

2021

SKEMA SERTIFIKASI OKUPASI PROGRAMMER GAME KOMPUTER




SKEMA SERTIFIKASI OKUPASI PROGRAMMER GAME KOMPUTER

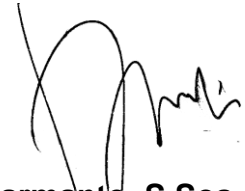
Skema sertifikasi Okupasi Programmer Game Komputer adalah skema sertifikasi okupasi yang dikembangkan oleh Direktorat Pendidikan Vokasi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan dan Komite Skema LSP Politeknik Negeri Media Kreatif untuk memenuhi kebutuhan sertifikasi kompetensi kerja di LSP Politeknik Negeri Media Kreatif Kemasan yang digunakan mengacu pada Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia berdasarkan Keputusan Menteri Ketenagakerjaan Republik Indonesia Nomor 107 Tahun 2018 Tentang Penetapan Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia Kategori Informasi dan Komunikasi Golongan Pokok Produksi Gambar Bergerak, Video dan Program Televisi, Perekaman Suara, dan Penerbitan Musik bidang Multimedia, SKKNI yang ditetapkan berdasarkan Keputusan Menteri Ketenagakerjaan Republik Indonesia Nomor 282 Tahun 2016 Tentang Penetapan Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia Kategori Informasi Dan Komunikasi Golongan Pokok Aktivitas Pemrograman, Konsultasi Komputer Dan Kegiatan Ybdi Bidang Software Development Subbidang Pemrograman, SKKNI yang ditetapkan berdasarkan 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 Skema sertifikasi ini digunakan sebagai acuan pada pelaksanaan assesmen oleh Asesor kompetensi LSP Politeknik Negeri Media Kreatif dan memastikan kompetensi pada bidang jabatan Programmer Game Komputer.

Disahkan pada tanggal: 25 Maret 2021

Oleh:


Dr. Zalzulifa, M.Pd
Ketua
LSP Polimedia




Nova Darmanto, S.Sos., M.Si
Ketua Komite Skema
LSP Polimedia

2021

SKEMA SERTIFIKASI OKUPASI PROGRAMMER GAME KOMPUTER



KEMENTERIAN
PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

Skema sertifikasi Okupasi Programmer Game Komputer adalah skema sertifikasi okupasi yang dikembangkan oleh Direktorat Pendidikan Vokasi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan untuk memenuhi kebutuhan sertifikasi kompetensi kerja di Perguruan Tinggi Vokasi. Kemasan yang digunakan mengacu pada Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia berdasarkan Keputusan Menteri Ketenagakerjaan Republik Indonesia Nomor 107 Tahun 2018 tentang Penetapan Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia Kategori Informasi dan Komunikasi Golongan Pokok Produksi Gambar Bergerak, Video dan Program Televisi, Perekaman Suara, dan Penerbitan Musik bidang Multimedia, SKKNI yang ditetapkan berdasarkan Keputusan Menteri Ketenagakerjaan Republik Indonesia Nomor 282 Tahun 2016 Tentang Penetapan Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia Kategori Informasi Dan Komunikasi Golongan Pokok Aktivitas Pemrograman, Konsultasi Komputer Dan Kegiatan di Bidang Software Development Subbidang Pemrograman, Skema sertifikasi ini digunakan sebagai acuan pada pelaksanaan assesmen oleh Asesor kompetensi dan memastikan kompetensi pada bidang jabatan Programmer Game Komputer.

KOMITE SKEMA:

1. Ahmad Saufi	Pengarah
2. Agus Susilohadi	Ketua
3. Tetty DS Ariyanto	BNSP
4. Mulyanto	BNSP
5. Yogi Herdani	Dit. Kemitraan dan Penyelarasan DUDI
6. Suhadi Lili	Dit. Kemitraan dan Penyelarasan DUDI
7. Hedy R. Agah	Dit. Kemitraan dan Penyelarasan DUDI
8. Adil B. Ahza	Dit. Kemitraan dan Penyelarasan DUDI
9. Alan F. Koropitan	Dit. Kemitraan dan Penyelarasan DUDI
10. Ade Margana	Dit. Kemitraan dan Penyelarasan DUDI
11. Antony Sihombing	Dit. Kemitraan dan Penyelarasan DUDI
12. Darmansyah	Dit. Kemitraan dan Penyelarasan DUDI
13. Dr. Purnomo Ananto	LSP Politeknik Negeri Media Kreatif
14. Dr. Zalzulifa	LSP Politeknik Negeri Media Kreatif
15. Rabernir	LSP Politeknik Negeri Media Kreatif
16. Deddy S.H Tobing	LSP Politeknik Negeri Media Kreatif
17. Yeni Nurhasanah	LSP Politeknik Negeri Media Kreatif
18. Agung Budi Prasetyo	LSP Politeknik Negeri Media Kreatif
19. Prily Fitria Aziz	LSP Politeknik Negeri Media Kreatif
20. Yanuar Todi Baidowi	LSP Politeknik Negeri Media Kreatif
21. Andi Taru	Educa Studio

