

2021

**SKEMA SERTIFIKASI OKUPASI
PERANCANG PERMAINAN
INTERAKTIF**




**SKEMA SERTIFIKASI OKUPASI
PERANCANG PERMAINAN INTERAKTIF**

Skema sertifikasi Okupasi Perancang Permainan Interaktif adalah skema sertifikasi okupasi yang dikembangkan oleh Direktorat Pendidikan Vokasi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan dan Komite Skema LSP Polimedia untuk memenuhi kebutuhan sertifikasi kompetensi kerja di LSP Polimedia Kemasan yang digunakan mengacu pada Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia berdasarkan Keputusan Menteri Ketenagakerjaan Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2019 tentang Penetapan Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia Kategori Informasi dan Komunikasi Golongan Pokok Aktivitas Pemrograman, Konsultasi Komputer dan Kegiatan Yang Berhubungan Dengan Itu (YBDI) Bidang Programming And Software Development, Network And Infrastructure, Operation and System Tools dan SKKNI Nomor 107 Tahun. Skema sertifikasi ini digunakan sebagai acuan pada pelaksanaan assesmen oleh Asesor kompetensi LSP Polimedia dan memastikan kompetensi.

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 PERANCANG PERMAINAN INTERAKTIF



Skema sertifikasi Okupasi Perancang Permainan Interaktif 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 22 Tahun 2019 tentang Penetapan Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia Kategori Informasi dan Komunikasi Golongan Pokok Aktivitas Pemrograman, Konsultasi Komputer dan Kegiatan Yang Berhubungan Dengan Itu (YBDI) Bidang Programming And Software Development, Network And Infrastructure, Operation and System Tools dan SKKNI Nomor 107 Tahun. Skema sertifikasi ini digunakan sebagai acuan pada pelaksanaan assesmen oleh Asesor kompetensi dan memastikan kompetensi.

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. Rudy Cahyadi	LSP Politeknik Negeri Media Kreatif
17. Deddy S.H. Tobing	LSP Politeknik Negeri Media Kreatif
18. Agung Budi Prasetyo	LSP Politeknik Negeri Media Kreatif
19. Yeni Nurhasanah	LSP Politeknik Negeri Media Kreatif
20. Andi Taru	Educa Studio
21. Hizkia Subiantoro	Animasi Club

SKEMA SERTIFIKASI PERANCANG PERMAINAN INTERAKTIF adalah sertifikasi okupasi yang dikembangkan oleh komite SKEMA LSP Politeknik Negeri Media Kreatif atas dasar permintaan industri di dalam melakukan pekerjaan bidang Perancang Permainan Interaktif yang kompeten serta dapat memenuhi keperluan masyarakat. SKEMA ini disusun mengacu pada SKKNI Nomor 22 Tahun 2019 tentang Penetapan Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia Kategori Informasi dan Komunikasi Golongan Pokok Aktivitas Pemrograman, Konsultasi Komputer dan Kegiatan Yang Berhubungan Dengan Itu (YBDI) Bidang Programming And Software Development, Network And Infrastructure, Operation and System Tools dan SKKNI 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.

1. LATAR BELAKANG

- 1.1. Memenuhi amanat Undang-undang Nomor 12 tahun 2012 tentang pendidikan tinggi dalam Pasal 44 ayat 1 dan 2 bahwa Perguruan Tinggi berhak memberikan sertifikat kompetensi bagi lulusannya yang lulus uji kompetensi
- 1.2. Perancang Permainan Interaktif merupakan salah satu bidang pekerjaan yang saat ini dibutuhkan di Indonesia seiring dengan pesatnya pertumbuhan industri kreatif seiring dengan semakin pesatnya teknologi maka game selain menjadi sarana hiburan namun juga menjadi sarana informasi dan edukasi. Selain itu seiring semakin banyaknya penggunaan Smartphone di Indonesia maupun dunia maka Perancang Permainan Interaktif menjadi salah satu profesi yang semakin dibutuhkan kedepannya.
- 1.3. Dalam rangka mendukung proses pembentukan sumber daya manusia yang berkualitas dan teruji di bidang Perancang Permainan Interaktif, Politeknik Negeri Media Kreatif memberikan layanan Program Studi Desain Grafis Konsentrasi Teknologi Permainan yang mencakup sertifikasi profesi sehingga dapat dihasilkan para profesional yang kompeten, unggul, dan sesuai dengan kebutuhan industri.

