoh kerja atau aktifitas pada simulasi tempat kerja
  - 2.2.5. Pertanyaan lisan / wawancara yang bertujuan untuk mengevaluasi proses yang digunakan untuk mengembangkan dan merealisasi konsep kreatif
  - 2.2.6. Proyek / laporan / buku laporan kemajuan
  - 2.2.7. Laporan pihak ketiga dan prestasi otentik sebelumnya
  - 2.2.8. Bukti penilaian yang menunjukkan proses yang digunakan untuk mengembangkan dan merealisasi konsep kreatif

### 3. Aspek penting penilaian

- 3.1 Bukti berikut ini penting untuk pemberian nilai kompetensi dalam unit ini:
  - 3.1.1. Penilaian harus disesuaikan untuk memenuhi kebutuhan suatu sektor tertentu dimana suatu kemampuan sedang dinilai. Penilaian harus meliputi variabel yang bersangkutan, yang terdapat pada daftar variabel, pada konteks yang dimaksud.
- 3.2. Bukti berikut ini penting untuk penilaian kompetensi pada unit ini:
  - 3.2.1  Pengembangan strategi testing
  - 3.2.2.  Kemampuan untuk menganalisa hasil tes
  - 3.2.3.  Penggunaan hasil tes untuk menyelesaikan masalah dan

kerusakan yang terdeteksi selama testing

**Kompetensi Kunci**

<b>NO</b>	<b>KOMPETENSI KUNCI DALAM UNIT INI</b>	<b>TINGKAT</b>
1	Mengumpulkan, mengorganisir dan menganalisa informasi	2
2	Mengkomunikasikan ide-ide dan informasi	2
3	Merencanakan dan mengorganisir aktivitas-aktivitas	2
4	Bekerja dengan orang lain dan kelompok	3
5	Menggunakan ide-ide dan teknik matematika	1
6	Memecahkan masalah	2
7	Menggunakan teknologi	2

**KODE UNIT : TIK.MM03.001.01**

**JUDUL UNIT : Mengkoordinir Pembuatan Efek Khusus**

**DESKRIPSI UNIT :** Unit ini mendeskripsikan ketrampilan dan pengetahuan untuk menginterpretasikan rancangan efek khusus dan untuk mengawasi produksi efek khusus dalam industri budaya. Efek khusus bisa dibangun secara fisik atau dihasilkan dengan komputer.

<b>ELEMEN KOMPETENSI</b>	<b>KRITERIA UNJUK KERJA</b>
01 Menginterpretasikan desain dan menentukan persyaratan produksi	1.1. Spesifikasi desain dan persyaratan naskah atau produksi dipenuhi dengan berhubungan dengan orang-orang yang relevan, serta persyaratan efek khusus diinterpretasi dan dikonfirmasi 1.2. Kertas kerja pra-produksi yang meliputi: desain efek khusus, spesifikasi produksi dan volume, diinterpretasi untuk menentukan persyaratan sumber daya. 1.3. Anggaran yang dialokasikan untuk konstruksi efek khusus, ditinjau. 1.4. Solusi pada semua masalah produksi diidentifikasi dan segera dibicarakan segala kesulitan kepada orang-orang yang relevan. 1.5. Persetujuan atas perubahan desain, jika diperlukan diberikan sebelum melanjutkan dengan proses pekerjaan. 1.6. Spesifikasi produksi akhir dihasilkan dan rencana operasional / proyek dan jadwal produksi dikembangkan, untuk memproduksi efek khusus dalam kesesuaian dengan persyaratan desain dan produksi.
02 Memilih dan mendapatkan bahan dan sumber daya	2.1. Persediaan bahan dicek untuk memenuhi kegunaan produksi. 2.2. Bahan dan sumber daya dicocokkan serta dipastikan bahwa mereka dapat bertahan atas permintaan produksi dan memenuhi persyaratan penganggaran. 2.3. Bahan dipastikan tersedia dalam jumlah yang cukup untuk memenuhi persyaratan produksi efek khusus.

	2.4. Orang-orang produksi efek khusus yang dibutuhkan, diterima dan dipilih, serta dinegosiasikan gaji akhirnya.
03 Mengadakan eksperimentasi yang terus menerus	3.1. Percobaan teknik produksi dilakukan atau dikoordinasikan yang terus menerus untuk menghasilkan hasil terbaik dan untuk menyelesaikan segala permasalahan selama produksi efek khusus.
04 Mengawasi produksi efek khusus	<p>4.1. Dilakukan pengawasan pada orang-orang yang terkait untuk memastikan bahwa persyaratan produksi efek khusus dapat terpenuhi, sesuai dengan standar kualitas dan pekerjaan yang diambil atasnya berdasarkan artikel, anggaran dan ketidak leluasaan produksi.</p> <p>4.2. Persyaratan kesehatan dan keselamatan tempat kerja dipastikan telah terpenuhi dan jadwal produksi tercantum.</p> <p>4.3. Metode dan bahan yang digunakan dalam produksi diidentifikasi dan dikomunikasikan dengan orang-orang yang relevan.</p> <p>4.4. Spesifikasi desain dan produksi untuk staf produksi dibuat dan mereka dibantu dalam proses interpretasi.</p> <p>4.5. Semua pabrik dan penyewa yang terlibat dalam produksi artikel khusus dikoordinasikan.</p> <p>4.6. Berpartisipasi dalam pertemuan produksi yang terus menerus dan dipastikan bahwa segala modifikasi desain efek khusus disetujui, dicatat dan dilaksanakan atasnya.</p> <p>4.7. Perubahan desain efek khusus diinformasikan kepada orang-orang yang relevan.</p> <p>4.8. Perbaharuan segala dokumentasi yang dibutuhkan, dilakukan serta direkam, dan diarsipkan sesuai dengan persyaratan perusahaan.</p>

#### **BATASAN VARIABEL**

1. Dokumentasi berupa:
  - 1.1. Hasil komputer
  - 1.2. Tulisan manual
  - 1.3. Perjanjian sewa
  - 1.4. Konfirmasi tanda terima dan catatan-catatan pengiriman

- 1.5. Catatan instruksi
  - 1.6. Deskriptif daftar efek khusus
  - 1.7. Laporan kesalahan
  - 1.8. Laporan persediaan
  - 1.9. Order persediaan
  - 1.10. Penganggaran
  - 1.11. Desain efek khusus
  - 1.12. Naskah
  - 1.13. Jadwal produksi
  - 1.14. Lembar laporan terus menerus
  - 1.15. Jadwal / rencana konstruksi efek khusus
  - 1.16. Daftar perincian efek khusus
  - 1.17. Tabel pengukuran
  - 1.18. Rencana operasional / proyek
  - 1.19. Jadwal pembuatan
  - 1.20. Spesifikasi / instruksi pabrik
  - 1.21. Tehnik menggambar
  - 1.22. Sketsa
  - 1.23. Tabel warna
  - 1.24. Formula warna cat
2. Lingkungan di mana efek khusus dapat digunakan, meliputi:
    - 2.1. Fasilitas *pasca* produksi
    - 2.2. Lokasi pengeditan
    - 2.3. Di studio
    - 2.4. Di dalam ruangan
    - 2.5. Di luar ruangan
    - 2.6. Di luar pemancar radio
    - 2.7. Pagi hari
    - 2.8. Malam hari
3. Tipe produksi meliputi:
    - 3.1. *Film* roman
    - 3.2. *Film* dokumentasi
    - 3.3. *Film* pendek
    - 3.4. Produksi animasi
    - 3.5. Komersial
    - 3.6. Peristiwa atau pertunjukan yang difilmkan
    - 3.7. *Video* musik
    - 3.8. Produksi televisi dalam segala tipe (contohnya: musik, drama, komedi, *variety show*, olah raga)
    - 3.9. Siaran langsung, tunda, atau ulang
4. Orang yang terkait, meliputi:
    - 4.1. Perancang produksi
    - 4.2. Pemain
    - 4.3. Personel bagian efek khusus
    - 4.4. *Supervisor* / manajer efek khusus
    - 4.5. Personel produksi efek khusus
    - 4.6. Perancang perlengkapan
    - 4.7. *Specialist equipment designer*
    - 4.8. *Specialist manufacturer*
    - 4.9. Personel dengan kemampuan ahli dalam produksi dan pelaksanaan efek khusus
    - 4.10. Dokter

- 4.11. Petugas kebakaran dan keselamatan
  - 4.12. Pengawas
  - 4.13. Kepala bagian
  - 4.14. Pengarah fotografi
  - 4.15. Sutradara
  - 4.16. Produser
  - 4.17. Pengarah teknis
  - 4.18. Staf teknis yang lain
  - 4.19. Staf ahli yang lain
  - 4.20. Manajer fraksi
5. Artikel latar dapat dikonstruksikan dari:
- 5.1. Visual efek yang dihasilkan komputer
  - 5.2. Audio efek yang dihasilkan komputer
  - 5.3. Model dan miniatur
  - 5.4. Tipe demonstrasi
  - 5.5. Tipe yang sesungguhnya
  - 5.6. Gambar
  - 5.7. Pemandangan
  - 5.8. Bangunan
  - 5.9. Peti-peti, kotak-kotak, krat-krat untuk penyimpanan dan transportasi
  - 5.10. Efek dasar:
  - 5.11. Efek cuaca
  - 5.12. Api dan asap
  - 5.13. Keruntuhan dan destruksi
  - 5.14. Air
  - 5.15. Benturan
  - 5.16. Sistem kontrol gerak
  - 5.17. Perangkat keras elektronik
  - 5.18. Patung manusia, binatang, animasi
  - 5.19. Pembuatan petasan:
  - 5.20. Bahan peledak
  - 5.21. Hulu ledak
  - 5.22. Petasan/ kembang api
  - 5.23. Asap
  - 5.24. Bahan pengempis
  - 5.25. Pekerjaan api
  - 5.26. Animatronik dan makhluk
  - 5.27. Angin
  - 5.28. Mesin derek elektrik dan mekanik
  - 5.29. Perlengkapan / kontrol otomatis dan animatronik
  - 5.30. Kabel
  - 5.31. Perlengkapan elektronik
  - 5.32. Perlengkapan elektro mekanik
  - 5.33. Perlengkapan yang dikontrol komputer
  - 5.34. Paket tenaga
  - 5.35. Sistem / kontrol elektronik gerak
  - 5.36. Peralatan elektronik kilasan dan waktu
6. Bahan yang digunakan untuk produksi efek khusus meliputi:
- 6.1. Perangkat lunak komputer
  - 6.2. Kayu
  - 6.3. Produk kayu, contohnya: *plywood*, *particle board*, *craftwood*
  - 6.4. *Masonite*
  - 6.5. Produk logam

- 6.6. Cetakan atau campuran logam
  - 6.7. Serat gelas
  - 6.8. Plastik
  - 6.9. Kanvas
  - 6.10. Bahan tenun
  - 6.11. Kulit
  - 6.12. Produk kertas
  - 6.13. Gips
  - 6.14. Bahan yang dapat dicetak
  - 6.15. Termoplastik
  - 6.16. Polistiren
  - 6.17. Pengencang
  - 6.18. Perekat
7. Teknik yang digunakan meliputi:
- 7.1. Perumpamaan yang dihasilkan komputer
  - 7.2. Animasi
  - 7.3. Konstruksi kayu
  - 7.4. Fabrikasi
  - 7.5. Bahan cetakan
  - 7.6. Pengecatan dan penyelesaian
  - 7.7. Memahat dan metode pembentukan lainnya
  - 7.8. Perekatan dan penyemenan
  - 7.9. Pekerjaan logam, contohnya: pemotongan, mengelas, mengebraz
  - 7.10. Pekerjaan kayu
8. Persyaratan legislatif kesehatan dan keselamatan tempat kerja dan umum meliputi:
- 8.1. Peraturan kesehatan dan keselamatan kerja di persemakmuran, negara bagian dan lingkungan kerja
  - 8.2. Standar yang relevan di nasional dan internasional, garis pedoman dan kode praktek
  - 8.3. Peraturan dan konstruksi legislasi yang relevan dengan pemerintah setempat

## **PANDUAN PENILAIAN**

### **1. Pengetahuan dan keterampilan penunjang**

Penilaian harus meliputi fakta esensial pengetahuan dan keahlian pada bidang di bawah ini:

- 1.1. Visualisasi dan interpretasi konsep kreatif
- 1.2. Menginterpretasikan naskah, spesifikasi dan instruksi produksi
- 1.3. Merawat integritas desain
- 1.4. Menginterpretasikan dan mengkomunikasikan spesifikasi produksi
- 1.5. Prinsip dan teknik produksi efek khusus
- 1.6. Mengembangkan rencana operasional dan jadwal produksi
- 1.7. Penerimaan staf
- 1.8. Manajemen sumber daya termasuk sumber daya manusia
- 1.9. Keahlian memimpin tim
- 1.10. Manajemen anggaran
- 1.11. Manajemen proyek
- 1.12. Penulisan laporan
- 1.13. Prinsip negosiasi
- 1.14. Pendanaan

