

2021

SKEMA SERTIFIKASI OKUPASI LEAD 3D ANIMATOR




SKEMA SERTIFIKASI OKUPASI LEAD 3D ANIMATOR

Skema sertifikasi Okupasi Lead 3D Animator 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 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 dan Peta Okupasi nasional bidang Komunikasi yang disahkan tanggal 25 April 2018 dengan Nomor 71/KOMINFO/BLSDM/KS.01.07/4/2018 pada era fungsi komunikasi Skema sertifikasi ini digunakan sebagai acuan pada pelaksanaan assesmen oleh Asesor kompetensi LSP Polimedia dan memastikan kompetensi pada bidang jabatan Lead 3D Animator.

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 LEAD 3D ANIMATOR



Skema sertifikasi Okupasi Lead 3D Animator 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 dan Peta Okupasi nasional bidang Komunikasi yang disahkan tanggal 25 April 2018 dengan Nomor 71/KOMINFO/BLSDM/KS.01.07/4/2018 pada era fungsi komunikasi. Skema sertifikasi ini digunakan sebagai acuan pada pelaksanaan assesmen oleh Asesor kompetensi dan memastikan kompetensi pada bidang jabatan Lead 3D Animator.

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. R.A.E Widiargo	LSP Politeknik Negeri Media Kreatif
17. Tri Fajar Yurmama	LSP Politeknik Negeri Media Kreatif
18. Ario Wibisono	LSP Politeknik Negeri Media Kreatif
19. Alfinsyah	LSP Politeknik Negeri Media Kreatif
20. Lukas Sugianto	Animator
21. Hizkia Subiantoro	Animasi Club

Skema sertifikasi Lead 3D Animator (AN020501) merupakan skema sertifikasi okupasi yang di susun oleh LSP P1 Politeknik Negeri Media Kreatif bersama BNSP. Kemasan kompetensi yang digunakan mengacu pada SKKNI yang ditetapkan berdasarkan keputusan Menteri Ketenagakerjaan Republik Indonesia Nomor 173 Tahun 2020 Tentang Penetapan Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia Kategori Informasi dan Komunikasi Golongan Pokok Produksi Gambar Bergerak, Video dan Program Telivisi, Perekaman Suara dan Penerbitan Musik Bidang Pembuatan Animasi. SKKNI yang ditetapkan berdasarkan keputusan Menteri Ketenagakerjaan Republik Indonesia No.,or 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 dan Peta Okupasi nasional bidang Komunikasi yang disahkan tanggal 25 April 2018 dengan Nomor 71/KOMINFO/BLSDM/KS.01.07/4/2018 pada era fungsi komunikasi. Skema sertifikasi ini digunakan untuk memastikan dan memelihara kompetensi Lead 3D Animator (AN020501) dan sebagai acuan dalam asesmen oleh LSP dan asesor kompetensi).

Skema Lead 3D Animator (AN020501) disusun oleh Tim Program Studi Animasi dan Tim LSP P1 Politeknik Negeri Media Kreatif untuk memenuhi peraturan perundangan yang menyatakan bahwa setiap mahasiswa perguruan tinggi berhak mendapatkan sertifikat pendamping ijazah yang sangat dibutuhkan agar nantinya dapat bersaing di dunia industri baik nasional maupun kawasan ASEAN, maka tidak hanya berdampak pada terbukanya sistem perdagangan barang dan jasa, tetapi juga akan berdampak pada persaingan Sumber Daya Manusia (SDM) yang kompeten memasuki dunia kerja di kawasan ASEAN.

Skema ini ini digunakan oleh dunia usaha dan dunia industri dalam rangka memenuhi kebutuhan tenaga kompeten di bidang TIK, khususnya tenaga terampil Lead 3D Animator (AN020501). Skema ini bagi LSP P1 Polimedia dapat membantu memastikan link and match antara kompetensi lulusan dengan tuntutan kompetensi dunia industri; membantu memastikan tercapainya efisiensi dalam pengembangan kurikulum program studi Animasi; membantu memastikan mahasiswa program studi Animasi Polimedia memiliki sertifikasi kompetensi BNSP dengan jumlah yang memadai; serta membantu melakukan proses asesmen bagi peserta didik khususnya mahasiswa program studi Animasi Polimedia.