SKEMA SERTIFIKASI PROGRAMMER GAME KOMPUTER

(KODE KBJI 2513.02)

Skema sertifikasi *Programmer Game Komputer* merupakan skema sertifikasi okupasi yang disusun oleh Komite SKEMA LSP P-1 Politeknik Negeri Media Kreatif (Polimedia) Jakarta. Kemasan kompetensi yang digunakan mengacu pada SKKNI yang ditetapkan berdasarkan keputusan Menteri Ketenagakerjaan Republik Indonesia Nomor 107 Tahun 2018 Tentang Penetapan Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia Kategori Informasi dan Komunikasi Golongan Pokok Produksi Gambar Bergerak, Video dan Program Televisi, Perekaman Suara, dan Penerbitan Musik bidang Multimedia, SKKNI yang ditetapkan berdasarkan Keputusan Menteri Ketenagakerjaan Republik Indonesia Nomor 282 Tahun 2016 Tentang Penetapan Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia Kategori Informasi Dan Komunikasi Golongan Pokok Aktivitas Pemrograman, Konsultasi Komputer Dan Kegiatan Ybdi Bidang Software Development Subbidang Pemrograman, SKKNI yang ditetapkan berdasarkan 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, Klasifikasi Baku Jabatan Indonesia 2014 yang tertuang dalam Nota Kesepahaman antara Kementerian Ketenagakerjaan dengan Badan Pusat Statistik No. 7/NK/MEN/XII/2014 dan NO. 24/KS/05-XII/2014 tentang Penyediaan, Pemanfaatan dan Pengembangan Data dan Informasi Statistik Ketenagakerjaan yang mengacu pada *International Standard Classification of Occupations 2008* [ISCO-08] yang diterbitkan oleh ILO [*International Labour Organization*], pada kelompok sub- golongan pokok Profesional Teknologi Informasi dan Komunikasi, sub- golongan Pengembang Web dan Multimedia pada jabatan *Programmer Game Komputer* dengan kode 2513.02, Skema sertifikasi ini digunakan untuk memastikan dan memelihara kompetensi *Programmer Game Komputer* dan sebagai acuan dalam asesmen oleh LSP dan asesor kompetensi.

1. LATAR BELAKANG

- 1.1. Skema ini disusun untuk memenuhi peraturan perundangan yang menyatakan bahwa setiap tenaga kerja berhak mendapatkan pengakuan kompetensi. Skema ini juga merupakan wujud upaya pemerintah untuk melindungi dan menjamin hak tenaga kerja warga negara Indonesia di era persaingan global. Dengan diberlakukannya Masyarakat Ekonomi Asean (MEA), maka tidak hanya berdampak pada terbukanya sistem perdagangan barang dan jasa, tetapi juga akan berimplikasi pada persaingan Sumber Daya Manusia (SDM) yang kompeten dalam memasuki dunia kerja di kawasan ASEAN.
- 1.2. Skema ini digunakan oleh dunia usaha dan dunia industri dalam rangka memenuhi kebutuhan tenaga kompeten di bidang TIK, khususnya tenaga terampil Programmer Game Komputer.
- 1.3. Skema ini bagi lembaga pendidikan dan pelatihan dapat membantu untuk memastikan link and match antara kompetensi lulusan dengan tuntutan kompetensi dunia industri; membantu memastikan tercapainya efisiensi dalam pengembangan program Diklat; membantu memastikan pencapaian hasil Diklat yang tinggi; serta membantu melakukan proses asesmen bagi peserta didiknya.

2. RUANG LINGKUP SKEMA SERTIFIKASI

- 2.1 Ruang lingkup pengguna hasil skema ini adalah dunia industri multimedia, pendidikan/pelatihan, dan pemerintahan
- 2.2 Ruang lingkup ini meliputi unit kompetensi yang diujikan untuk jabatan Programmer Game Komputer.