- 1.15. Prinsip dan teknik komunikasi
- 1.16. Mempresentasikan informasi pada konsumen internal dan eksternal
- 1.17. Kontrol persediaan
- 1.18. Menyimpan laporan
- 1.19. Pengertian atas elemen artistik produksi
- 1.20. Pengakraban dengan metode produksi efek khusus yang digunakan saat ini
- 1.21. Mengembangkan spesifikasi produksi
- 1.22. Inovatif dan eksperimental tehnik produksi efek khusus untuk membuat ruang lingkup yang luas dari efek khusus
- 1.23. Menggunakan peralatan tangan dan tenaga, seperti dibutuhkan
- 1.24. Keahlian yang berkaitan dengan kayu, seperti dibutuhkan
- 1.25. Pengetahuan atas properti, aplikasi dan kemampuan dari tipe bahan yang berbeda-beda yang dapat digunakan untuk konstruksi efek khusus, bila dibutuhkan
- 1.26. Sifat dari bermacam-macam bahan, penyelesaian, tehnik pengecatan dan warna di bawah sinar, bila dibutuhkan
- 1.27. Kegunaan dan properti ruang lingkup cat dan media, bila dibutuhkan
- 1.28. Properti dan karakteristik dari bermacam-macam bahan sebelum dan sesudah penyelesaian seni, bila dibutuhkan
- 1.29. Penggambaran meliputi perspektif dan tehnik penggambaran dan penggambaran skala
- 1.30. Bekerja bahan khusus
- 1.31. Mengakses bahan dan komponen dari sebuah ruang lingkup sumber daya dan pemasok, dan memastikan ketersediannya
- 1.32. Mengetes bahan jadi dan bahan belum jadi, seperti: bahan tenun, kulit, *vinyl*, plastik, busa, lateks, barang yang ditemukan, *straw*, kertas dan karton, bila dibutuhkan
- 1.33. Pengakraban dengan anatomi dan fisiognomi, bila dibutuhkan
- 1.34. Kontrol elektronik, elektro mekanikan dan komputer, bila dibutuhkan
- 1.35. Ruang lingkup yang luas atas tehnik produksi efek khusus
- 1.36. Pengetahuan atas komputerisasi efek khusus, perangkat lunak komputer, bila dibutuhkan
- 1.37. Pengakraban dengan tehnik pembuatan film: tehnik pembuatan film miniatur, sudut lensa, posisi kamera, kontrol gerak dan kecepatan kamera
- 1.38. Regulasi dan legislasi kesehatan dan keselamatan kerja yang relevan di persemakmuran, negara bagian dan lingkungan kerja
- 1.39. Standar yang relevan di nasional dan internasional, garis pedoman dan kode praktek
- 1.40. Peraturan dan konstruksi legislasi yang relevan dengan pemerintah setempat
- 1.41. Pengakraban dengan pelaksanaan yang aman dari efek khusus, seperti yang dibutuhkan

## 2. Konteks penilaian

- 2.1. Penilaian dapat mengambil tempat di dalam pekerjaan, di luar pekerjaan atau merupakan gabungan dari keduanya. Bagaimana pun juga, Penilaian dari unit ini akan lebih efektif bila diambil dalam persyaratan lingkungan tempat kerja yang spesifik.
- 2.2. Penilaian di luar pekerjaan harus diambil dalam kedekatannya dengan keadaan lingkungan tempat kerja yang disimulasikan.

- 2.3. Ruang lingkup metode untuk menambah aplikasi dari esensial pengetahuan dasar harus mendukung hal ini dan meliputi:
  - 2.3.1. Demonstrasi praktis (observasi langsung mungkin dibutuhkan untuk muncul pada lebih dari satu peristiwa untuk menghasilkan penampilan yang konsisten).
  - 2.3.2. *Role play*.
  - 2.3.3. Contoh pekerjaan atau aktifitas tempat kerja yang disimulasikan.
  - 2.3.4. Pertanyaan lisan / wawancara guna mengevaluasi proses yang digunakan dalam mengembangkan dan merealisasikan konsep kreatif.
  - 2.3.5. Proyek-proyek / laporan.
  - 2.3.6. Laporan pihak ketiga dan hasil utama yang didapat.
  - 2.3.7. Laporan fakta yang mendemonstrasikan proses yang digunakan dalam mengembangkan dan merealisasikan konsep kreatif.
- 2.4. Penilaian harus mengambil tempat melewati periode waktu guna menentukan kompetensi dalam implementasi dan pengawasan aspek unit ini secara terus menerus.

### **3. Aspek penting penilaian**

- 3.1. Unit ini berkompeten diaplikasikan pada ruang lingkup sektor industri. Fokus dari Penilaian akan tergantung pada sektor industri. Penilaian harus memenuhi kebutuhan dari sektor tertentu yang mana penampilannya akan ditambahkan. Penilaian harus diperuntukkan pada variabel keadaan sekitar yang terdaftar dalam ruang lingkup pernyataan variabel yang diaplikasikan pada konteks yang dipilih.
- 3.2. Perhatian harus diambil untuk mengembangkan pelatihan untuk memenuhi persyaratan unit ini. Fokus spesifik pelatihan ini akan bergantung pada keahlian bidang efek khusus yang dibutuhkan. Untuk mendapatkan pelatihan pra vokasional, organisasi harus menyediakan pelatihan yang menyediakan peserta pengetahuan efek khusus dan keahlian, meliputi ruang lingkup bidang spesialisasi.
- 3.3. Fakta di bawah ini kritis menilai kompetensi unit ini:
  - 3.3.1. Interpretasi dokumentasi desain kreatif efek khusus guna memenuhi persyaratan praktis dan ketidak leluasaan sumber daya, dalam ketidak leluasaan anggaran tertentu.
  - 3.3.2. Komunikasi lisan dan tertulis dengan ruang lingkup organisasi / individu.

### **4. Kaitan dengan unit-unit lainnya**

- 4.1 Unit ini didukung oleh pengetahuan dan keterampilan dalam unit kompetensi yang berkaitan dengan:
  - 4.1.1 TIK.MM02.055.01 Membuat animasi *digital* 3D
- 4.2 Pengembangan pelatihan untuk memenuhi persyaratan dalam unit ini perlu dilakukan dengan hati-hati. Untuk pelatihan pra-kejuruan umum, institusi harus menyediakan pelatihan yang mempertimbangkan serangkaian konteks industri seutuhnya tanpa bias terhadap sektor tertentu. Batasan variabel akan membantu dalam hal ini. Untuk sektor tertentu / khusus, pelatihan harus disesuaikan agar dapat memenuhi kebutuhan sektor tersebut.

## Kompetensi Kunci

<b>NO</b>	<b>KOMPETENSI KUNCI DALAM UNIT INI</b>	<b>TINGKAT</b>
1	Mengumpulkan, mengorganisir dan menganalisa informasi	2
2	Mengkomunikasikan ide-ide dan informasi	2
3	Merencanakan dan mengorganisir aktivitas-aktivitas	2
4	Bekerja dengan orang lain dan kelompok	3
5	Menggunakan ide-ide dan teknik matematika	1
6	Memecahkan masalah	2
7	Menggunakan teknologi	2

**KODE UNIT : TIK.MM03.002.01**

**JUDUL UNIT : Membuat Efek Khusus untuk Layar**

**DESKRIPSI UNIT :** Unit ini mendeskripsikan tentang keahlian dan pengetahuan yang dibutuhkan untuk menginterpretasikan ringkasan kreatif, mengembangkan dan mengimplementasikan desain efek khusus untuk produksi dalam kultur industri. Efek khusus mungkin diperuntukkan dikonstruksikan secara fisik atau hasil komputer efek khusus.

<b>ELEMEN KOMPETENSI</b>	<b>KRITERIA UNJUK KERJA</b>
01 Menyiapkan produksi efek khusus	<ol style="list-style-type: none"><li>1.1. Berhubungan dengan orang-orang yang relevan serta diinterpretasikan dan dikonfirmasi persyaratan produksi efek khusus.</li><li>1.2. Jadwal dan spesifikasi produksi efek khusus dibaca dan diinterpretasikan.</li><li>1.3. Persyaratan yang akurat untuk produksi efek khusus diputuskan dan perubahan spesifikasi dibuat.</li><li>1.4. Pemikiran dan pertimbangan dengan orang-orang yang relevan pada ruang lingkup metode dan teknik sehingga dapat dipastikan interpretasi visual yang benar atau persyaratan produksi tercapai.</li><li>1.5. Kreasi efek khusus dipastikan telah memenuhi persyaratan estetika dan menghasilkan interpretasi visual yang benar dari persyaratan produksi / naskah.</li><li>1.6. Metode dan teknik yang tepat yang akan digunakan dalam produksi efek khusus, ditentukan, berdasarkan persyaratan desain dan spesifikasi.</li><li>1.7. Perlengkapan yang dibutuhkan, dipilih yang sesuai dengan persyaratan desain dan spesifikasi.</li></ol>
02 Menciptakan efek khusus	<ol style="list-style-type: none"><li>2.1. Partisipasi dalam diskusi yang terus menerus dilakukan dengan orang-orang yang tepat melalui proses produksi untuk memastikan persyaratan desain efek khusus terpenuhi.</li></ol>

	<p>2.2. Artikel efek khusus diciptakan dengan menggunakan bahan dan teknik produksi yang dipilih.</p> <p>2.3. Partisipasi dalam percobaan teknik produksi yang terus menerus dilakukan untuk menghasilkan hasil terbaik dan menyelesaikan semua masalah selama produksi efek khusus.</p> <p>2.4. Labelisasi dan pengkodean yang benar pada semua efek khusus yang setengah jadi dilakukan untuk mengidentifikasi selama fase produksi sehingga memudahkan pencarian dan menghindari kehilangan atau kerusakan selama fase produksi.</p>
03 Menyelesaikan dan memeriksa efek khusus	<p>3.1. Pengevaluasian dan pemeriksaan artikel efek khusus untuk ketepatan dan pemenuhan persyaratan spesifikasi produksi, dilakukan dengan berhubungan pada orang-orang yang relevan.</p> <p>3.2. Dibuat penyesuaian-penyesuaian yang dibutuhkan.</p> <p>3.3. Demi kemudahan pencarian dan penggunaan, diberikan nama yang benar dan disimpan semua efek khusus yang sudah jadi</p>

### BATASAN VARIABEL

1. Dokumentasi berupa:
  - 1.1. Hasil komputer
  - 1.2. Tulisan manual
  - 1.3. Perjanjian sewa
  - 1.4. Konfirmasi tanda terima dan catatan-catatan pengiriman
  - 1.5. Catatan instruksi
  - 1.6. Deskriptif daftar efek khusus
  - 1.7. Laporan kesalahan
  - 1.8. Laporan persediaan
  - 1.9. Order persediaan
  - 1.10. Penganggaran
  - 1.11. Desain efek khusus
  - 1.12. Naskah
  - 1.13. Jadwal produksi
  - 1.14. Lembar laporan terus menerus
  - 1.15. Jadwal / rencana konstruksi efek khusus
  - 1.16. Daftar perincian efek khusus
  - 1.17. Tabel pengukuran
  - 1.18. Rencana operasional / proyek
  - 1.19. Jadwal pembuatan
  - 1.20. Spesifikasi / instruksi pabrik
  - 1.21. Tehnik menggambar

- 1.22. Sketsa
  - 1.23. Tabel warna
  - 1.24. Formula warna cat
2. Lingkungan di mana efek khusus dapat digunakan atau diciptakan, meliputi:
    - 2.1. Fasilitas *pasca* produksi
    - 2.2. Lokasi pengeditan
    - 2.3. Di studio
    - 2.4. Di dalam ruangan
    - 2.5. Di luar ruangan
    - 2.6. Di luar pemancar radio
    - 2.7. Pagi hari
    - 2.8. Malam hari
3. Tipe produksi meliputi:
    - 3.1. *Film* roman
    - 3.2. *Film* dokumentasi
    - 3.3. *Film* pendek
    - 3.4. Produksi animasi
    - 3.5. Komersial / iklan
    - 3.6. Peristiwa atau penampilan yang difilmkan
    - 3.7. *Video* musik
    - 3.8. Program televisi: musik, drama, komedi, *variety show*, olah raga
    - 3.9. Siaran langsung atau produksi pra-rekaman televisi
4. Orang yang terkait, meliputi:
    - 4.1. Perancang produksi
    - 4.2. Pelaksana
    - 4.3. Staff bagian efek khusus
    - 4.4. Supervisor / manajer efek khusus
    - 4.5. Staf produksi efek khusus
    - 4.6. Perancang perlengkapan ahli
    - 4.7. Orang-orang dengan kemampuan ahli dalam produksi dan pelaksanaan efek khusus
    - 4.8. Dokter
    - 4.9. Petugas kebakaran dan keselamatan
    - 4.10. Kepala bagian
    - 4.11. Pengarah fotografi
    - 4.12. Sutradara
    - 4.13. Produsen
    - 4.14. Pengarah teknis
    - 4.15. Staf teknis yang lain
    - 4.16. Staf ahli yang lain
    - 4.17. Perancang
    - 4.18. Manajer fraksi
5. Artikel latar dapat dikonstruksikan dari:
    - 5.1. Visual efek yang dihasilkan komputer
    - 5.2. Audio efek yang dihasilkan komputer
    - 5.3. Model dan miniatur:
    - 5.4. Tipe demonstrasi
    - 5.5. Tipe yang sesungguhnya
    - 5.6. Gambar
    - 5.7. Pemandangan
    - 5.8. Bangunan

- 5.9. Peti-peti, kotak-kotak, krat-krat untuk penyimpanan dan transportasi
  - 5.10. Efek dasar:
  - 5.11. Efek cuaca
  - 5.12. Api dan asap
  - 5.13. Keruntuhan dan destruksi
  - 5.14. Air
  - 5.15. Benturan
  - 5.16. Sistem kontrol gerak
  - 5.17. Perangkat keras elektronik
  - 5.18. Patung manusia, binatang, animasi
  - 5.19. Pembuatan petasan:
  - 5.20. Bahan peledak
  - 5.21. Hulu ledak
  - 5.22. Petasan / kembang api
  - 5.23. Asap
  - 5.24. Bahan pengempis
  - 5.25. Pekerjaan api
  - 5.26. Animatronik dan makhluk
  - 5.27. Angin
  - 5.28. Mesin derek elektrik dan mekanik
  - 5.29. Perlengkapan / kontrol otomatis dan animatronik
  - 5.30. Kabel
  - 5.31. Perlengkapan elektronik
  - 5.32. Perlengkapan elektro mekanik
  - 5.33. Perlengkapan yang dikontrol komputer
  - 5.34. Paket tenaga
  - 5.35. Sistem / kontrol elektronik gerak
  - 5.36. Peralatan elektronik kilasan dan waktu
6. Bahan yang digunakan untuk produksi efek khusus meliputi:
- 6.1. perangkat lunak komputer
  - 6.2. Kayu
  - 6.3. Produk kayu, contohnya: *plywood, particle board, craftwood*
  - 6.4. *Masonite*
  - 6.5. Produk logam
  - 6.6. Cetakan atau campuran logam
  - 6.7. Serat gelas
  - 6.8. Plastik
  - 6.9. Kanvas
  - 6.10. Bahan tenun
  - 6.11. Kulit
  - 6.12. Produk kertas
  - 6.13. Tanah liat
  - 6.14. Resin
  - 6.15. Lateks
  - 6.16. Busa
  - 6.17. Gips
  - 6.18. Bahan yang dapat dicetak
  - 6.19. Termoplastik
  - 6.20. Polistiren
  - 6.21. Pengencang
  - 6.22. Perekat
7. Tehnik yang digunakan meliputi:
- 7.1. Perumpamaan yang dihasilkan komputer