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 animasi 3D, lembaga pendidikan vokasi Animasi dan Multimedia, Lembaga pelatihan bidang animasi sub bidang animasi 3D, dan pemerintah.

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. TUJUAN SERTIFIKASI

2.1 Ruang lingkup pengguna hasil skema ini adalah dunia industri animasi, pendidikan/pelatihan, dan pemerintahan

2.2 Ruang lingkup ini meliputi unit kompetensi yang diujikan untuk jabatan Lead 3D Animator

3. TUJUAN SERTIFIKASI

Tujuan sertifikasi dalam SKEMA ini adalah

3.1 Memastikan dan memelihara kompetensi kerja pada okupasi Lead 3D Animator, sesuai dengan tuntutan industri.

3.2 Sebagai acuan dalam melaksanakan asesmen oleh LSP Politeknik Negeri Media Kreatif (PoliMedia) dan asesor kompetensi.

4. ACUAN NORMATIF

Dasar Hukum yang digunakan dalam Skema ini, 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 Tahun 2012 Tentang Pendidikan Tinggi
- 4.4. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 10 Tahun 2018 tentang Badan Nasional Sertifikasi Profesi.
- 4.5. Keputusan Menteri Tenaga kerja dan Transmigrasi Republik Indonesia Nomor 173 Tahun 2020 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 Pembuatan Animasi.
- 4.6. 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.
- 4.7. Peraturan BNSP Nomor 1/III/2014 tentang Pedoman Penilaian Kesesuaian – Persyaratan Umum Lembaga Sertifikasi Profesi.
- 4.8. Peraturan BNSP Nomor 4/VII/2014 tentang Pengembangan dan Pemeliharaan Skema Sertifikasi Profesi.

5. KEMASAN / PAKET KOMPETENSI

5.1. Jenis Kemasan : Okupasi Nasional

5.2. Rincian Unit Kompetensi atau Uraian Tugas

NO	KODE UNIT	JUDUL UNIT
1	J.59ANM04.070.1	Membuat rancangan <i>pipeline</i> produksi animasi
2	J.59ANM00.008.1	Menguji Coba Sistem Mekanika Gerak Digital (Rigging)
3	J.59ANM00.001.2	Membuat 2D/3D Sekuensial Gambar Gerak Utama (Keyframing)
4	J.59ANM03.067.1	Mengoperasikan Perangkat Kerja Produksi Animasi
5	J.59ANM04.073.1	Melakukan Paparan/Laporan Pencapaian Kerja Produksi Animasi
6	J.59ANM04.080.1	Melakukan Komunikasi/Kerjasama dalam Lingkup Kerja Produksi Animasi

7	J.59ANM04.077.1	Mengelola Tim Produksi Animasi
8	J.59ANM04.074.1	Melakukan ujicoba hasil (pekerjaan) produksi animasi
9	J.59ANM04.078.1	Membuat Progress Report

6. PERSYARATAN DASAR PEMOHON SERTIFIKASI

- 6.1** Mahasiswa Politeknik Negeri Media Kreatif Program Studi Animasi yang telah menyelesaikan semester 4, dan atau;
- 6.2** Minimal Lulusan diploma 3 bidang Animasi / Konsentrasi Animasi / , dan atau Memiliki Sertifikat Junior Animator.
- 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 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 Lembaga Sertifikasi Profesi Politeknik Negeri Media Kreatif (LSP Polimedia)
- 7.1.4 Mengajukan permohonan banding kepada LSP Polimedia untuk peninjauan kembali

7.2. Kewajiban Pemegang Sertifikat

- 7.2.1. Membuat perjanjian yang mengikat dengan LSP Polimedia untuk selama pembekuan sertifikasi, pemegang sertifikat tidak diperkenankan melakukan promosi terkait dengan sertifikasi yang dibekukan.
- 7.2.2. Membuat perjanjian yang mengikat dengan LSP Polimedia kompetensi untuk memastikan bahwa setelah pencabutan sertifikat, pemegang sertifikat tidak diperkenankan menggunakan sertifikatnya sebagai bahan rujukan untuk

kegiatannya.