3. TUJUAN SERTIFIKASI

Tujuan sertifikasi dalam SKEMA ini adalah

- 3.1 Memastikan dan memelihara kompetensi kerja pada okupasi Programmer Game Komputer, sesuai dengan tuntutan industri.
- 3.2 Sebagai acuan dalam melaksanakan asesmen oleh LSP Politeknik Negeri Media Kreatif dan asesor kompetensi.

4. ACUAN NORMATIF

Dasar Hukum yang digunakan dalam Skema ini adalah sebagai berikut

- 4.1. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 13 tahun 2003 tentang Ketenagakerjaan.
- 4.2. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2008 tentang Keterbukaan Informasi Publik
- 4.3. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia nomor 31 tahun 2006 tentang Sistem Pelatihan Kerja Nasional.
- 4.4. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia nomor 10 tahun 2018 tentang Badan Nasional Sertifikasi Profesi.
- 4.5. Peraturan Presiden Republik Indonesia nomor 8 tahun 2012 tentang Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia.
- 4.6. Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika No. 24 Tahun 2015 tentang Pemberlakuan SKKNI Bidang Komunikasi dan Informatika.
- 4.7. Peraturan Menteri Tenaga Kerja dan Transmigrasi Republik Indonesia Nomor 2 Tahun 2016 tentang Sistem Standardisasi Kompetensi Kerja Nasional.
- 4.8. Peraturan Badan Nasional Sertifikasi Profesi No 2/ BNSP/VIII/2017 tentang Pedoman Pengembangan Dan Pemeliharaan Skema Sertifikasi Profesi
- 4.9. SKKNI yang ditetapkan berdasarkan keputusan Menteri Ketenagakerjaan Republik Indonesia Nomor 107 Tahun 2018 Tentang Penetapan Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia Kategori Informasi dan Komunikasi Golongan Pokok Produksi Gambar Bergerak, Video dan Program Televisi, Perekaman Suara, dan Penerbitan Musik bidang Multimedia.
- 4.10. SKKNI yang ditetapkan berdasarkan Keputusan Menteri Ketenagakerjaan Republik Indonesia Nomor 282 Tahun 2016 Tentang Penetapan Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia Kategori Informasi Dan Komunikasi Golongan Pokok Aktivitas Pemrograman, Konsultasi Komputer Dan Kegiatan Ybdi Bidang Software Development Subbidang Pemrograman.
- 4.11. SKKNI yang ditetapkan berdasarkan 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
- 4.12. Klasifikasi Baku Jabatan Indonesia 2014 yang tertuang dalam Nota Kesepahaman antara Kementerian Ketenagakerjaan dengan Badan Pusat Statistik No. 7/NK/MEN/XII/2014 dan NO. 24/KS/05-XII/2014 tentang Penyediaan, Pemanfaatan dan Pengembangan Data dan Informasi Statistik Ketenagakerjaan yang mengacu pada International Standard Classification of Occupations 2008 [ISCO-08] yang diterbitkan oleh ILO [International Labour Organization], pada kelompok sub-golongan pokok Profesional Teknologi Informasi dan Komunikasi, sub-golongan Pengembang Web dan Multimedia pada jabatan Programmer Game Komputer dengan kode 2513.02

5. KEMASAN / PAKET KOMPETENSI

5.1. Jenis Kemasan : ~~KKNI~~ / Okupasi / ~~Klaster~~

5.2. Rincian Unit Kompetensi atau Uraian Tugas

NO	KODE UNIT	JUDUL UNIT
PENGETAHUAN [Knowledge]		
1.	TIK.MM02.003.01	Merancang Sebuah Produk Multimedia
2.	TIK.MM02.028.01	Menerapkan Rancangan Permainan (Game) Pada Sebuah Produk Multimedia
3.	J.620100.022.02	Mengimplementasikan Algoritma Pemrograman
KETRAMPILAN [Skill]		
4.	J.59MTM00.023.1	Membuat Pemrograman Interaktif Berdasarkan Langkah Kerja
5.	J.620100.019.02	Menggunakan Library atau Komponen PreExisting
6.	J.620100.025.02	Melakukan Debugging

6. PERSYARATAN DASAR PEMOHON SERTIFIKASI

Persyaratan Dasar Pemohon untuk dapat mengikuti sertifikasi meliputi

- 6.1. Mahasiswa Program Studi Teknologi Rekayasa Multimedia/ Teknologi Permainan/ Konsentrasi Game yang telah menyelesaikan semester 4, dan atau
- 6.2. Minimal lulusan diploma 3 bidang Teknologi Rekayasa Multimedia/ Teknologi Permainan/ Konsentrasi Game, dan atau
- 6.3. Peserta pelatihan yang diselenggarakan oleh Politeknik Negeri Media Kreatif