- 7.2. Animasi
  - 7.3. Konstruksi kayu
  - 7.4. Fabrikasi
  - 7.5. Bahan cetakan
  - 7.6. Pengecatan dan penyelesaian
  - 7.7. Memahat dan metode pembentukan lainnya
  - 7.8. Perekatan dan penyemenan
  - 7.9. Pekerjaan logam, contohnya: pemotongan, mengelas, mengebraz
  - 7.10. Pekerjaan kayu
8. Persyaratan legislatif kesehatan dan keselamatan tempat kerja dan umum meliputi:
- 8.1. Peraturan kesehatan dan keselamatan kerja di persemakmuran, negara bagian dan lingkungan kerja
  - 8.2. Standar yang relevan di nasional dan internasional, garis pedoman dan kode praktek
  - 8.3. Peraturan dan konstruksi legislasi yang relevan dengan pemerintah setempat

## **PANDUAN PENILAIAN**

### **1. Pengetahuan dan keterampilan penunjang**

Penilaian harus meliputi fakta esensial pengetahuan dan keahlian pada bidang di bawah ini:

- 1.1. Visualisasi dan interpretasi konsep kreatif.
- 1.2. Menginterpretasikan spesifikasi, instruksi dan penggambaran.
- 1.3. Prinsip dan teknik produksi efek khusus.
- 1.4. Pengetahuan dan kemampuan untuk tampil dalam ruang lingkup teknik produksi yang digunakan dalam produksi efek khusus.
- 1.5. Pengetahuan atas properti, aplikasi dan kemampuan dari tipe bahan yang berbeda-beda yang dapat digunakan untuk konstruksi efek khusus, bila dibutuhkan.
- 1.6. Menggunakan ruang lingkup perlengkapan dalam konstruksi efek khusus - peralatan tangan dan tenaga, seperti dibutuhkan.
- 1.7. Keahlian yang berkaitan dengan kayu, seperti dibutuhkan.
- 1.8. Menggunakan perangkat lunak komputer efek khusus.
- 1.9. Atandar legislatif dan organisasi kesehatan dan keselamatan tempat kerja.
- 1.10. Penanganan aman atas bahan-bahan yang berbahaya, seperti dibutuhkan.
- 1.11. Elektronik, bila dibutuhkan.
- 1.12. Sifat dari bermacam-macam bahan, penyelesaian, tehnik pengecatan dan warna di bawah sinar, bila dibutuhkan.
- 1.13. Properti dan karakteristik dari bermacam-macam bahan sebelum dan sesudah penyelesaian seni, bila dibutuhkan.
- 1.14. Penggambaran meliputi perspektif dan tehnik penggambaran dan penggambaran skala.
- 1.15. Bekerja bahan khusus.
- 1.16. Mengetes bahan jadi dan bahan belumjadi, seperti: bahan tenun, kulit, *vinyl*, plastik, busa, lateks, barang yang ditemukan, *straw*, kertas dan karton, bila dibutuhkan.

## 2. Konteks penilaian

- 2.1. Penilaian dapat mengambil tempat di dalam pekerjaan, di luar pekerjaan atau merupakan gabungan dari keduanya. Bagaimana pun juga, Penilaian dari unit ini akan lebih efektif bila diambil dalam persyaratan lingkungan tempat kerja yang spesifik.
- 2.2. Penilaian di luar pekerjaan harus diambil dalam kedekatannya dengan keadaan lingkungan tempat kerja yang disimulasikan.
- 2.3. Ruang lingkup metode untuk menambah aplikasi dari esensial pengetahuan dasar harus mendukung hal ini dan meliputi:
  - 2.3.1. *Role play*.
  - 2.3.2. Contoh pekerjaan atau aktifitas tempat kerja yang disimulasikan.
  - 2.3.3. Pertanyaan lisan / wawancara guna mengevaluasi proses yang digunakan dalam mengembangkan dan merealisasikan konsep kreatif.
  - 2.3.4. Proyek-proyek / laporan.
  - 2.3.5. Laporan pihak ketiga dan hasil utama yang didapat.
  - 2.3.6. Laporan fakta yang mendemonstrasikan proses yang digunakan dalam mengembangkan dan merealisasikan konsep kreatif.

## 3. Aspek penting penilaian

- 3.1. Unit ini berkompeten diaplikasikan pada ruang lingkup sektor industri. Fokus dari penilaian akan tergantung pada sektor industri. Penilaian harus memenuhi kebutuhan dari sektor tertentu yang mana penampilannya akan ditambahkan. Penilaian harus diperuntukkan pada variabel keadaan sekitar yang terdaftar dalam ruang lingkup pernyataan variabel yang diaplikasikan pada konteks yang dipilih.
- 3.2. Perhatian harus diambil untuk mengembangkan pelatihan untuk memenuhi persyaratan unit ini. Fokus spesifik pelatihan ini akan bergantung pada keahlian bidang efek khusus yang dibutuhkan. Untuk mendapatkan pelatihan pra vokasional, organisasi harus menyediakan pelatihan yang menyediakan peserta pengetahuan efek khusus dan keahlian, meliputi ruang lingkup bidang spesialisasi.
- 3.3. Fakta berikut kritis menilai kompetensi unit ini:
  - 3.3.1. Interpretasi dokumentasi desain kreatif efek khusus dan dokumentasi spesifikasi produksi guna memenuhi persyaratan praktis.

## 4. Kaitan dengan unit-unit lainnya

- 4.1 Unit ini didukung oleh pengetahuan dan keterampilan dalam unit kompetensi yang berkaitan dengan:
  - 4.1.1 TIK.MM02.055.01 Membuat animasi *digital* 3D
- 4.2 Pengembangan pelatihan untuk memenuhi persyaratan dalam unit ini perlu dilakukan dengan hati-hati. Untuk pelatihan pra-kejuruan umum, institusi harus menyediakan pelatihan yang mempertimbangkan serangkaian konteks industri seutuhnya tanpa bias terhadap sektor tertentu. Batasan variabel akan membantu dalam hal ini. Untuk sektor tertentu / khusus, pelatihan harus disesuaikan agar dapat memenuhi kebutuhan sektor tersebut.

## Kompetensi Kunci

<b>NO</b>	<b>KOMPETENSI KUNCI DALAM UNIT INI</b>	<b>TINGKAT</b>
1	Mengumpulkan, mengorganisir dan menganalisa informasi	2
2	Mengkomunikasikan ide-ide dan informasi	2
3	Merencanakan dan mengorganisir aktivitas-aktivitas	2
4	Bekerja dengan orang lain dan kelompok	3
5	Menggunakan ide-ide dan teknik matematika	1
6	Memecahkan masalah	2
7	Menggunakan teknologi	2

**KODE UNIT : TIK.MM03.003.01**

**JUDUL UNIT : Merakit dan Merawat Item – Item Efek Khusus Selama Produksi**

**DESKRIPSI UNIT :** Unit ini mendeskripsikan tentang keahlian dan pengetahuan yang dibutuhkan untuk mengepak artikel efek khusus yang dikonstruksikan untuk transportasi, menggabungkan dan merawat artikel efek khusus dan kesinambungannya dalam fase produksi.

<b>ELEMEN KOMPETENSI</b>	<b>KRITERIA UNJUK KERJA</b>
01 Mengepak dan membongkar artikel efek khusus untuk transportasi	1.1. Pengepakan, pembukaan dan pengepakan ulang artikel efek khusus dilakukan sehingga dapat dipastikan bahwa: 1.1.1 Metode pengangkatan dan penanganan yang aman digunakan. 1.1.2 Pengepakan dan penanganan yang cocok untuk menghindari kerusakan pada artikel efek khusus. 1.1.3 Pengepakan dan penanganan yang sesuai dengan persyaratan khusus untuk penanganan dan pengangkutan atas barang-barang berbahaya.  1.2. Transportasi ke lokasi produksi dilakukan dengan turut serta dalam pembongkaran artikel efek khusus
02 Menggabungkan dan membongkar efek khusus pada lokasi produksi	2.1. Persyaratan penggabungan efek khusus interpretasi dan konfirmasi dilakukan dengan berhubungan dengan orang-orang yang relevan, meliputi: 2.1.1 Metode dan teknik yang tepat yang digunakan untuk penggabungan efek khusus. 2.1.2 Perlengkapan dan peralatan yang dibutuhkan. 2.1.3 Artikel efek khusus digabungkan dengan menggunakan peralatan, perlengkapan dan tehnik konstruksi yang dipilih, dan memastikan keselamatan seluruh orang-orang yang relevan dan masyarakat umumnya.  2.2. Partisipasi dalam diskusi berkelanjutan dengan orang-orang yang tepat dilakukan melalui proses penggabungan, untuk memastikan persyaratan desain efek khusus terpenuhi.

	<p>2.3. Semua artikel efek khusus yang sudah jadi dan perlengkapan selama fase penggabungan disimpan untuk menghindari kehilangan atau kerusakan.</p> <p>2.4. Penggabungan dan pembongkaran artikel efek khusus dilakukan dalam produksi berkelanjutan, untuk memenuhi persyaratan daftar produksi.</p> <p>2.5. Pembongkaran efek khusus pada produksi akhir dilakukan dan dengan aman dilakukan pengepakan dan pengangkutan artikel efek khusus untuk transportasi.</p>
<p>03 Merawat penampilan efek khusus untuk rangkaian</p>	<p>3.1. Secara terus menerus mengacu pada rangkaian dokumentasi melalui produksi dan dipastikan bahwa rangkaian efek khusus terjaga melalui produksi, meliputi:</p> <p>3.1.1 Penempatan efek khusus.</p> <p>3.1.2 Kondisi efek khusus.</p> <p>3.1.3 Persyaratan khusus atas serangkaian aksi, bila termasuk.</p>

### BATASAN VARIABEL

1. Dokumentasi berupa:
  - 1.1. Hasil komputer
  - 1.2. Tulisan manual
  - 1.3. Perjanjian sewa
  - 1.4. Dokumen khusus yang dibutuhkan untuk pengangkutan barang-barang berbahaya
  - 1.5. Konfirmasi tanda terima dan catatan-catatan pengiriman
  - 1.6. Catatan instruksi
  - 1.7. Deskriptif daftar efek khusus
  - 1.8. Laporan kesalahan
  - 1.9. Laporan persediaan
  - 1.10. *Order* persediaan
  - 1.11. Penganggaran
  - 1.12. Desain efek khusus
  - 1.13. Naskah
  - 1.14. Jadwal produksi
  - 1.15. Lembar laporan terus menerus
  - 1.16. Jadwal / rencana konstruksi efek khusus
  - 1.17. Daftar perincian efek khusus
  - 1.18. Tabel pengukuran
  - 1.19. Rencana operasional / proyek
  - 1.20. Jadwal pembuatan
  - 1.21. Spesifikasi / instruksi pabrik
  - 1.22. Teknik menggambar
  - 1.23. Sketsa
  - 1.24. Tabel warna
  - 1.25. Formula warna cat

2. Lingkungan di mana efek khusus dapat digunakan atau diperbaiki, meliputi:
  - 2.1. Di studio
  - 2.2. Di dalam ruangan
  - 2.3. Di luar ruangan
  - 2.4. Di luar pemancar radio
  - 2.5. Pagi hari
  - 2.6. Malam hari
  
3. Transportasi meliputi:
  - 3.1. Penanganan dan pengepakan khusus untuk barang-barang berbahaya termasuk bahan peledak, kimia dan artikel pembuatan petasan
  - 3.2. Penggunaan dari kendaraan sewaan
  - 3.3. Penggunaan dari kapal, pesawat, helikopter dan kereta
  - 3.4. Penggunaan dari pengangkutan khusus muatan sedang
  
4. Tipe produksi meliputi:
  - 4.1. *Film* roman
  - 4.2. *Film* dokumenter
  - 4.3. *Film* pendek
  - 4.4. Produksi animasi
  - 4.5. Komersial / iklan
  - 4.6. Peristiwa atau penampilan yang difilmkan
  - 4.7. *Video* musik
  - 4.8. Program televisi: musik, drama, komedi, *variety show*, olah raga
  - 4.9. Siaran langsung atau produksi pra-rekaman televisi
  
5. Orang yang terkait, meliputi:
  - 5.1. Perancang produksi
  - 5.2. Pelaksana
  - 5.3. Personil efek khusus
  - 5.4. Pengawas / manajer efek khusus
  - 5.5. Personil bagian produksi efek khusus
  - 5.6. Perancang perlengkapan ahli
  - 5.7. Orang-orang dengan kemampuan ahli dalam produksi dan pelaksanaan efek khusus
  - 5.8. Dokter
  - 5.9. Petugas kebakaran dan keselamatan
  - 5.10. Pengawas
  - 5.11. Kepala bagian
  - 5.12. Pengarah fotografi
  - 5.13. Sutradara
  - 5.14. Produsen
  - 5.15. Pengarah teknis
  - 5.16. Staf teknis yang lain
  - 5.17. Staf ahli yang lain
  - 5.18. Manajer fraksi
  - 5.19. Penyedia transportasi dan *crew*
  