- 7.2.3. Menandatangani perjanjian untuk mematuhi ketentuan yang relevan dalam skema sertifikasi;

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 ini sebesar Rp. 1.900,000.- (Satu Juta Sembilan Ratus Ribu Rupiah)

9. PROSES SERTIFIKASI

9.1. Persyaratan Pendaftaran

- 9.1.1. Pemohon memahami proses Asesmen Lead 3D Animator (AN020501) ini 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) dilengkapi dengan bukti
- a. Copy KTP/KTM
 - b. Copy Ijazah atau sertifikat pelatihan yang terkait kegiatan Pembuat Animasi Menengah
 - c. dan surat keterangan tentang pengalaman di bagian Pembuatan Animasi Menengah sesuai dengan karakter LSP
- 9.13 Pemohon mengisi formulir Asesmen Mandiri (APL 02) dan dilengkapi dengan bukti-bukti pendukung
- 9.14 Pemohon telah memenuhi persyaratan dasar sertifikasi yang telah ditetapkan
- 9.15 Pemohon menyatakan setuju untuk memenuhi persyaratan sertifikasi dan memberikan setiap informasi yang diperlukan untuk penilaian
- 9.16 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 Lead 3D Animator (AN020501) 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*) Lead 3D Animator (AN020501) 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 Lead 3D Animator (AN020501) 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 Pembuat Animasi Menengah dirancang untuk menilai kompetensi secara praktek, tertulis, lisan, pengamatan atau cara lain 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 Pembuat Animasi Menengah 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 praktek, tulis, lisan, 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 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 Sertifikat tidak diserahkan sebelum seluruh persyaratan sertifikasi 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. Pemeliharaan sertifikasi

9.6.1. Pemegang sertifikat mengajukan perpanjangan sertifikat melalui sertifikasi ulang dengan ketentuan dan mekanisme yang sama pada sertifikasi awal

9.6.2. Masa berlaku sertifikat ditetapkan selama 3 tahun

9.7. Proses Sertifikasi Ulang

Pemegang sertifikat harus:

- a) Memenuhi ketentuan skema sertifikasi yang relevan
- b) Membuat pernyataan terkait sertifikasi hanya berkenaan dengan ruang lingkup sertifikasi yang diberikan
- c) 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.
- d) 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
- e) 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.

Kode Unit : **J.59ANM04.070.1**

Judul Unit : Membuat rancangan *pipeline* produksi animasi

Deskripsi Unit : Unit ini berhubungan dengan pengetahuan, keterampilan dan sikap kerja yang dibutuhkan dalam membuat Rancangan Pipeline kerja produksi animasi.

Elemen Kompetensi	Kinerja Unjuk Kerja
1. Mengidentifikasi <i>output</i> animasi yang akan diproduksi.	<p>1.1. Output Animasi yang akan dihasilkan diidentifikasi berdasarkan teknik pengerjaan, waktu pengerjaan, kualitas pekerjaan, anggaran produksi serta jumlah tenaga kerja produksi.</p> <p>1.2. Kapasitas produksi diidentifikasi sesuai kesepakatan waktu kerja dan kaulitas karya.</p>
2. Merencanakan produksi <i>pipeline</i> .	<p>2.1. Skema kerja produksi animasi ditetapkan berdasarkan <i>output</i> animasi yang disepakati.</p> <p>2.2. Kapasitas produksi ditetapkan berdasarkan ketersediaan sumber daya.</p> <p>2.3. Target produksi ditetapkan sesuai dengan kesepakatan kontrak kerja.</p> <p>2.4. Inventarisasi sarana dan prasarana kerja ditetapkan sesuatu target produksi.</p>
3. Membuat dan mengevaluasi <i>pipeline</i> kerja animasi.	<p>3.1. Pipeline produksi dibuat berdasarkan sasaran mutu produksi yang disepakati.</p> <p>3.2. Rangkaian pipeline diuji coba dalam produksi animasi berdasarkan tuntutan produksi.</p> <p>3.3. <i>Pipeline</i> produksi dievaluasi berdasarkan standar produksi.</p>

Kode Unit : **J.59ANM00.008.1**

Judul Unit : Menguji Coba Sistem Mekanika Gerak Digital (Rigging)

Deskripsi Unit : Unit ini berhubungan dengan pengetahuan, keterampilan dan sikap kerja yang dibutuhkan dalam menguji sistem mekanika gerak digital yang banyak dipergunakan pada produksi 2D *puppeteer* dan 3D, baik untuk karakter maupun non karakter.