7. HAK PEMOHON SERTIFIKASI DAN KEWAJIBAN PEMEGANG SERTIFIKAT

7.1. Hak Pemohon

- 7.1.1 Memperoleh jaminan kerahasiaan terhadap segala informasi yang diberikan kepada LSP P-1 PoliMedia dalam rangka Sertifikasi
- 7.1.2 Memperoleh informasi yang jelas terkait persyaratan dan ruang lingkup sertifikasi, penjelasan proses penilaian, hak pemohon, biaya sertifikasi dan kewajiban pemegang sertifikat
- 7.1.3 Memperoleh Sertifikat Kompetensi bila dinyatakan Kompeten oleh LSP Polimedia
- 7.1.4 Memperoleh penjelasan tentang gambaran proses sertifikasi sesuai dengan skema sertifikasi.

- 7.1.5 Mendapatkan hak bertanya berkaitan dengan kompetensi.
- 7.1.6 Memperoleh pemberitahuan tentang kesempatan untuk menyatakan, dengan alasan, permintaan untuk disediakan kebutuhan khusus sepanjang integritas asesmen tidak dilanggar, serta mempertimbangkan aturan yang bersifat Nasional.
- 7.1.7 Memperoleh hak banding terhadap keputusan Sertifikasi.
- 7.1.8 Menggunakan sertifikat untuk promosi diri sebagai ahli dalam skema Programmer Game Komputer.

7.2. Kewajiban Pemegang Sertifikat

- 7.2.1. Menjaga keaslian dan tidak menyalahgunakan sertifikat yang dikeluarkan oleh LSP Polimedia
- 7.2.2. Menandatangani perjanjian untuk mematuhi ketentuan yang relevan dalam skema sertifikasi.
- 7.2.3. Melaksanakan keprofesian di bidang sesuai skema Programmer Game Komputer.
- 7.2.4. Menjamin bahwa sertifikat kompetensi tidak disalahgunakan.
- 7.2.5. Menjamin terpelihara kompetensi yang sesuai pada sertifikat kompetensi.
- 7.2.6. Menjamin bahwa seluruh pernyataan dan informasi yang diberikan kepada LSP adalah terbaru, benar dan dapat dipertanggung jawabkan.

8. BIAYA SERTIFIKASI

- 8.1. Struktur biaya sertifikasi mencakup biaya asesmen dan administrasi untuk sertifikasi awal/sertifikasi ulang
- 8.2. Biaya sertifikasi belum termasuk biaya akomodasi dan transport asesor yang diperhitungkan sesuai dengan kondisi dan moda transportasi pelaksanaan asesmen apabila dilaksanakan di luar lokasi yang ditentukan LSP
- 8.3. Biaya sertifikasi Kompetensi ditetapkan oleh Politeknik Negeri Media Kreatif (Terlampir)

9. PROSES SERTIFIKASI

9.1. Persyaratan Pendaftaran

- 9.1.1. Pemohon memahami proses Asesmen Programmer Game Komputer yang mencakup persyaratan dan ruang lingkup sertifikasi, penjelasan proses penilaian, hak pemohon, biaya sertifikasi dan kewajiban pemegang sertifikat
- 9.1.2. Pemohon mengisi formulir Permohonan Sertifikasi (APL 01) yang dilengkapi dengan bukti
 - a. Copy KTP dan atau KTM Politeknik Negeri Media Kreatif (bagi mahasiswa Polimedia)
 - b. Copy transkrip nilai/marksheet semester I, II, III, IV (bagi mahasiswa Polimedia)
 - c. Copy bukti bayar pendaftaran sertifikasi
- 9.1.3. Pemohon mengisi formulir Asesmen Mandiri (APL 02) dan dilengkapi dengan bukti-bukti pendukung, seperti:
 - a. Curriculum Vitae (CV),
 - b. Portofolio,
 - c. Sertifikat/piagam yang relevan.
- 9.1.4. Pemohon telah memenuhi persyaratan dasar sertifikasi yang telah ditetapkan.
- 9.1.5. Pemohon menyatakan setuju untuk memenuhi persyaratan sertifikasi dan memberikan
setiap informasi yang diperlukan untuk penilaian
- 9.1.6. LSP Polimedia menelaah berkas pendaftaran untuk konfirmasi bahwa pemohon sertifikasi memenuhi persyaratan yang ditetapkan dalam skema sertifikasi.