6. Artikel efek khusus dapat dikonstruksikan dari:
  - 6.1. Peti-peti, kotak-kotak, krat-krat untuk penyimpanan dan transportasi
  - 6.2. Model dan miniatur:
  - 6.3. Tipe demonstrasi
  - 6.4. Tipe yang sesungguhnya
  - 6.5. Gambar

- 6.6. Pemandangan
  - 6.7. Bangunan
  - 6.8. Efek dasar:
  - 6.9. Efek cuaca
  - 6.10. Api dan asap
  - 6.11. Keruntuhan dan destruksi
  - 6.12. Air
  - 6.13. Benturan
  - 6.14. Sistem kontrol gerak
  - 6.15. Perangkat keras elektronik
  - 6.16. Patung manusia, binatang, animasi
  - 6.17. Pembuatan petasan:
  - 6.18. Bahan peledak
  - 6.19. Hulu ledak
  - 6.20. Petasan / kembang api
  - 6.21. Asap
  - 6.22. Bahan pengempis
  - 6.23. Pekerjaan api
  - 6.24. Animatronik dan makhluk
  - 6.25. Angin
  - 6.26. Mesin derek elektrik dan mekanik
  - 6.27. Perlengkapan / kontrol otomatis dan animatronik
  - 6.28. Kabel
  - 6.29. Perlengkapan elektronik
  - 6.30. Perlengkapan elektro mekanik
  - 6.31. Perlengkapan yang dikontrol komputer
  - 6.32. Paket tenaga
  - 6.33. Sistem / kontrol elektronik gerak
  - 6.34. Peralatan elektronik kilasan dan waktu
7. Bahan yang digunakan untuk produksi efek khusus meliputi:
- 7.1. Kayu
  - 7.2. Produk kayu, contohnya: *plywood, particle board, craftwood*
  - 7.3. *Masonite*
  - 7.4. Produk logam
  - 7.5. Cetakan atau campuran logam
  - 7.6. Serat gelas
  - 7.7. Plastik
  - 7.8. Kanvas
  - 7.9. Bahan tenun
  - 7.10. Kulit
  - 7.11. Produk kertas
  - 7.12. Tanah liat
  - 7.13. Resin
  - 7.14. Lateks
  - 7.15. Busa
  - 7.16. *Gips*
  - 7.17. Bahan yang dapat dicetak
  - 7.18. Termoplastik
  - 7.19. Polistiren
  - 7.20. Pengencang
  - 7.21. Perekat
8. Teknik yang digunakan meliputi:
- 8.1. Konstruksi kayu

- 8.2. Fabrikasi
  - 8.3. Bahan cetakan
  - 8.4. Pengecatan dan penyelesaian
  - 8.5. Memahat dan metode pembentukan lainnya
  - 8.6. Perekatan dan penyemenan
  - 8.7. Pekerjaan logam, contohnya: pemotongan, mengelas, mengebraz
  - 8.8. Pekerjaan kayu
9. Persyaratan legislatif kesehatan dan keselamatan tempat kerja dan umum meliputi:
- 9.1. Peraturan kesehatan dan keselamatan kerja di persemakmuran, negara bagian dan lingkungan kerja
  - 9.2. Standar yang relevan di nasional dan internasional, garis pedoman dan kode praktek
  - 9.3. Peraturan dan konstruksi legislasi yang relevan dengan pemerintah setempat

## **PANDUAN PENILAIAN**

### **1. Pengetahuan dan keterampilan penunjang**

Penilaian harus meliputi fakta esensial pengetahuan dan keahlian pada bidang di bawah ini:

- 1.1. Terminologi jadwal produksi *film* dan televisi.
- 1.2. Properti atas bahan konstruksi efek khusus yang berbeda.
- 1.3. Menginterpretasikan spesifikasi dan instruksi produksi efek khusus.
- 1.4. Prinsip konstruksi efek khusus.
- 1.5. Interpretasi tabel ukuran.
- 1.6. Pengetahuan atas tehnik komunikasi efektif.
- 1.7. Penyelesaian masalah dan berhubungan dengan tehnik konflik situasi.
- 1.8. Manajemen waktu.
- 1.9. Etiket dan protokol latar.
- 1.10. Legislasi dan regulasi kesehatan dan keselamatan tempat kerja yang relevan.
- 1.11. Menginterpretasikan spesifikasi dan instruksi konstruksi lisan dan tertulis.
- 1.12. Menginterpretasikan skala penggambaran.
- 1.13. Menginterpretasikan pengukuran.
- 1.14. Bekerja sebagai bagian dari sebuah tim.
- 1.15. Penanganan yang aman atas bahan-bahan yang berbahaya.
- 1.16. Merawat lingkungan kerja yang bersih dan aman.
- 1.17. Pengertian atas desain dan proses konstruksi efek khusus.
- 1.18. Kemampuan menggunakan ruang lingkup perlengkapan dalam konstruksi efek khusus seperti peralatan tangan dan tenaga.
- 1.19. Keahlian yang berkaitan dengan kayu.
- 1.20. Keahlian yang berkaitan dengan elektronik.

### **2. Konteks penilaian**

- 2.1. Penilaian dari unit ini akan lebih efektif bila diambil dalam persyaratan lingkungan tempat kerja yang spesifik. Penilaian di luar pekerjaan harus diambil dalam kedekatannya dengan keadaan lingkungan tempat kerja yang disimulasikan, dimana menghasilkan semua elemen dari situasi produksi meliputi pengoperasian jadwal produksi. Kegiatan simulasi penilaian harus meliputi seluruh anggota tim yang biasanya

berpartisipasi dalam produksi *film*, televisi dan multimedia dan penggunaan dari perlengkapan standar industri.

- 2.2. Metode penilaian harus meliputi observasi atas penampilan selama serangkaian demonstrasi praktis untuk menghasilkan penampilan yang konsisten.
- 2.3. Ruang lingkup metode untuk menambah aplikasi dari esensial pengetahuan dasar harus mendukung hal ini dan meliputi:
  - 2.3.1. *Role play*.
  - 2.3.2. Contoh pekerjaan atau aktifitas tempat kerja yang disimulasikan.
  - 2.3.3. Pertanyaan lisan / wawancara .
  - 2.3.4. Proyek-proyek / laporan.
  - 2.3.5. Laporan pihak ketiga dan hasil utama yang didapat.
  - 2.3.6. Laporan fakta.

### **3. Aspek penting penilaian**

- 3.1. Unit ini kompeten untuk diaplikasikan pada ruang lingkup sektor industri. Fokus dari penilaian akan tergantung pada sektor industri. Penilaian harus memenuhi kebutuhan dari sektor tertentu yang mana penampilannya akan ditambahkan. Penilaian harus diperuntukkan pada variabel keadaan sekitar yang terdaftar dalam ruang lingkup pernyataan variabel yang diaplikasikan pada konteks yang dipilih.
- 3.2. Perhatian harus diambil untuk mengembangkan pelatihan untuk memenuhi persyaratan unit ini. Fokus spesifik pelatihan ini akan bergantung pada keahlian bidang efek khusus yang dibutuhkan. Untuk mendapatkan pelatihan pra vokasional, organisasi harus menyediakan pelatihan yang menyediakan peserta pengetahuan efek khusus dan keahlian, meliputi ruang lingkup bidang spesialisasi.

### **4. Kaitan dengan unit-unit lainnya**

- 4.1 Unit ini didukung oleh pengetahuan dan keterampilan dalam unit kompetensi yang berkaitan dengan:
  - 4.1.1 TIK.MM02.055.01 Membuat Animasi *Digital* 3D
- 4.2 Pengembangan pelatihan untuk memenuhi persyaratan dalam unit ini perlu dilakukan dengan hati-hati. Untuk pelatihan pra-kejuruan umum, institusi harus menyediakan pelatihan yang mempertimbangkan serangkaian konteks industri seutuhnya tanpa bias terhadap sektor tertentu. Batasan variabel akan membantu dalam hal ini. Untuk sektor tertentu / khusus, pelatihan harus disesuaikan agar dapat memenuhi kebutuhan sektor tersebut.

## Kompetensi Kunci

<b>NO</b>	<b>KOMPETENSI KUNCI DALAM UNIT INI</b>	<b>TINGKAT</b>
1	Mengumpulkan, mengorganisir dan menganalisa informasi	2
2	Mengkomunikasikan ide-ide dan informasi	2
3	Merencanakan dan mengorganisir aktivitas-aktivitas	2
4	Bekerja dengan orang lain dan kelompok	3
5	Menggunakan ide-ide dan teknik matematika	1
6	Memecahkan masalah	2
7	Menggunakan teknologi	2

**KODE UNIT : TIK.MM03.004.01**

**JUDUL UNIT : Melakukan Efek Khusus dengan Aman**

**DESKRIPSI UNIT :** Unit ini mendeskripsikan tentang keahlian dan pengetahuan yang dibutuhkan untuk merencanakan dan mengimplementasikan pelaksanaan efek khusus secara aman selama fase pembuatan *film* dari produksi *film* dan televisi.

<b>ELEMEN KOMPETENSI</b>	<b>KRITERIA UNJUK KERJA</b>
01 Merencanakan metode pelaksanaan	<p>1.1. Persyaratan efek khusus diinterpretasi dan dikonfirmasi, serta dilakukan hubungan dengan orang-orang yang relevan sehingga persyaratan naskah dan teknis terpenuhi saat memulai pembuatan <i>film</i>.</p> <p>1.2. Inspeksi lokasi dengan orang-orang yang terkait dilakukan untuk menentukan posisi kamera sehingga didapatkan hasil efek khusus yang diinginkan.</p> <p>1.3. Konstruksi artikel efek khusus ditinjau dan pelaksanaan efek sesuai direncanakan dengan kemampuan operasional dari artikel.</p> <p>1.4. Persyaratan <i>rig</i> dan jejak ditentukan, dikomunikasi dan dikonfirmasi hal tersebut dengan orang-orang yang relevan.</p> <p>1.5. Metode alternatif pelaksanaan efek khusus direncanakan sebagai persiapan.</p> <p>1.6. Detil dokumentasi dari pelaksanaan rencana, disiapkan.</p>
02 Memberi ringkasan kepada orang-orang yang relevan	<p>2.1. Pelaksanaan rencana distribusikan pada semua orang yang relevan dan dipastikan bahwa hal ini diintegrasikan dalam lembar laporan harian.</p> <p>2.2. Ringkasan operasional disediakan pada orang-orang yang terlibat dalam rangkaian pelaksanaan dan dipastikan bahwa metode komunikasi dan hubungan yang ada benar-benar dimengerti.</p> <p>2.3. Pemberitahuan singkat mengenai keselamatan diberikan pada semua orang yang relevan dan dikonfirmasi ulang mengenai tanda-tanda.</p> <p>2.4. Penggunaan artikel khusus pada orang-orang yang relevan diklarifikasi dan dikonfirmasi ulang</p>

	<p>segala petunjuk dan tanda yang akan digunakan.</p> <p>2.5. Langkah yang harus diambil dalam kondisi keadaan darurat dijelaskan pada semua orang-orang yang relevan.</p>
<p>03 Melaksanakan efek khusus yang aman</p>	<p>3.1. Penggabungan dan pembuatan artikel efek khusus diperiksa.</p> <p>3.2. Segala bahaya yang potensial diidentifikasi dan dipastikan bahwa ukuran keselamatan yang tepat sudah diambil.</p> <p>3.3. Pengoperasian efek dengan tes, demonstrasi atau gladi bersih ditentukan, bila memungkinkan, untuk mengulang efek khusus dalam ketidakluasaan anggaran.</p> <p>3.4. Segala perubahan yang diperlukan pada rangkaian dinegoisasikan jika pertimbangan keamanan muncul dari tes, demonstrasi atau gladi bersih.</p> <p>3.5. Semua orang yang terlibat dalam pelaksanaan efek khusus dipastikan telah menggunakan pakaian pengamanan yang tepat.</p> <p>3.6. Efek khusus dijalankan dengan aman sesuai dengan regulasi lokasi dan tanda-tanda yang sudah disepakati.</p> <p>3.7. Pembatalan operasi dilakukan bila ada resiko yang tidak dapat diterima selama pelaksanaan dan secara jelas mengkonunikasikan hal ini dengan orang-orang yang relevan.</p> <p>3.8. Pengamanan dilakukan pada semua orang pada saat terjadi penyimpangan dari rencana yang disetujui.</p> <p>3.9. Penggabungan dan pembongkaran artikel efek khusus dilakukan dalam basis kesinambungan dalam produksi, untuk memenuhi persyaratan laporan produksi dan memastikan bahwa efek khusus secara berkesinambungan terjaga melalui produksi.</p> <p>3.10. Hasil dari semua aksi untuk operasi masa datang dievaluasi.</p>

04 Bereaksi pada situasi keadaan darurat	<p>4.1. Rangkaian dihentikan bilamana terjadi kecelakaan.</p> <p>4.2. Rencana keadaan darurat diimplementasikan.</p> <p>4.3. Pertolongan pertama disediakan pada orang-orang yang terluka dan dipastikan bahwa layanan keadaan darurat menyediakan bantuan yang profesional.</p> <p>4.4. Lokasi dibersihkan dari semua artikel yang dapat menyebabkan kecelakaan atau luka lanjutan.</p> <p>4.5. Detil laporan kecelakaan dilengkapi, sesuai dengan persyaratan <i>legal</i> dan perusahaan.</p>
--	--