Elemen Kompetensi	Kinerja Unjuk Kerja
1. Mengidentifikasi sistem <i>controller</i>	<p>1.1 Mekanika objek/karakter diidentifikasi sesuai <i>shot/scene/sequences storyboard</i> terpilih.</p> <p>1.2 Struktur mekanika objek/karakter diidentifikasi sesuai dengan personaliti gerak karakter terpilih.</p> <p>1.3 Fungsi setiap <i>controller</i> diidentifikasi sesuai kebutuhan pergerakan</p>
2. Melakukan pengujian sistem mekanika gerak objek/karakter	<p>2.1 Fungsi <i>controller FK/IK</i> diuji coba sesuai karakteristik objek/ benda/karakter nya.</p> <p>2.2 Fungsi sumbu/rotasi/gimbal diuji coba sesuai area pergerakan objek/benda/karakter nya.</p> <p>2.3 Struktur hierarki mekanika gerak diuji coba sesuai rancangan gerak benda/objek/karakter terpilih.</p> <p>2.4 Pengaruh permukaan objek/benda/karakter terhadap sistem mekanika gerak diuji coba sesuai dengan rancangan</p>

	benda/objek/karakter terpilih. 2.5 <i>Save file</i> dan <i>upload file</i> hasil gerak diuji coba sesuai <i>pipeline</i> kerja produksi.
--	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Kode Unit : **J.59ANM00.001.2**

Judul Unit : Membuat 2D/3D Sekuensial Gambar Gerak Utama (Keyframing)

Deskripsi Unit : Unit ini berhubungan dengan pengetahuan, keterampilan dan sikap kerja yang dibutuhkan dalam membuat sekuensial gambar gerak utama (*keyframing*).

Elemen Kompetensi	Kinerja Unjuk Kerja
1. Mengidentifikasi cerita dan alur gerak berdasarkan sifat dan kekhasan karakter, arahan sutradara dan <i>storyboard</i>	1.1 <i>Cut/scene/shot</i> diidentifikasi berdasarkan <i>storyboard</i> terpilih. 1.2 Alur gerak diidentifikasi berdasarkan <i>layout</i> , cerita dari <i>script</i> /skenario, dan desain karakter terpilih. 1.3 Sifat dan kekhasan karakter diidentifikasi berdasarkan cerita dari Skenario, dan desain karakter terpilih.
2. Mengidentifikasi akting dan ekspresi setiap karakter	2.1 Gerakan dan ekspresi setiap karakter diidentifikasi berdasarkan sifat dan kekhasan karakter, arahan sutradara dan <i>storyboard</i> terpilih. 2.2 Prinsip animasi diidentifikasi untuk diterapkan pada gerakan utama (<i>keypose</i>).
3. Membuat referensi (rancangan) gerak utama untuk pembuatan gerak utama (<i>key</i>)	3.1 Referensi gerak utama dipraktekkan untuk pembuatan gerak utama (<i>keypose</i>). 3.2 Pose kunci ditentukan dari referensi pergerakan yang telah dibuat.
4. Membuat gambar gerak utama (<i>key</i>)	4.1 <i>Dopesheet/exposure/time sheet</i> diidentifikasi sebagai panduan pembuatan jumlah gerakan utama (<i>key</i>). 4.2 Gerakan setiap karakter dibuat selaras pada setiap <i>Shot/Scene/Sequences</i> terpilih sesuai <i>storyboard</i> . 4.3 Gambar setiap gerakan dibuat berdasarkan terapan prinsip animasi. 4.4 Sifat, kekhasan karakter, akting setiap karakter dengan emosi dan ekspresi termasuk dialog digambarkan pada setiap gambar gerakan utama (<i>key</i>).
5. Mengevaluasi hasil pergerakan (<i>line test</i>)	5.1 Hasil pergerakan berupa <i>line test</i> disajikan untuk direview konsistensi arah gerak utama dan <i>timing</i> pergerakan. 5.2 <i>File</i> hasil kerja (<i>digital</i>) disimpan secara berkala sesuai dengan prosedur kerja.