9.2. Proses Asesmen

- 9.2.1. Asesmen SKEMA Programmer Game Komputer direncanakan dan disusun dengan cara yang menjamin bahwa verifikasi persyaratan skema sertifikasi telah dilakukan secara obyektif dan sistematis dengan bukti terdokumentasi untuk memastikan kompetensi.
- 9.2.2. Metoda Asesmen dan Alat Asesmen (*Assessment tools*) SKEMA Programmer Game Komputer yang dipilih diinterpretasikan untuk mengkonfirmasi bukti yang akan dikumpulkan dan bagaimana bukti tersebut akan dikumpulkan.
- 9.2.3. Rincian mengenai rencana asesmen dan proses asesmen Programmer Game Komputer dijelaskan, dibahas dan diklarifikasi dengan Peserta sertifikasi.
- 9.2.4. Prinsip-prinsip asesmen dan aturan-aturan bukti diterapkan sesuai dengan persyaratan dasar peserta untuk mengumpulkan bukti yang berkualitas.

- 9.2.5. Bukti yang dikumpulkan melalui bukti pendukung pada lampiran asesmen mandiri APL 02 diperiksa dan dievaluasi untuk memastikan bahwa bukti tersebut mencerminkan bukti yang diperlukan untuk memperlihatkan kompetensi telah memenuhi aturan bukti (VATM)
- 9.2.6. Hasil proses asesmen yang telah memenuhi aturan bukti VATM direkomendasikan Kompeten dan yang belum memenuhi aturan bukti VATM direkomendasikan untuk mengikuti proses lanjut ke proses uji kompetensi.

9.3. Proses Uji Kompetensi

- 9.3.1. Uji kompetensi Skema Programmer Game Komputer dirancang untuk menilai kompetensi secara praktik, tertulis, lisan, dan portofolio karya yang andal dan objektif, serta berdasarkan dan konsisten dengan skema sertifikasi. Rancangan persyaratan uji kompetensi menjamin setiap hasil uji dapat dibandingkan satu sama lain, baik dalam hal muatan dan tingkat kesulitan, termasuk keputusan yang sah untuk kelulusan atau ketidakkelulusan.
- 9.3.2. Peralatan teknis yang digunakan dalam proses pengujian SKEMA Programmer Game Komputer diverifikasi atau dikalibrasi secara tepat.
- 9.3.3. Prinsip-prinsip asesmen dan aturan-aturan bukti diterapkan sesuai dengan persyaratan dasar peserta untuk mengumpulkan bukti yang berkualitas.
- 9.3.4. Bukti yang dikumpulkan melalui uji praktik, tulis, lisan, dan portofolio karya, diperiksa dan dievaluasi untuk memastikan bahwa bukti tersebut mencerminkan bukti yang diperlukan untuk memperlihatkan kompetensi telah memenuhi aturan bukti (VATM)
- 9.3.5. Hasil proses uji kompetensi yang telah memenuhi aturan bukti VATM direkomendasikan “Kompeten” dan yang belum memenuhi aturan bukti VATM direkomendasikan “Belum Kompeten”

9.4. Keputusan Sertifikasi

- 9.4.1. LSP menjamin bahwa informasi yang dikumpulkan selama proses sertifikasi mencukupi untuk:
- a. mengambil keputusan sertifikasi;
 - b. melakukan penelusuran apabila terjadi banding
- 9.4.2. Keputusan sertifikasi terhadap peserta hanya dilakukan oleh LSP berdasarkan rekomendasi dan informasi yang dikumpulkan oleh asesor kompetensi melalui proses sertifikasi. Personil yang membuat keputusan sertifikasi tidak ikut serta dalam pelaksanaan asesmen dan uji kompetensi.
- 9.4.3. Personil yang membuat keputusan sertifikasi memiliki pengetahuan yang cukup dan pengalaman proses sertifikasi untuk menentukan apakah

persyaratan sertifikasi telah dipenuhi.

9.4.4. LSP menerbitkan sertifikat kompetensi kepada semua yang telah berhak menerima sertifikat dalam bentuk surat dan/atau kartu, yang ditandatangani dan disahkan oleh personil yang ditunjuk LSP.