### BATASAN VARIABEL

1. Dokumentasi berupa:
  - 1.1. Hasil komputer
  - 1.2. Tulisan manual
  - 1.3. Perjanjian sewa
  - 1.4. Konfirmasi tanda terima dan catatan-catatan pengiriman
  - 1.5. Catatan instruksi
  - 1.6. Deskriptif daftar efek khusus
  - 1.7. Laporan kesalahan
  - 1.8. Laporan persediaan
  - 1.9. *Order* persediaan
  - 1.10. Penganggaran
  - 1.11. Desain efek khusus
  - 1.12. Naskah
  - 1.13. Jadwal produksi
  - 1.14. Lembar laporan terus menerus
  - 1.15. Jadwal / rencana konstruksi efek khusus
  - 1.16. Daftar perincian efek khusus
  - 1.17. Tabel pengukuran
  - 1.18. Rencana operasional / proyek
  - 1.19. Jadwal pembuatan
  - 1.20. Spesifikasi / instruksi pabrik
  - 1.21. Teknik menggambar
  - 1.22. Sketsa
  - 1.23. Tabel warna
  - 1.24. Formula warna cat
  
2. Lingkungan di mana efek khusus dapat digunakan atau diperbaiki, meliputi:
  - 2.1. Di *workshop* / bengkel
  - 2.2. Di studio
  - 2.3. Di dalam ruangan
  - 2.4. Di luar ruangan
  - 2.5. Di luar pemancar radio
  - 2.6. Pagi hari
  - 2.7. Malam hari

3. Tipe produksi meliputi:
  - 3.1. *Film* roman
  - 3.2. *Film* dokumentasi
  - 3.3. *Film* pendek
  - 3.4. Produksi animasi
  - 3.5. Komersial / iklan
  - 3.6. Peristiwa atau penampilan yang difilmkan
  - 3.7. *Video* musik
  - 3.8. Program televisi: musik, drama, komedi, *variety show*, olah raga
  - 3.9. Siaran langsung atau produksi pra-rekaman televisi
  
4. Orang yang terkait, meliputi:
  - 4.1. Perancang produksi
  - 4.2. Pemain
  - 4.3. Personil bagian efek khusus
  - 4.4. *Supervisor* / manajer efek khusus
  - 4.5. Personil produksi efek khusus
  - 4.6. Perancang perlengkapan ahli
  - 4.7. Orang-orang dengan kemampuan ahli dalam produksi dan pelaksanaan efek khusus
  - 4.8. Dokter
  - 4.9. Petugas kebakaran dan keselamatan
  - 4.10. Kepala bagian
  - 4.11. Pengarah fotografi
  - 4.12. Sutradara
  - 4.13. Produser
  - 4.14. Pengarah teknis
  - 4.15. Staf teknis yang lain
  - 4.16. Staf ahli yang lain
  - 4.17. Manajer fraksi
  
5. Artikel efek khusus dapat dikonstruksikan dari:
  - 5.1. Peti-peti, kotak-kotak, krat-krat untuk penyimpanan dan transportasi
  - 5.2. Model dan miniatur:
  - 5.3. Tipe demonstrasi
  - 5.4. Tipe yang sesungguhnya
  - 5.5. Gambar
  - 5.6. Pemandangan
  - 5.7. Bangunan
  - 5.8. Efek dasar
  - 5.9. Efek cuaca
  - 5.10. Api dan asap
  - 5.11. Keruntuhan dan destruksi
  - 5.12. Air
  - 5.13. Benturan
  - 5.14. Sistem kontrol gerak
  - 5.15. Perangkat keras elektronik
  - 5.16. Patung manusia, binatang, animasi
  - 5.17. Pembuatan petasan
  - 5.18. Bahan peledak
  - 5.19. Hulu ledak
  - 5.20. Petasan / kembang api
  - 5.21. Asap
  - 5.22. Bahan pengempis
  - 5.23. Pekerjaan api

- 5.24. Animatronik dan makhluk
  - 5.25. Angin
  - 5.26. Mesin derek elektrik dan mekanik
  - 5.27. Perlengkapan / kontrol otomatis dan animatronik
  - 5.28. Kabel
  - 5.29. Perlengkapan elektronik
  - 5.30. Perlengkapan elektro mekanik
  - 5.31. Perlengkapan yang dikontrol komputer
  - 5.32. Paket tenaga
  - 5.33. Sistem / kontrol elektronik gerak
  - 5.34. Peralatan elektronik kilasan dan waktu
6. Bahan yang digunakan untuk produksi efek khusus meliputi:
- 6.1. Kayu
  - 6.2. Produk kayu, contohnya: *plywood, particle board, craftwood*
  - 6.3. *Masonite*
  - 6.4. Produk logam
  - 6.5. Cetakan atau campuran logam
  - 6.6. Serat gelas
  - 6.7. Plastik
  - 6.8. Kanvas
  - 6.9. Bahan tenun
  - 6.10. Kulit
  - 6.11. Produk kertas
  - 6.12. Tanah liat
  - 6.13. Resin
  - 6.14. Lateks
  - 6.15. Busa
  - 6.16. *Gips*
  - 6.17. Bahan yang dapat dicetak
  - 6.18. Termoplastik
  - 6.19. Polistiren
  - 6.20. Pengencang
  - 6.21. Perekat
7. Tehnik yang digunakan meliputi:
- 7.1. Konstruksi kayu
  - 7.2. Fabrikasi
  - 7.3. Bahan cetakan
  - 7.4. Pengecatan dan penyelesaian
  - 7.5. Memahat dan metode pembentukan lainnya
  - 7.6. Perekatan dan penyemenan
  - 7.7. Pekerjaan logam, contohnya: pemotongan, mengelas, mengebraz
  - 7.8. Pekerjaan kayu
8. Persyaratan legislatif kesehatan dan keselamatan tempat kerja dan umum meliputi:
- 8.2. Peraturan kesehatan dan keselamatan kerja di persemakmuran, negara bagian dan lingkungan kerja
  - 8.3. Standar yang relevan di nasional dan internasional, garis pedoman dan kode praktek  
Peraturan dan konstruksi legislasi yang relevan dengan pemerintah setempat

## PANDUAN PENILAIAN

### 1. Pengetahuan dan keterampilan penunjang

Penilaian harus termasuk bukti dari pengetahuan pada dan kemampuan dalam bidang-bidang berikut:

- 1.1. Istilah jadwal produksi televisi dan *film*.
- 1.2. *Property* bahan konstruksi efek khusus yang berbeda.
- 1.3. Interpretasi instruksi dan spesifikasi produksi efek khusus.
- 1.4. Pengetahuan teknik komunikasi yang efektif.
- 1.5. Teknik pemecahan masalah dan menangani konflik.
- 1.6. Manajemen waktu.
- 1.7. Peraturan kesehatan dan keselamatan kerja lokal.
- 1.8. Standar, panduan dan kode etik nasional atau internasional yang relevan.
- 1.9. Peraturan dan hukum pemerintahan lokal yang relevan.
- 1.10. Interpretasi spesifikasi dan instruksi baik lisan maupun tertulis.
- 1.11. *Interpretasi scale drawings*.
- 1.12. Interpretasi pengukuran.
- 1.13. Bekerja sebagai bagian dalam kelompok.
- 1.14. Penanganan secara aman bahan-bahan yang berbahaya.
- 1.15. Menjaga tempat kerja tetap bersih dan aman.
- 1.16. Memahami desain dan proses pembuatan efek khusus.
- 1.17. Pengendalian elektronik, elektro mekanik dan computer.
- 1.18. Teknik efek khusus yang luas.
- 1.19. Kecakapan dalam teknik pembuatan *film*.

### 2. Konteks penilaian

Penilaian unit ini harus dilaksanakan pada tempat kerja, pada saat kerja, dikarenakan persyaratan lingkungan tempat kerja yang spesifik.

Tetapi penilaian *emergency aspects unit* ini akan sangat efektif bila dilakukan tidak saat sedang bekerja pada tempat yang disimulasikan mendekati lingkungan tempat kerja.

Metode penilaian harus termasuk pengamatan selama serangkaian praktek untuk menciptakan konsistensi penampilan.

Suatu *range* metode untuk menilai aplikasi dari pengetahuan pendukung harus mendukung dan termasuk:

- 2.1 Peran *mai*
- 2.2 Contoh kerja dan aktifitas tempat kerja yang disimulasikan.
- 2.3 Pertanyaan lisan atau *interview*.
- 2.4 Proyek / laporan / catatan harian.
- 2.5 Laporan pihak ketiga dan autentifikasi sebelum penyelesaian.
- 2.6 Portofolio bukti-bukti pekerjaan.

### 3. Aspek penting penilaian

Unit kompetensi ini dapat diaplikasikan dalam suatu *range specialist* produksi efek khusus. Fokus penilaian tergantung pada keahliannya. Penilaian harus disesuaikan untuk memenuhi kebutuhan beberapa area *expertise* efek khusus yang kinerjanya sedang dinilai. Penilaian hanya ditujukan pada keadaan yang terdaftar pada batasan variabel yang sesuai dengan konteks yang dipilih

Pengembangan pelatihan harus diperhatikan supaya memenuhi persyaratan unit ini. Fokus spesifik pelatihan tergantung pada bidang keahlian efek khusus yang diperlukan. Untuk pelatihan pra-SMK umum, organisasi harus menyediakan pelatihan yang mengakomodasi peserta dengan pengetahuan dan keahlian efek khusus yang luas dalam range area spesialisasi

Bukti-bukti berikut penting untuk penilaian kompetensi pada unit ini:

- 3.1 Interpretasi dan implementasi peraturan kesehatan dan keselamatan kerja, standar nasional dan internasional yang relevan, panduan dan kode etik serta peraturan dan hukum lokal yang berlaku
- 3.2 Komunikasi lisan dan tertulis yang efektif dengan individu atau organisasi

**4. Kaitan dengan unit-unit lainnya**

- 4.1 Unit ini didukung oleh pengetahuan dan keterampilan dalam unit kompetensi yang berkaitan dengan:
  - 4.1.1 TIK.MM02.055.01 Membuat Animasi *Digital 3D*
- 4.2 Pengembangan pelatihan untuk memenuhi persyaratan dalam unit ini perlu dilakukan dengan hati-hati. Untuk pelatihan pra-kejuruan umum, institusi harus menyediakan pelatihan yang mempertimbangkan serangkaian konteks industri seutuhnya tanpa bias terhadap sektor tertentu. Batasan variabel akan membantu dalam hal ini. Untuk sektor tertentu / khusus, pelatihan harus disesuaikan agar dapat memenuhi kebutuhan sektor tersebut.

**Kompetensi Kunci**

NO	KOMPETENSI KUNCI DALAM UNIT INI	TINGKAT
1	Mengumpulkan, mengorganisir dan menganalisa informasi	2
2	Mengkomunikasikan ide-ide dan informasi	2
3	Merencanakan dan mengorganisir aktivitas-aktivitas	2
4	Bekerja dengan orang lain dan kelompok	2
5	Menggunakan ide-ide dan teknik matematika	1
6	Memecahkan masalah	2
7	Menggunakan teknologi	3

**KODE UNIT : TIK.MM03.005.01**

**JUDUL UNIT : Merancang dan Membuat Efek Khusus untuk Layar**

**DESKRIPSI UNIT :** Unit ini mendeskripsikan tentang keahlian dan pengetahuan yang dibutuhkan untuk menginterpretasikan ringkasan kreatif, mengembangkan dan mengimplementasikan desain efek khusus untuk produksi dalam kultur industri. Desain mungkin diperuntukkan dikonstruksikan secara fisik atau hasil komputer efek khusus.

<b>ELEMEN KOMPETENSI</b>	<b>KRITERIA UNJUK KERJA</b>
01 Menerima dan menginterpretasikan ringkasan untuk desain efek khusus	1.1. Persyaratan efek khusus diinterpretasi dan dikonfirmasi, serta dilakukan hubungan dengan orang-orang yang relevan, sehingga teknik dan persyaratan naskah atau produksi tersebut dapat terpenuhi.  1.2. Persyaratan efek khusus dari produksi didiskusikan, dengan berpartisipasi dalam pertemuan konsep awal.  1.3. Ketersediaan anggaran untuk produksi diidentifikasi.  1.4. Tenggat waktu produksi diidentifikasi dan diimplementasi dari desain efek khusus.
02 Rincian naskah untuk memproduksi sebuah rencana untuk efek khusus	2.1. Naskah asli atau rincian jadwal produksi dihasilkan.  2.2. Volume dan tipe efek khusus yang dibutuhkan, ditentukan atau didokumentasikan untuk kegunaan seluruh orang yang relevan selama pengembangan desain.
03 Menghasilkan dan menambah ide-ide	3.1. Ruang lingkup ide-ide untuk desain efek khusus yang merepresentasikan sebuah respon hambatan secara teknis terhadap ringkasan dan menyediakan solusi kreatif terhadap persoalan desain, dihasilkan  3.2. Ide-ide didiskusikan dan dikolaborasikan sesuai kebutuhan, dengan orang-orang yang relevan untuk memastikan kontribusi dari ide-ide pada konsep awal.