Kode Unit : **J.59ANM03.067.1**

Judul Unit : Mengoperasikan Perangkat Kerja Produksi Animasi

Deskripsi Unit : Unit ini berhubungan dengan pengetahuan, keterampilan dan sikap kerja yang dibutuhkan dalam mengoperasikan perangkat kerja produksi baik yang digital maupun non digital yang dibutuhkan di area kerja.

Elemen Kompetensi	Kinerja Unjuk Kerja
1. Mengidentifikasi jenis perangkat kerja	1.1 Fungsi dan kegunaan perangkat kerja diidentifikasi sesuai area pekerjaan produksi. 1.2 Workflow perangkat kerja diidentifikasi sesuai <i>pipeline</i> kerja produksi. 1.3 Kapasitas perangkat kerja (digital/non digital) diidentifikasi sesuai area pekerjaan. 1.4 Area tools kerja pada perangkat diidentifikasi sesuai area pekerjaan produksi.
2. Melakukan pengenalan mekanisme kerja alat produksi animasi	2.1 Tahapan kerja alat (digital/non digital) diuji coba sesuai area kerja produksi. 2.2 Fungsi <i>tools</i> kerja diuji coba sesuai area kerja produksi. 2.3 <i>Output</i> kerja alat (digital/non digital) diuji coba sesuai are kerja produksi.

Kode Unit : **J.59ANM04.073.1**

Judul Unit : Melakukan Paparan/Laporan Pencapaian Kerja Produksi Animasi

Deskripsi Unit : Unit ini berhubungan dengan pengetahuan, keterampilan dan sikap kerja yang dibutuhkan dalam membuat paparan/laporan capaian kerja produksi animasi untuk kebutuhan eksternal maupun internal

Elemen Kompetensi	Kinerja Unjuk Kerja
1. Melakukan pengelompokan data lingkup kerja produksi	1.1 Kualitas capaian kerja diidentifikasi dalam satuan jumlah. 1.2 Proses pekerjaan/urutan pengerjaan diidentifikasi dalam pipeline produksi. 1.3 Target waktu pengerjaan diidentifikasi dalam satuan waktu.

2. Melakukan rangkaian monitoring sistem kerja produksi	2.1 Jumlah ketercapaian hasil kerja produksi dibuat dalam table sesuai prosedur. 2.2 Review supervisor dibuat pada setiap area pekerjaan sesuai prosedur. 2.3 Kendala kerja dianalisis secara sistematis sesuai workflow produksi
3. Melakukan pembuatan laporan kerja produksi	3.1 Pencapaian hasil kerja terkini dipaparkan dalam format grafik. 3.2 Analisis ketercapaian kerja dipaparkan sesuai prosedur. 3.3 Kendala pekerjaan dipaparkan sesuai ketercapaian hasil kerja. 3.4 Proyeksi ketercapaian akhir dipaparkan sesuai target produksi.

Kode Unit : **J.59ANM11.080.1**

Judul Unit : Melakukan Komunikasi/Kerjasama dalam Lingkup Kerja Produksi Animasi

Deskripsi Unit : Unit ini berhubungan dengan pengetahuan, keterampilan dan sikap kerja yang dibutuhkan dalam melakukan komunikasi dan kerjasama *team* produksi animasi.

Elemen Kompetensi	Kinerja Unjuk Kerja
1. Melakukan Komunikasi bahasa produksi dalam aktivitas kerja.	1.1 Istilah teknis pada produksi animasi diidentifikasi dalam setiap komunikasi produksi. 1.2 Proses (<i>pipeline</i>) kerja produksi animasi diidentifikasi dalam prosedur kerja.
2. Melakukan kerjasama dalam lingkup kerja produksi animasi.	2.1 Unit kerja pada produksi animasi diidentifikasi dalam rangkaian kerja produksi. 2.2 Fungsi kerja (<i>jobdesk</i>) dari unit produksi animasi diidentifikasi dalam penugasan kerja produksi. 2.3 Koordinasi antar pekerja/unit/department dalam produksi sesuai prosedur dilakukan dalam rutinitas aktivitas produksi.