9.5. Pembekuan dan Pencabutan Sertifikat

LSP menetapkan prosedur untuk pembekuan dan pencabutan sertifikat

9.6. Proses Sertifikasi Ulang

9.6.1. Pemegang sertifikat dapat mengajukan perpanjangan sertifikat melalui sertifikasi ulang dengan ketentuan dan mekanisme yang sama pada sertifikasi awal, hal ini hanya berlaku jika di industri tidak terdapat LSP-P3 dengan bidang sejenis

9.6.2. Masa berlaku sertifikat ditetapkan selama 3 tahun.

9.6.3. Skema sertifikasi harus menetapkan metode sertifikasi ulang dan sesuai dengan seluruh ketentuan yang berlaku dan harus dilakukan hanya dalam rangka sertifikasi ulang saja.

9.7. Penggunaan Sertifikat

Pemegang sertifikat harus:

1. Memenuhi ketentuan skema sertifikasi yang relevan
2. Membuat pernyataan terkait sertifikasi hanya berkenaan dengan ruang lingkup sertifikasi yang diberikan
3. Tidak menggunakan sertifikasi sedemikian rupa sehingga dapat merugikan LSP dan tidak memberikan pernyataan yang berkaitan dengan sertifikasi yang menurut LSP dianggap dapat menyesatkan atau tidak sah.
4. Menghentikan penggunaan semua pernyataan yang berhubungan dengan sertifikasi yang memuat acuan LSP setelah dibekukan atau dicabut sertifikasi nya serta mengembalikan sertifikat kepada LSP yang menerbitkannya, dan
5. Tidak menyalahgunakan sertifikat.

9.8. Banding

9.8.1. Pemohon sertifikasi, peserta sertifikasi dan pemegang sertifikat dapat mengajukan banding ke LSP untuk peninjauan kembali keputusan LSP. Penanganan banding dilakukan sesuai prosedur yang ditetapkan oleh LSP.

9.8.2. LSP menyediakan format / formulir yang digunakan untuk pengajuan

banding

- 9.8.3. LSP membentuk tim banding yang ditugaskan untuk menangani proses banding yang beranggotakan personil yang tidak terlibat subyek yang dijadikan materi banding.
- 9.8.4. LSP menjamin bahwa proses banding dilakukan secara obyektif dan tidak memihak.
- 9.8.5. Proses banding dilakukan oleh LSP selambat-lambatnya 14 hari kerja terhitung sejak permohonan banding diterima.
- 9.8.6. Keputusan banding bersifat mengikat kedua belah pihak.

LAMPIRAN

**BIAYA SERTIFIKASI KOMPETENSI
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF**

No	Skema Sertifikasi	Biaya Pelaksanaan
1	Skema sertifikasi Okupasi Fotografer Budaya dan Wisata	Rp.1.900.000
2	Skema sertifikasi Okupasi Pengembang Buku Elektronik/ E-Book Developer	Rp.1.900.000
3	Skema sertifikasi Okupasi Lead 3D Animator	Rp.1.900.000
4	Skema sertifikasi Okupasi Desainer Grafis	Rp.1.900.000
5	Skema sertifikasi Okupasi Digital Games Developer	Rp.1.900.000
6	Skema sertifikasi Okupasi Penata Mode Busana (<i>Stylist</i>)	Rp.1.900.000
7	Skema sertifikasi Okupasi Fotografer Utama	Rp.1.900.000
8	Skema sertifikasi Okupasi Advertising Executif	Rp.1.900.000
9	Skema sertifikasi Okupasi Inovator Produk Makanan Baru	Rp.1.900.000
10	Skema sertifikasi Okupasi konsultasi pengguna kemesan produk IKM (Industri Kecil Menengah)	Rp.1.900.000
11	Skema sertifikasi Okupasi Pengarah Seni Digital/ <i>Digital Art Director</i>	Rp.1.900.000
12	Skema sertifikasi Okupasi Fasilitator Pemberdayaan Masyarakat	Rp.1.900.000
13	Skema sertifikasi Okupasi Junior Web Programmer	Rp.1.900.000
14	Skema sertifikasi Okupasi EDITOR NASKAH	Rp.1.900.000
15	Skema sertifikasi Okupasi Programmer Game Komputer	Rp.1.900.000
16	Skema sertifikasi Okupasi Web Designer	Rp.1.900.000
17	Skema sertifikasi Okupasi Perancang Permainan Interaktif	Rp.1.900.000
18	Skema Sertifikasi Klaster Digital Marketing	Rp.1.900.000
19	Skema Sertifikasi Klaster Penerapan Bahasa Inggris Di Industri Kreatif	Rp.1.900.000