	<p>3.3 Pemikiran dan penilaian dilakukan secara berkelanjutan ide-ide untuk implikasi pada dana, kemungkinan teknis dan ketersediaan untuk memenuhi ringkasan.</p>
<p>04 Mengadakan penelitian dan eksperimentasi</p>	<p>4.1. Penelitian corak dan aliran dari produksi dilakukan</p> <p>4.2. Segala faktor yang mungkin mempengaruhi corak efek khusus dan teknik produksi diidentifikasi.</p> <p>4.3. Penelitian terhadap kebutuhan sumber daya dilakukan untuk memenuhi persyaratan produksi dan dananya.</p> <p>4.4. Berbagai macam teknik dicoba untuk mengetes ketersediaan dari kegunaan mereka pada produksi akhir dari efek khusus.</p> <p>4.5. Penelitian dan eksperimentasi bahan untuk ketentraman penggunaan dari seluruh orang yang relevan selama proses pengembangan desain, diorganisir.</p> <p>4.6. Hasil temuan penelitian dan eksperimentasi dianalisa dan didokumentasi untuk digunakan selama pengembangan dari desain efek khusus.</p> <p>4.7. Konsep awal yang dihasilkan, melawan hasil temuan penelitian dan eksperimentasi, dievaluasi.</p>
<p>05 Mengembangkan dan mendokumentasikan desain efek khusus</p>	<p>5.1. Sebuah sistem rekaman yang dapat diakses untuk kegunaan seluruh orang yang relevan, dihasilkan atau dirawat, meliputi:</p> <p>5.1.1 Orang / pelayan khusus yang tersedia untuk produksi efek khusus.</p> <p>5.1.2 Referensi / penelitian bahan.</p> <p>5.1.3 Konsep dan desain efek khusus akhir.</p> <p>5.1.4 Detil penampilan dan spesifikasi.</p> <p>5.2. Terus menerus didiskusikan dengan orang-orang yang relevan sehingga segala penambahan atau perubahan persyaratan produksi dan ide-ide baru diperhatikan dan digunakan selama pengembangan desain.</p> <p>5.3. Kesepakatan dipastikan dicapai dengan orang-orang yang relevan dalam interpretasi yang konsisten terhadap persyaratan efek khusus.</p> <p>5.4. Konsep awal dievaluasi dan dipilih ide yang paling tepat, memberi pertimbangan pada:</p>

	<p>5.4.1 Anggaran.</p> <p>5.4.2 Diskusi yang terus menerus.</p> <p>5.4.3 Hasil temuan penelitian.</p> <p>5.4.4 Refleksi yang terus menerus pada ringkasan desain.</p> <p>5.5. Desain efek khusus dikembangkan dari konsep inisial untuk memastikan:</p> <p>5.5.1 Konsisten dengan persyaratan dari naskah atau produksi.</p> <p>5.5.2 Bahwa hasil temuan penelitian digunakan.</p> <p>5.5.3 Bahwa ide-ide yang secara teknis memungkinkan dan mendemonstrasikan kesadaran atas parameter dan ketidakluasaan sumber daya.</p> <p>5.5.4 Bahwa ide-ide mendemonstrasikan kegunaan efektif dari bahan.</p> <p>5.5.5 Bahwa, di mana tepat, resiko kesehatan dan keselamatan tempat kerja dipertimbangkan dan pelaksanaan efek khusus akan tunduk dengan regulasi dan hukum perundang-undangan.</p> <p>5.6. Bahan, metode dan teknik produksi ditentukan</p> <p>5.7. Spesifikasi produksi pekerjaan teknis dan contoh / model disiapkan.</p> <p>5.8. Semua desain dengan jumlah rangkaian bagian / produksi dilabelisasi secara akurat.</p>
<p>06 Mengkomunikasikan ide-ide desain dan membuat perubahan</p>	<p>6.1. Desain efek khusus dipresentasikan menggunakan ruang lingkup bahan visual, meliputi spesifikasi produksi, kepada orang-orang yang relevan untuk penerimaan.</p> <p>6.2. Partisipasi dilakukan dalam evaluasi inisial dan terus menerus dari desain yang dipresentasikan.</p> <p>6.3. Persyaratan tambahan dinegosiasikan dan disetujui atau desain dimodifikasi dan diambil segala perubahan yang diperlukan terhadap desain.</p> <p>6.4. Desain akhir dan presentasi spesifikasi produksi akhir efek khusus pada semua orang yang relevan, disetujui untuk memastikan bahwa efek khusus sesuai dengan desain dan persyaratan produksi yang lain.</p>

<p>07 Melakukan hubungan dengan yang lain untuk mengimplementasikan produksi efek khusus</p>	<p>7.1. Diskusi dilakukan dengan orang yang relevan, dan peran masa depan dari perancang dalam merealisasikan desain efek khusus, disetujui.</p> <p>7.2. Hubungan dilakukan dengan orang-orang yang relevan untuk memastikan bahwa semua persyaratan produksi efek khusus terpenuhi, standar kualitas melekat dan pekerjaan diambil dalam artikel, anggaran dan ketidak leluasaan teknis.</p> <p>7.3. Partisipasi dilakukan dalam pertemuan produksi yang terus menerus dan dievaluasi efek khusus yang diproduksi.</p> <p>7.4. Segala modifikasi desain efek khusus dipastikan telah disetujui, dicatat dan dijalankan atasnya.</p> <p>7.5. Perubahan desain efek khusus diinformasikan kepada orang-orang yang relevan.</p> <p>7.6. Direkam, dan diarsipkan segala dokumentasi yang perlu diperbaharui, sesuai dengan persyaratan perusahaan.</p>
--	---

## BATASAN VARIABEL

1. Mengorganisir hasil temuan penelitian dan merekam desain dapat meliputi kegunaan dari:
  - 1.1. Basis data komputer
  - 1.2. Arsip manual
  - 1.3. Perpustakaan
  
2. Media presentasi untuk desain ide-ide meliputi:
  - 2.1. Demonstrasi perumpamaan yang dihasilkan komputer
  - 2.2. Model
  - 2.3. Hasil tenunan
  - 2.4. Contoh-contoh bahan
  - 2.5. Kertas
  - 2.6. Sketsa
  - 2.7. Model skala dari efek khusus
  - 2.8. Penggambaran teknis
  - 2.9. Ilustrasi warna
  - 2.10. Papan cerita
  - 2.11. Pekerjaan seni
  - 2.12. Foto
  - 2.13. Efek *video / film* yang dijalankan
  - 2.14. Maket
  
3. Penelitian meliputi:
  - 3.1. Berbicara dan mendengarkan para ahli
  - 3.2. Melihat *film* dan *video* dokumentasi
  - 3.3. Membaca surat kabar, buku-buku dan referensi lain

- 3.4. Menggunakan *internet*
  - 3.5. Berhubungan dengan asosiasi historis
  - 3.6. Mendiskusikan dengan pabrik khusus
  - 3.7. Membaca petunjuk dan spesifikasi pabrik
- 4. Dokumentasi berupa:
    - 4.1. Hasil komputer
    - 4.2. Hasil tertulis
- 5. Lingkungan dimana efek khusus dapat digunakan atau diciptakan meliputi:
    - 5.1. Fasilitas *pasca* produksi
    - 5.2. Rangkaian pengeditan
    - 5.3. Di studio
    - 5.4. Di dalam ruangan
    - 5.5. Di luar ruangan
    - 5.6. Di luar pemancar radio
    - 5.7. Pagi hari
    - 5.8. Malam hari
- 6. Tipe produksi meliputi:
    - 6.2. *Film* roman
    - 6.3. *Film* dokumentasi
    - 6.4. *Film* pendek
    - 6.5. Produksi animasi
    - 6.6. Iklan / komersial
    - 6.7. Acara atau pertunjukan yang difilmkan
    - 6.8. Video musik
    - 6.9. Produksi televisi dalam segala tipe (contohnya: musik, drama, komedi, selingan, olah raga)
    - 6.10. Siaran langsung, tunda, atau ulang
- 7. Orang yang terkait, meliputi:
    - 7.1. Perancang produksi
    - 7.2. Pemain
    - 7.3. Personel bagian efek khusus
    - 7.4. Supervisor / manajer efek khusus
    - 7.5. Personel produksi efek khusus
    - 7.6. *Specialist manufacturers*
    - 7.7. Perancang perlengkapan khusus
    - 7.8. Orang-orang dengan kemampuan ahli dalam produksi efek khusus dan pelaksanaan
    - 7.9. Medis
    - 7.10. Petugas kebakaran dan keselamatan
    - 7.11. Kepala bagian
    - 7.12. Pengarah fotografi
    - 7.13. Sutradara
    - 7.14. Produsen
    - 7.15. Pengarah teknis
    - 7.16. Staf teknis yang lain
    - 7.17. Staf ahli yang lain
    - 7.18. perancang
    - 7.19. Manajer fraksi

8. Artikel efek khusus meliputi:
  - 8.1. Visual efek yang dihasilkan komputer
  - 8.2. *Audio* efek yang dihasilkan komputer
  - 8.3. Model dan miniatur
  - 8.4. Tipe demonstrasi
  - 8.5. Tipe yang sesungguhnya
  - 8.6. Gambar
  - 8.7. Pemandangan
  - 8.8. Bangunan
  - 8.9. Peti-peti, kotak-kotak, krat-krat untuk penyimpanan dan transportasi
  - 8.10. Efek dasar:
    - 8.11. Api dan asap
    - 8.12. Keruntuhan dan destruksi
    - 8.13. Air
    - 8.14. Benturan
    - 8.15. Sistem kontrol gerak
    - 8.16. Perangkat keras elektronik
    - 8.17. Patung manusia, binatang, animasi
    - 8.18. Pembuatan petasan:
      - 8.19. Bahan peledak
      - 8.20. Hulu ledak
      - 8.21. Petasan / kembang api
      - 8.22. Asap
      - 8.23. Bahan pengempis
      - 8.24. Pekerjaan api
      - 8.25. Animatronik dan makhluk
      - 8.26. Angin
      - 8.27. Mesin derek elektrik dan mekanik
      - 8.28. Perlengkapan / kontrol otomatis dan animatronik
      - 8.29. Kabel
      - 8.30. Perlengkapan elektronik
      - 8.31. Perlengkapan elektro mekanik
      - 8.32. Perlengkapan yang dikontrol komputer
      - 8.33. Paket tenaga
      - 8.34. Sistem / kontrol elektronik gerak
      - 8.35. Peralatan elektronik kilasan dan waktu
9. Tehnik yang digunakan meliputi:
  - 9.1. Perumpamaan yang dihasilkan komputer
  - 9.2. Animasi
  - 9.3. Konstruksi kayu
  - 9.4. Fabrikasi
  - 9.5. Bahan cetakan
  - 9.6. Bahan pengecatan
  - 9.7. Pengecatan dan penyelesaian
  - 9.8. Memahat dan metode pembentukan lainnya
  - 9.9. Perekatan dan penyemenan
  - 9.10. Pekerjaan logam, contohnya: pemotongan, mengelas, mengebraz
  - 9.11. Pekerjaan kayu
10. Persyaratan legislatif kesehatan dan keselamatan tempat kerja dan umum meliputi:
  - 10.1. Peraturan kesehatan dan keselamatan kerja di persemakmuran, negara bagian dan lingkungan kerja

- 10.2. Standar yang relevan di nasional dan internasional, garis pedoman dan kode praktek
- 10.3. Peraturan dan konstruksi legislasi yang relevan dengan pemerintah setempat

## **PANDUAN PENILAIAN**

### **1. Pengetahuan dan keterampilan penunjang**

Penilaian harus meliputi esensial pengetahuan dan keahlian pada bidang di bawah ini:

- 1.1. Mengumpulkan dan menginterpretasikan informasi, naskah dan gambar kreatif.
- 1.2. Penjadwalan produksi.
- 1.3. Manajemen sumber daya meliputi sumber daya manusia.
- 1.4. Keahlian memimpin tim.
- 1.5. Manajemen anggaran.
- 1.6. Manajemen proyek.
- 1.7. Penulisan laporan.
- 1.8. Prinsip negosiasi.
- 1.9. Manajemen informasi.
- 1.10. Pendanaan, penganggaran, hubungan.
- 1.11. Prinsip dan tehnik desain dan rincian naskah.
- 1.12. Penelitian.
- 1.13. Visualisasi dan interpretasi konsep kreatif.
- 1.14. Tehnik komunikasi dan presentasi.
- 1.15. Hak cipta legislasi dan regulasi.
- 1.16. Pengertian atas kemampuan dari perancang dan kontraktor kolaboratif .yang lain
- 1.17. Pengertian elemen artistik dari sebuah produksi.
- 1.18. Pelatihan kreativitas dan keaslian level tinggi.
- 1.19. Merawat desain integritas.
- 1.20. Pengakraban dengan anatomi dan fisiognomi, di mana dibutuhkan.
- 1.21. Pengakraban dengan metode produksi efek khusus saat ini.
- 1.22. Pengembangan spesifikasi produksi.
- 1.23. Sifat dari bermacam-macam bahan, penyelesaian, tehnik pengecatan dan pewarnaan di bawah sinar, bila dibutuhkan.
- 1.24. Pengetahuan atas properti, aplikasi dan kemampuan dari tipe bahan yang berbeda-beda yang dapat digunakan untuk produksi efek khusus.
- 1.25. Penggambaran / pembuatan model / pengecatan atau tehnik representasi yang lain, baik secara manual atau dengan CAD.
- 1.26. Elektronik, elektro-mekanik dan kontrol komputer.
- 1.27. Ruang lingkup yang luas dari tehnik efek khusus.
- 1.28. Pengakraban dengan tehnik pembuatan film: tehnik pembuatan film miniatur, sudut lensa, posisi kamera, kontrol gerak dan kecepatan kamera.
- 1.29. Penggambaran meliputi perspektif dan tehnik penggambaran skala rencana.
- 1.30. Bekerja bahan dan / atau perangkat lunak komputer khusus, bila dibutuhkan.
- 1.31. Mengakses bahan dan komponen dari sebuah ruang lingkup sumber daya dan pemasok, dan memastikan ketersediannya.
- 1.32. Regulasi dan legislasi kesehatan dan keselamatan kerja yang relevan di persemakmuran, negara bagian dan lingkungan kerja.

- 1.33. Standar yang relevan di nasional dan internasional, garis pedoman dan kode praktek.
- 1.34. Peraturan dan konstruksi legislasi yang relevan dengan pemerintah setempat.
- 1.35. Pengakraban dengan pelaksanaan yang aman dari efek khusus, seperti yang dibutuhkan.