Kode Unit : **J.59ANM04.077.1**

Judul Unit : Mengelola Tim Produksi Animasi

Deskripsi Unit : Unit ini berhubungan dengan pengetahuan, keterampilan dan sikap kerja yang dibutuhkan dalam melakukan pengelolaan kerja tim produksi animasi.

Elemen Kompetensi	Kinerja Unjuk Kerja
1. Mengidentifikasi Capaian kerja tim unit/department/divisi pada produksi animasi.	1.1 Target capaian kerja tim diidentifikasi sesuai kesepakatan kerja produksi. 1.2 Dokumen pekerjaan tim diidentifikasi sesuai prosedur. 1.3 Teknis produksi dalam tim diidentifikasi sesuai kualitas hasil produksi yang disepakati . 1.4 Support sistem kerja dalam tim diidentifikasi sesuai skema pekerjaan produksi. 1.5 Jumlah dan kualifikasi pekerja dalam tim diidentifikasi sesuai kapasitas produksi.
2. Melakukan koordinasi rutin pada masa produksi.	2.1 Progress report rutin dilakukan sesuai prosedur. 2.2 Komunikasi kerja secara langsung dan tidak langsung dilakukan sesuai area fungsi kerja.
	2.2 Monitoring capaian kerja rutin dilakukan sesuai sistem. 2.4 Pengembangan diri pekerja tim dilakukan sesuai kualifikasi ketercapaian mutu pekerjaan.

Kode Unit : **J.59ANM04.074.1**

Judul Unit : Melakukan ujicoba hasil (pekerjaan) produksi animasi

Deskripsi Unit : Unit ini berhubungan dengan pengetahuan, keterampilan dan sikap kerja yang dibutuhkan dalam membuat rangkaian uji coba terhadap kualitas hasil, maupun sistem kerja produksi animasi.

Elemen Kompetensi	Kinerja Unjuk Kerja
1. Mengkelompokkan parameter pengujian pekerjaan produksi.	1.1 Parameter uji dikelompokkan sesuai kualifikasi yang ingin dinilai dari hasi pekerjaan . 1.2 Materi uji coba dikumpulkan sesuai sasaran mutu yang dicapai. 1.3 Format pengujian dibuat sesuai prosedur.
2. Melakukan rangkaian Uji coba hasil pekerjaan	2.1 Kualitas karya diuji coba sesuai prosedur. 2.2 Proses ujicoba hasil produksi animasi didokumentasikan sesuai format pengujian. 2.3 Alat uji berupa hasil tayang disajikan sesuai pengkategorian yang diinginkan.

3. Melakukan Analisis hasil uji pekerjaan	3.1 Hasil uji coba dianalisis sesuai alat ukur penguji. 3.2 Hasil uji coba dirumuskan dalam format dokumen pelaporan.
-------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Kode Unit : **J.59ANM04.078.1**

Judul Unit : Membuat Progress Report

Deskripsi Unit : Unit ini berhubungan dengan pengetahuan, keterampilan dan sikap kerja yang dibutuhkan dalam membuat pelaporan tanggung jawab kerja (*progress report*).

Elemen Kompetensi	Kinerja Unjuk Kerja
1. Mengidentifikasi proses kerja pada unit/department / divisi yang ditugaskan.	1.1 Capaian target waktu kerja mandiri diidentifikasi sesuai waktu produksi.
	1.2 Kualifikasi capaian hasil kerja mandiri diidentifikasi sesuai sasaran mutu produksi.
	1.3 Sistem kerja produksi diidentifikasi sesuai prosedur.
2. Membuat report progress capaian pekerjaan dalam produksi animasi.	2.1 Format serta Prosedur reporting diidentifikasi sesuai standar pelaporan. 2.2 Progres capaian hasil kerja sesuai prosedur dilakukan sesuai format pelaporan. 2.3 <i>Review</i> hasil capaian dicatat sesuai kesimpulan capaian pekerjaan. 2.4 Executive summary dibuat sesuai kesimpulan yang didapat dari hasil laporan.

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