2. RUANG LINGKUP SKEMA SERTIFIKASI

Ruang lingkup Skema Sertifikasi Perancang Permainan Interaktif digunakan untuk kebutuhan promosi pada Industri seperti

- 2.1 Aplikasi dan pengembangan permainan
- 2.2 Desain Komunikasi Visual
- 2.3 Seni Digital (Digital Art)

3. TUJUAN SERTIFIKASI

Tujuan sertifikasi dalam SKEMA ini adalah

- 3.1 Memastikan dan memelihara kompetensi kerja pada okupasi Perancang Permainan Interaktif, 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 Nomor 13 Tahun 2003 tentang Ketenagakerjaan
- 4.2. Undang-undang Nomor 3 tahun 2014 tentang Perindustrian
- 4.3. Undang-undang Nomor 12/2012 tentang Pendidikan Tinggi
- 4.4. Undang-undang Nomor 7/2014 tentang Perdagangan
- 4.5. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 10 Tahun 2018 tentang Badan Nasional Sertifikasi Profesi
- 4.6. Peraturan BNSP Nomor 1/III/2014 tentang Pedoman Penilaian Kesesuaian Persyaratan Umum Lembaga Sertifikasi Profesi
- 4.7. Peraturan BNSP Nomor 4/VII/2014 tentang Pedoman Pengembangan dan Pemeliharaan Skema Sertifikasi Profesi
- 4.8. Keputusan Menteri Tenaga Kerja Nomor 22 Tahun 2019 tentang Penetapan Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia Kategori Informasi dan Komunikasi Golongan Pokok Aktivitas Pemrograman, Konsultasi Komputer dan Kegiatan Yang Berhubungan Dengan Itu (YBDI) Bidang Programming And Software Development, Network And Infrastructure, Operation and System Tools.

- 4.9. Keputusan Menteri Tenaga Kerja 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

5. KEMASAN / PAKET KOMPETENSI

5.1. Jenis Kemasan : Okupasi

5.2. Rincian Unit Kompetensi atau Uraian Tugas

NO	KODE UNIT	JUDUL UNIT
1	ICADMT401A	Membuat Komponen Desain Visual Untuk Media Digital
2	ICAGAM519A	Mengelola Seni Teknis dan Rigging Dalam Animasi 3-D
3	J.59MTM00.018.1	Mengintegrasikan Seluruh Komponen Multimedia Terkait Audio dan Visual
4	J.59MTM00.023.1	Membuat Pemrograman Interaktif Berdasarkan Langkah Kerja

6. PERSYARATAN DASAR PEMOHON SERTIFIKASI

Persyaratan Dasar Pemohon untuk dapat mengikuti sertifikasi meliputi

- 6.1. Mahasiswa Politeknik Negeri Media Kreatif dari Program Studi Desain Grafis Konsentrasi Game Technology yang telah menyelesaikan semester 5 (lima) atau
- 6.2. Minimal lulusan diploma 3 bidang Teknologi Rekayasa Multimedia/ Teknologi Permainan/ Konsentrasi Game, dan atau
- 6.3. Masyarakat umum yang sudah mempunyai pengalaman bekerja selama minimal 2 tahun dibidang tersebut dan yang mempunyai sertifikat pelatihan hasil kerjasama Mitra DUDI dengan Polimedia.

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 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 Politeknik Negeri Media Kreatif
- 7.1.4 Mengajukan permohonan banding kepada LSP Politeknik Negeri Media Kreatif untuk peninjauan kembali

7.2. Kewajiban Pemegang Sertifikat

- 7.2.1. Menjaga keaslian dan tidak menyalahgunakan sertifikat yang dikeluarkan oleh LSP Politeknik Negeri Media Kreatif
- 7.2.3. Menandatangani perjanjian untuk mematuhi ketentuan yang relevan dalam skema sertifikasi.

8. BIAYA SERTIFIKASI

Biaya sertifikasi Kompetensi ditetapkan oleh Politeknik Negeri Media Kreatif (Terlampir)

9. PROSES SERTIFIKASI

9.1. Persyaratan Pendaftaran

- 9.1.1. Pemohon memahami proses Asesmen Perancang Permainan Interaktif 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 (bagi mahasiswa Polimedia)

- c. Copy sertifikat pelatihan yang terkait bidang Perancang Permainan Interaktif
- d. Copy bukti bayar pendaftaran sertifikasi

9.1.3. Pemohon telah memenuhi persyaratan dasar sertifikasi yang telah ditetapkan

9.1.4. Pemohon menyatakan setuju untuk memenuhi persyaratan sertifikasi dan memberikan setiap informasi yang diperlukan untuk penilaian

9.1.5. 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 Perancang Permainan Interaktif 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 Perancang Permainan Interaktif 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 Perancang Permainan Interaktif 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 Perancang Permainan Interaktif 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 ketidaklulusan.
- 9.3.2. Peralatan teknis yang digunakan dalam proses pengujian SKEMA Perancang Permainan Interaktif 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.

9.4.5. 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 sertifikasinya serta mengembalikan sertifikat kepada LSP yang menerbitkannya, dan
5. Tidak menyalahgunakan sertifikat.

9.8. Banding

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.

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 Programer	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