## 2. Konteks penilaian

- 2.1. Penilaian dapat mengambil tempat di dalam pekerjaan, di luar pekerjaan atau merupakan gabungan dari keduanya. Bagaimana pun juga, Penilaian dari unit ini akan lebih efektif bila diambil dalam persyaratan lingkungan tempat kerja yang spesifik. Penilaian di luar pekerjaan haruslah diambil yang berhubungan erat dengan lingkungan tempat kerja yang disimulasikan.
- 2.2. Metode Penilaian harus meliputi observasi penampilan selama serangkaian demonstrasi praktis untuk menghasilkan penampilan yang konsisten.
- 2.3. Penilaian dapat berhubungan dengan ruang lingkup dari metode untuk menambah penampilan dan aplikasi dari esensial pengetahuan dasar dan meliputi:
  - 2.3.1. Demonstrasi praktis (observasi langsung mungkin dibutuhkan untuk muncul pada lebih dari satu kesempatan untuk menghasilkan penampilan yang konsisten).
  - 2.3.2. *Role play*.
  - 2.3.3. Studi kasus.
  - 2.3.4. Contoh pekerjaan atau aktifitas tempat kerja yang disimulasikan.
  - 2.3.5. Pertanyaan lisan / wawancara bertujuan untuk mengevaluasi proses-proses yang digunakan dalam pengembangan dan merealisasikan konsep kreatif .
  - 2.3.6. Proyek-proyek / laporan.
  - 2.3.7. Laporan pihak ketiga dan hasil utama yang didapat .
  - 2.3.8. Laporan fakta yang mendemonstrasikan proses-proses yang digunakan dalam mengembangkan dan merealisasikan konsep kreatif.

## 3. Aspek penting penilaian

- 3.1. Unit ini berkompeten diaplikasikan pada ruang lingkup sektor industri. Fokus dari penilaian akan tergantung pada sektor industri. Penilaian harus memenuhi kebutuhan dari sektor tertentu yang mana penampilannya akan ditambahkan. Penilaian harus diperuntukkan pada variabel keadaan sekitar yang terdaftar dalam ruang lingkup pernyataan variabel yang diaplikasikan pada konteks yang dipilih.
- 3.2. Perawatan harus diambil dalam mengembangkan pelatihan untuk memenuhi persyaratan dari unit ini. Fokus spesifik dari pelatihan akan bergantung pada area efek khusus dari ahli yang dibutuhkan. Untuk menghasilkan pra-vokasional pelatihan, organisasi seharusnya menyediakan pelatihan yang akan memberikan peserta dengan pengetahuan efek khusus dan keahlian, meliputi ruang lingkup bidang spesialisasi.

- 3.3. Fakta di bawah ini sangat kritis untuk menilai kompetensi unit ini:
  - 3.3.1. Komunikasi lisan dan tertulis yang efektif dengan ruang lingkup individu / organisasi.
  - 3.3.2. Pengetahuan dan aplikasi teknik penelitian.
  - 3.3.3. Keahlian presentasi.

**4. Kaitan dengan unit-unit lainnya**

- 4.1 Unit ini didukung oleh pengetahuan dan keterampilan dalam unit kompetensi yang berkaitan dengan:
  - 4.1.1 TIK.MM02.055.01 Membuat Animasi *Digital* 3D
- 4.2 Pengembangan pelatihan untuk memenuhi persyaratan dalam unit ini perlu dilakukan dengan hati-hati. Untuk pelatihan pra-kejuruan umum, institusi harus menyediakan pelatihan yang mempertimbangkan serangkaian konteks industri seutuhnya tanpa bias terhadap sektor tertentu. Batasan variabel akan membantu dalam hal ini. Untuk sektor tertentu / khusus, pelatihan harus disesuaikan agar dapat memenuhi kebutuhan sektor tersebut.

**Kompetensi Kunci**

NO	KOMPETENSI KUNCI DALAM UNIT INI	TINGKAT
1	Mengumpulkan, mengorganisir dan menganalisa informasi	2
2	Mengkomunikasikan ide-ide dan informasi	2
3	Merencanakan dan mengorganisir aktivitas-aktivitas	3
4	Bekerja dengan orang lain dan kelompok	3
5	Menggunakan ide-ide dan teknik matematika	1
6	Memecahkan masalah	2
7	Menggunakan teknologi	2

**KODE UNIT : TIK.MM03.006.01**

**JUDUL UNIT : Memperbaiki, Merawat, dan Mengubah Efek Khusus**

**DESKRIPSI UNIT :** Unit ini mendeskripsikan tentang keahlian dan pengetahuan yang dibutuhkan untuk membersihkan, memperbaiki dan merubah artikel efek khusus yang sudah dikonstruksikan, memastikan bahwa mereka terjaga dengan baik dan beroperasi setiap saat.

<b>ELEMEN KOMPETENSI</b>	<b>KRITERIA UNJUK KERJA</b>
01 Mengidentifikasi noda atau tanda dan merawat efek khusus	1.1. Artikel efek khusus diperiksa dan diidentifikasi dari segala kotoran, noda atau bercak-bercak. 1.2. Semua artikel efek khusus dibersihkan dan dipastikan bahwa kesulitan atau masalah bahan dapat diselesaikan dengan baik. 1.3. Cat baru dipoleskan atau <i>finishing</i> lain pada bidang artikel efek khusus yang membutuhkan atau mengacu pada orang-orang yang relevan, dalam kesesuaiannya dengan tanggung jawab level individu. 1.4. Efek khusus dipastikan selalu diberi label, kode dan disimpan secara akurat dan tepat.
02 Memeriksa dan memperbaiki artikel efek khusus	2.1. Segala kesalahan, robekan atau kerusakan diidentifikasi, dan perbaikan minor pada artikel efek khusus dilengkapi atau diacukan pada orang-orang yang relevan, dalam kesesuaiannya dengan tanggung jawab level individu. 2.2. Dokumen dilengkapi sesuai dengan prosedur perusahaan.
03 Membuat perubahan pada efek khusus	3.1. Hubungan dilakukan dengan orang-orang yang relevan untuk mengidentifikasi perubahan yang diperlukan. 3.2. Semua instruksi untuk perubahan-perubahan yang diperlukan dibaca dan diinterpretasi. 3.3. Perubahan efek khusus dilengkapi atau diacukan pada orang-orang yang relevan, dalam kesesuaiannya dengan tanggung jawab level individu.

	3.4. Dokumentasi yang sesuai dengan prosedur perusahaan dilengkapi.
--	---

## BATASAN VARIABEL

1. Dokumentasi berupa:
  - 1.1. Hasil komputer
  - 1.2. Tulisan manual
  - 1.3. Perjanjian sewa
  - 1.4. Konfirmasi tanda terima dan catatan-catatan pengiriman
  - 1.5. Catatan instruksi
  - 1.6. Deskriptif daftar efek khusus
  - 1.7. Laporan kesalahan
  - 1.8. Laporan persediaan
  - 1.9. *Order* persediaan
  - 1.10. Penganggaran
  - 1.11. Desain efek khusus
  - 1.12. Naskah
  - 1.13. Jadwal produksi
  - 1.14. Lembar laporan terus menerus
  - 1.15. Jadwal / rencana konstruksi efek khusus
  - 1.16. Daftar perincian efek khusus
  - 1.17. Tabel pengukuran
  - 1.18. Rencana operasional/ proyek
  - 1.19. Jadwal pembuatan
  - 1.20. Spesifikasi / instruksi pabrik
  - 1.21. Teknik menggambar
  - 1.22. Sketsa
  - 1.23. Tabel warna
  - 1.24. Formula warna cat
  
2. Lingkungan di mana efek khusus dapat digunakan atau diperbaiki, meliputi:
  - 2.1. Di *workshop* / bengkel
  - 2.2. Di studio
  - 2.3. Di dalam ruangan
  - 2.4. Di luar ruangan
  - 2.5. Di luar pemancar radio
  - 2.6. Pagi hari
  - 2.7. Malam hari
  
3. Tipe produksi meliputi:
  - 3.1. *Film* roman
  - 3.2. *Film* dokumenter
  - 3.3. *Film* pendek
  - 3.4. Produksi animasi
  - 3.5. Komersial / iklan
  - 3.6. Peristiwa atau penampilan yang difilmkan
  - 3.7. *Video* musik
  - 3.8. Program televisi: musik, drama, komedi, *variety show*, olah raga
  - 3.9. Siaran langsung atau produksi pra-rekaman televisi
  
4. Orang yang terkait, meliputi:
  - 4.1. Perancang produksi

- 4.2. Pemain
  - 4.3. Personel bagian efek khusus
  - 4.4. *Supervisor* / manajer efek khusus
  - 4.5. Personel produksi efek khusus
  - 4.6. Perancang perlengkapan ahli
  - 4.7. Orang-orang dengan kemampuan ahli dalam produksi dan pelaksanaan efek khusus
  - 4.8. Dokter
  - 4.9. Petugas kebakaran dan keselamatan
  - 4.10. Kepala bagian
  - 4.11. Pengarah fotografi
  - 4.12. Sutradara
  - 4.13. Produser
  - 4.14. Pengarah teknis
  - 4.15. Staf teknis yang lain
  - 4.16. Staf ahli yang lain
  - 4.17. Manajer fraksi
5. Artikel efek khusus dapat dikonstruksikan dari:
- 5.1. Peti-peti, kotak-kotak, krat-krat untuk penyimpanan dan transportasi
  - 5.2. Model dan miniatur:
  - 5.3. Tipe demonstrasi
  - 5.4. Tipe yang sesungguhnya
  - 5.5. Gambar
  - 5.6. Pemandangan
  - 5.7. Bangunan
  - 5.8. Efek dasar
  - 5.9. Efek cuaca
  - 5.10. Api dan asap
  - 5.11. Keruntuhan dan destruksi
  - 5.12. Air
  - 5.13. Benturan
  - 5.14. Sistem kontrol gerak
  - 5.15. Perangkat keras elektronik
  - 5.16. Patung manusia, binatang, animasi
  - 5.17. Pembuatan petasan
  - 5.18. Bahan peledak
  - 5.19. Hulu ledak
  - 5.20. Petasan / kembang api
  - 5.21. Asap
  - 5.22. Bahan pengempis
  - 5.23. Pekerjaan api
  - 5.24. Animatronik dan makhluk
  - 5.25. Angin
  - 5.26. Mesin derek elektrik dan mekanik
  - 5.27. Perlengkapan / kontrol otomatis dan animatronik
  - 5.28. Kabel
  - 5.29. Perlengkapan elektronik
  - 5.30. Perlengkapan elektro mekanik
  - 5.31. Perlengkapan yang dikontrol komputer
  - 5.32. Paket tenaga
  - 5.33. Sistem/ kontrol elektronik gerak
  - 5.34. Peralatan elektronik kilasan dan waktu

6. Bahan yang digunakan untuk produksi efek khusus meliputi:
  - 6.1. Kayu
  - 6.2. Produk kayu, contohnya: *plywood, particle board, craftwood*
  - 6.3. *Masonite*
  - 6.4. Produk logam
  - 6.5. Cetakan atau campuran logam
  - 6.6. Serat gelas
  - 6.7. Plastik
  - 6.8. Kanvas
  - 6.9. Bahan tenun
  - 6.10. Kulit
  - 6.11. Produk kertas
  - 6.12. Tanah liat
  - 6.13. Resin
  - 6.14. Lateks
  - 6.15. Busa
  - 6.16. Gips
  - 6.17. Bahan yang dapat dicetak
  - 6.18. Termoplastik
  - 6.19. Polistiren
  - 6.20. Pengencang
  - 6.21. Perekat
  
7. Tehnik yang digunakan meliputi:
  - 7.1. Konstruksi kayu
  - 7.2. Fabrikasi
  - 7.3. Bahan cetakan
  - 7.4. Pengecatan dan penyelesaian
  - 7.5. Memahat dan metode pembentukan lainnya
  - 7.6. Perekatan dan penyemenan
  - 7.7. Pekerjaan logam, contohnya: pemotongan, mengelas, mengebraz
  - 7.8. Pekerjaan kayu
  
8. Persyaratan legislatif kesehatan dan keselamatan tempat kerja dan umum meliputi:
  - 8.1. Peraturan kesehatan dan keselamatan kerja di persemakmuran, negara bagian dan lingkungan kerja
  - 8.2. Peraturan dan konstruksi legislasi yang relevan dengan pemerintah setempat

## **PANDUAN PENILAIAN**

### **1. Pengetahuan dan keterampilan penunjang**

Penilaian harus meliputi fakta esensial pengetahuan dan keahlian pada bidang di bawah ini:

- 1.1. Menginterpretasikan spesifikasi dan instruksi konstruksi lisan dan tertulis.
- 1.2. Menginterpretasikan skala penggambaran.
- 1.3. Menginterpretasikan ukuran.
- 1.4. Bekerja sebagai bagian dari sebuah tim.
- 1.5. Penanganan aman atas bahan-bahan yang berbahaya.
- 1.6. Merawat lingkungan kerja yang bersih dan aman.
- 1.7. Pengertian atas desain dan proses konstruksi efek khusus.

- 1.8. Menggunakan ruang lingkup perlengkapan dalam konstruksi efek khusus - peralatan tangan dan tenaga, seperti dibutuhkan.
- 1.9. Keahlian yang berkaitan dengan kayu, seperti dibutuhkan.
- 1.10. Keahlian yang berkaitan dengan elektronik.

## **2. Konteks penilaian**

- 2.1. Penilaian dapat mengambil tempat di dalam pekerjaan, di luar pekerjaan atau merupakan gabungan dari keduanya. Bagaimanapun juga, penilaian dari unit ini akan lebih efektif bila diambil dalam persyaratan lingkungan tempat kerja yang spesifik.
- 2.2. Penilaian di luar pekerjaan harus diambil dalam kedekatannya dengan keadaan lingkungan tempat kerja yang disimulasikan.
- 2.3. Ruang lingkup metode untuk menambah aplikasi dari esensial pengetahuan dasar harus mendukung hal ini dan meliputi:
  - 2.3.1. *Role play*.
  - 2.3.2. Contoh pekerjaan atau aktifitas tempat kerja yang disimulasikan.
  - 2.3.3. Pertanyaan lisan / wawancara.
  - 2.3.4. Proyek-proyek / laporan.
  - 2.3.5. Laporan pihak ketiga dan hasil utama yang didapat .
  - 2.3.6. Laporan fakta.

## **3. Aspek penting penilaian**

- 3.1. Unit ini berkompeten diaplikasikan pada ruang lingkup sektor industri. Fokus dari Penilaian akan tergantung pada sektor industri. Penilaian harus memenuhi kebutuhan dari sektor tertentu yang mana penampilannya akan ditambahkan. Penilaian harus diperuntukkan pada variabel keadaan sekitar yang terdaftar dalam ruang lingkup pernyataan variabel yang diaplikasikan pada konteks yang dipilih.
- 3.2. Perhatian harus diambil untuk mengembangkan pelatihan untuk memenuhi persyaratan unit ini. Fokus spesifik pelatihan ini akan bergantung pada keahlian bidang efek khusus yang dibutuhkan. Untuk mendapatkan pelatihan pra vokasional, organisasi harus menyediakan pelatihan yang menyediakan peserta pengetahuan efek khusus dan keahlian, meliputi ruang lingkup bidang spesialisasi.
- 3.3. Fakta di bawah ini kritis menilai kompetensi unit ini:
  - 3.3.1. Penanganan yang aman atas bahan-bahan dan perlengkapan yang berbahaya.

## **4. Kaitan dengan unit-unit lainnya**

- 4.1 Unit ini didukung oleh pengetahuan dan keterampilan dalam unit kompetensi yang berkaitan dengan:
  - 4.1.1 TIK.MM02.055.01 Membuat Animasi *Digital* 3D
- 4.2 Pengembangan pelatihan untuk memenuhi persyaratan dalam unit ini perlu dilakukan dengan hati-hati. Untuk pelatihan pra-kejuruan umum, institusi harus menyediakan pelatihan yang mempertimbangkan serangkaian konteks industri seutuhnya tanpa bias terhadap sektor tertentu. Batasan variabel akan membantu dalam hal ini. Untuk sektor tertentu / khusus, pelatihan harus disesuaikan agar dapat memenuhi kebutuhan sektor tersebut.

## Kompetensi Kunci

<b>NO</b>	<b>KOMPETENSI KUNCI DALAM UNIT INI</b>	<b>TINGKAT</b>
1	Mengumpulkan, mengorganisir dan menganalisa informasi	2
2	Mengkomunikasikan ide-ide dan informasi	2
3	Merencanakan dan mengorganisir aktivitas-aktivitas	2
4	Bekerja dengan orang lain dan kelompok	2
5	Menggunakan ide-ide dan teknik matematika	1
6	Memecahkan masalah	2
7	Menggunakan teknologi	2

**KODE UNIT** : TIK.MM03.007.01

**JUDUL UNIT** : Melakukan Sulih Suara pada *Video* untuk Transmisi TV

**DESKRIPSI UNIT** : Unit ini mendeskripsikan ketrampilan dan pengetahuan yang diperlukan untuk membuat pencitraan yang berkualitas dan peng*copyan audio* untuk materi *video* dalam bentuk format syang cocok untuk transmisi televisi.

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA
01 Menerima sumber <i>tape</i> dan memahami instruksi produksi	<ol style="list-style-type: none"><li>1.1. Instruksi lisan atau tulis diterima dan dipahami untuk menentukan nomer-nomer yang harus di <i>copy</i>.</li><li>1.2. Batas tanggal produksi peng<i>copyan</i> materi diidentifikasi dan diyakinkan bahwa materi itu diproses seketika untuk memenuhi tenggat waktu.</li><li>1.3. Sumber <i>tape</i> dipastikan dalam keadaan baik secara fisik dan dalam format yang <i>compatable</i> dengan peralatan.</li><li>1.4. Persyaratan untuk menambah atau memilih kode waktu dan titik-titik isyarat diperiksa.</li><li>1.5. Semua sumber dan perekaman / <i>tape</i> yang dituju ditangani dengan hati-hati untuk menghindari kerusakan selama proses produksi.</li></ol>
02 Menata <i>video recorder</i> dan mainkan kembali parameter	<ol style="list-style-type: none"><li>2.1. Pengontrol mesin dinormalisasi pada standar operasi.</li><li>2.2. Penataan rekaman dan parameter untuk memainkan dipastikan memenuhi standar teknik dan fasilitas yang diperlukan.</li><li>2.3. <i>Head</i> dan <i>track</i> digunakan yang sesuai.</li><li>2.4. Sumber dipastikan sesuai dengan <i>input</i> mesin, termasuk parameter <i>standar converter</i>.</li><li>2.5. Keandalan informasi diperiksa dengan menggunakan peralatan tes.</li><li>2.6. Level audio dan gambar diperiksa memenuhi standar siaran.</li></ol>

03 Memainkan sumber materi	<p>3.1. Mesin ditata untuk memainkan kembali sumber materi.</p> <p>3.2. Kualitas materi sumber diperiksa dengan memainkan, meninjau dan melakukan tindakan perbaikan pada permasalahan yang ditemukan.</p>
04 Mencatat dan meninjau pencitraan	<p>4.1. Media yang dituju keadaannya diperiksa kesesuaiannya, cocok panjang dan sesuai formatnya untuk merekam.</p> <p>4.2. Kode waktu dan titik-titik isyarat yang memenuhi persyaratan transmisi dan teknis dipilih, ditambah atau diganti, apabila diperlukan</p> <p>4.3. Kode waktu diatur untuk mengsinkronkan dengan peralatan lain, jika perlu.</p> <p>4.4. Keseimbangan warna diatur dan diyakinkan bahwa tes bar dan nada menunjukkan rekaman yang sedang dibuat.</p> <p>4.5. Bar warna direkam selama periode waktu rekam, dan dipastikan akhir rekaman sudah dihapus dan diperiksa kualitasnya.</p> <p>4.6. Gambar dipastikan bahwa telah sinkron dengan suara.</p> <p>4.7. Media, catatan rekaman dan urutan, dan tanda urutan yang benar diidentifikasi untuk tinjauan.</p> <p>4.8. Rekaman diurutkan dengan tanda rekam tertentu.</p> <p>4.9. Tes rekam dilakukan, dimainkan kembali dan diperiksa.</p> <p>4.10. Penyimpangan audio dan gambar didokumentasikan dan diambil tindakan untuk mengaturnya.</p> <p>4.11. Materi sumber dipindahkan dalam urutan yang diperlukan pada media yang dituju dalam format yang cocok untuk transmisi televisi.</p> <p>4.12. Kualitas rekaman dinilai dan dipastikan bahwa rekaman itu memenuhi persyaratan teknis, dan rekaman itu dilakukan dalam kerangka waktu yang diperlukan.</p>

<p>05 Mendokumentasikan dan melaporkan materi yang direkam</p>	<p>5.1. Secara cermat dilabelisasi, materi yang direkam, dicatat dan isi media diyakini berkaitan dengan labelnya.</p> <p>5.2. Laporan kesalahan yang ada dilengkapi sesuai dengan prosedur perusahaan.</p> <p>5.3. Laporan rekaman dilengkapi dan distribusikan bersama materi yang direkam pada personil yang relevan sesuai dengan prosedur perusahaan.</p> <p>5.4. Materi sumber dikembalikan pada lokasi sesuai dengan prosedur perusahaan.</p>
--	--

### BATASAN VARIABEL

1. Dokumentasi dapat dilakukan:
  - 1.1. Dengan dibuat dengan komputer
  - 1.2. Dengan tulisan tangan
  - 1.3. Dalam bentuk kode format bar
2. Personil yang relevan meliputi:
  - 2.1. *Supervisor*
  - 2.2. Kepala bagian
  - 2.3. Pengarah teknis
  - 2.4. Staf teknis lain
  - 2.5. Staf spesialis lain
  - 2.6. *Floor manager*
  - 2.7. Manajer stasiun siaran
  - 2.8. Operator transmisi
  - 2.9. Operator presentasi
  - 2.10. Perpustakaan bagian *tape*
  - 2.11. *Operator tape*
  - 2.12. Master televisi
  - 2.13. Editor berita
  - 2.14. Produser
  - 2.15. *Editor*
  - 2.16. *Editor tape*
3. Format yang cocok untuk transmisi televisi dapat berupa:
  - 3.1. *Tape digital*
  - 3.2. *Tape analog*
  - 3.3. Segala media *digital*
4. Media itu dapat berupa:
  - 4.1. *Tape*
  - 4.2. Komputer
  - 4.3. *Digital*
  - 4.4. *Analog*
5. *Dubbing* materi *video* dapat meliputi:
  - 5.1. Perekaman dari *tape* ke *tape* dengan format yang sama.
  - 5.2. Perekaman dari sumber *tape* dalam satu format ke tujuan *tape* dengan format yang lain missal dari *analog* ke *digital*
  - 5.3. Merekam dari *tape* ke *disk*
  - 5.4. Merekam dari *tape* ke *hard drive* komputer

6. Pelatihan pada *tape* yang ada dengan melakukan *forwarding* dan *rewinding*
7. *Playback* dapat terjadi:
  - 7.1. Langsung siaran udara
  - 7.2. Langsung direkam di *tape*
  - 7.3. Tes meninjau sumber dan materi yang direkam

## PANDUAN PENILAIAN

### 1. Pengetahuan dan keterampilan penunjang

Penilaian harus meliputi bukti pengetahuan utama dan ketrampilan dalam bidang-bidang berikut:

- 1.1. Pengenalan dengan peralatan rekam khusus.
- 1.2. Kemampuan mengecek bahwa peralatan dapat bekerja sesuai dengan spesifikasi.
- 1.3. Memahami spesifikasi peralatan.
- 1.4. Standar televisi yang diperlukan misalnya PAL, NTSC, SECAM, CCIR 601.
- 1.5. Sumber berita, informasi, dan teknis pendukung.
- 1.6. Pemahaman dasar system siaran televisi dan fasilitas transmisi.
- 1.7. Istilah siaran yang benar.
- 1.8. Konsep dan penilaian citra dan kualitas siaran audio.
- 1.9. Prosedur perpustakaan *video tape*.
- 1.10. Dokumentasi *tape*.
- 1.11. Penanganan dan perawatan *tape*.
- 1.12. Pengkodean waktu.
- 1.13. Penilaian gambar terhadap sinkronisasi suara.
- 1.14. Penghapusan *tape*.
- 1.15. Pemeliharaan dasar alat rekam, misal pembersihan *path tape* dan pengujian fungsi *tape*.
- 1.16. Komunikasi – laporan lisan dan tulis.
- 1.17. Penggunaan intercom dan produksi dengan alat komunikasi timbal balik.
- 1.18. Teknik manajemen waktu.

### 2. Konteks penilaian

- 2.1. Penilaian dalam unit ini harus dilakukan di tempat kerja, pada pekerjaan, sebab mensyaratkan lingkungan kerja yang spesifik.
- 2.2. Metode penilaian harus meliputi pengamatan selama serangkaian demo praktek dalam menetapkan konsistensi kemampuan.
- 2.3. Serangkaian metode untuk menilai penerapan pengetahuan pendukung utama harus menunjang dan mungkin meliputi:
  - 2.3.1. Aksi peran.
  - 2.3.2. Contoh karya.
  - 2.3.3. Pertanyaan lisan / wawancara.
  - 2.3.4. Laporan / buku catatan kemajuan.
  - 2.3.5. Laporan pihak ketiga dan prestasi otentik sebelumnya.
  - 2.3.6. Bukti penilaian.

### 3. Aspek penting penilaian

Bukti berikut adalah penting dalam menilai kompetensi dalam unit ini:

- 3.1. Memahami skedul produksi / instruksi.
- 3.2. Mampu menilai gambar terhadap sinkronisasi suara.
- 3.3. Komunikasi lisan dan tulis efektif dengan beberapa individu.

**4. Kaitan dengan unit-unit lainnya**

- 4.1 Unit ini didukung oleh pengetahuan dan keterampilan dalam unit kompetensi yang berkaitan dengan:  
4.1.1 TIK.MM02.055.01 Membuat Animasi *Digital* 3D
- 4.2 Pengembangan pelatihan untuk memenuhi persyaratan dalam unit ini perlu dilakukan dengan hati-hati. Untuk pelatihan pra-kejuruan umum, institusi harus menyediakan pelatihan yang mempertimbangkan serangkaian konteks industri seutuhnya tanpa bias terhadap sektor tertentu. Batasan variabel akan membantu dalam hal ini. Untuk sektor tertentu / khusus, pelatihan harus disesuaikan agar dapat memenuhi kebutuhan sektor tersebut.

**Kompetensi Kunci**

<b>NO</b>	<b>KOMPETENSI KUNCI DALAM UNIT INI</b>	<b>TINGKAT</b>
1	Mengumpulkan, mengorganisir dan menganalisa informasi	2
2	Mengkomunikasikan ide-ide dan informasi	2
3	Merencanakan dan mengorganisir aktivitas-aktivitas	2
4	Bekerja dengan orang lain dan kelompok	3
5	Menggunakan ide-ide dan teknik matematika	1
6	Memecahkan masalah	2
7	Menggunakan teknologi	2

**BAB IV**  
**PENUTUP**

Dengan ditetapkannya Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia Sektor Komunikasi Sub Sektor Pos dan Telekomunikasi Bidang Jaringan Telekomunikasi Sub Bidang Jasa Multimedia, maka SKKNI ini berlaku secara nasional dan menjadi acuan bagi penyelenggaraan pendidikan dan pelatihan serta uji kompetensi dalam rangka sertifikasi kompetensi.

Ditetapkan di Jakarta  
pada tanggal 12 Maret 2007

**MENTERI**  
**TENAGA KERJA DAN TRANSMIGRASI**  
**REPUBLIK INDONESIA**



  
**ERMAN SUPARNO**