



**MENTERI KETENAGAKERJAAN  
REPUBLIK INDONESIA**

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

DENGAN RAHMAT TUHAN YANG MAHA ESA

MENTERI KETENAGAKERJAAN REPUBLIK INDONESIA,

Menimbang : a. bahwa untuk melaksanakan ketentuan Pasal 31 Peraturan Menteri Ketenagakerjaan Nomor 3 Tahun 2016 tentang Tata Cara Penetapan Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia, perlu menetapkan 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;

b. bahwa Rancangan 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 telah disepakati melalui Konvensi Nasional pada tanggal 14 November 2017 di Jakarta;

c. bahwa sesuai dengan Surat Kepala Pusat Pengembangan Literasi dan Profesi SDM Komunikasi Nomor B-018/KOMINFO/BLSDM.6/LT/03.07/02/2018 tanggal 7 Februari 2018 telah disampaikan permohonan penetapan Rancangan 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;

- d. bahwa berdasarkan pertimbangan sebagaimana dimaksud dalam huruf a, huruf b dan huruf c, perlu ditetapkan 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. Peraturan Presiden Nomor 8 Tahun 2012 tentang Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2012 Nomor 24);
  4. Peraturan Presiden Nomor 18 Tahun 2015 tentang Kementerian Ketenagakerjaan (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2015 Nomor 19);
  5. Peraturan Menteri Ketenagakerjaan Nomor 21 Tahun 2014 tentang Penerapan Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2014 Nomor 1792);
  6. Peraturan Menteri Ketenagakerjaan Nomor 3 Tahun 2016 tentang Tata Cara Penetapan Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia (Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2016 Nomor 258);

MEMUTUSKAN:

Menetapkan :

- KESATU : 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, sebagaimana tercantum dalam Lampiran dan merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari Keputusan Menteri ini.
- KEDUA : Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia sebagaimana dimaksud dalam Diktum KESATU secara nasional menjadi acuan dalam penyusunan jenjang kualifikasi nasional, penyelenggaraan pendidikan dan pelatihan profesi, uji kompetensi dan sertifikasi profesi.
- KETIGA : Pemberlakuan Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia sebagaimana dimaksud dalam Diktum KESATU dan penyusunan jenjang kualifikasi nasional sebagaimana dimaksud Diktum KEDUA ditetapkan oleh Menteri Komunikasi dan Informatika dan/atau kementerian/ lembaga teknis terkait sesuai dengan tugas dan fungsinya.
- KEEMPAT : Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia sebagaimana dimaksud dalam Diktum KETIGA dikaji ulang setiap 5 (lima) tahun atau sesuai dengan kebutuhan.
- KELIMA : Dengan ditetapkannya Keputusan Menteri ini, maka Keputusan Menteri Tenaga Kerja dan Transmigrasi 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 dicabut dan dinyatakan tidak berlaku.
- KEENAM : Keputusan Menteri ini mulai berlaku pada tanggal ditetapkan.

Ditetapkan di Jakarta  
pada tanggal 25 Mei 2018.

MENTERI KETENAGAKERJAAN

REPUBLIK INDONESIA,

  
M. HANIF DHAKIRI

LAMPIRAN  
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

BAB I  
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi telah membawa banyak perubahan di dalam masyarakat. Bahkan generasi muda sekarang dikenal dengan sebutan *generation C*. *Generation C* berasal dari kata C, *connected*. Generasi sekarang adalah generasi digital yang terhubung secara maya antara satu dan lainnya. Kondisi ini menyebabkan banyak perubahan dalam kegiatan sosial mereka, termasuk adalah kegiatan belajar mengajarnya.

Dengan melihat kondisi ini maka pengembangan produk multimedia menjadi sangat sentral dalam ikut membangun kecerdasan bangsa dan memenuhi berbagai kebutuhan masyarakat industri *creative*.

Acuan Kerangka Kualifikasi ini disusun berdasarkan Format Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia yang tertera dalam :

1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan  
Pasal 61 ayat (1) dan ayat (2) menjelaskan bahwa pengembangan kurikulum dilakukan dengan mengacu pada Standar Nasional. Kurikulum pada semua pendidikan dikembangkan dengan prinsip-

prinsip diversifikasi sesuai pendidikan, potensi daerah, dan peserta didik;

2. Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan menyatakan bahwa satuan pendidikan nonformal dalam bentuk kursus dan lembaga pelatihan menggunakan kurikulum berbasis kompetensi yang memuat pendidikan kecakapan hidup dan keterampilan;
3. Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan menyatakan bahwa satuan pendidikan nonformal dalam bentuk kursus dan lembaga pelatihan menggunakan kurikulum berbasis kompetensi yang memuat pendidikan kecakapan hidup dan keterampilan;
4. Peraturan Menteri Negara Pendayagunaan Aparatur Negara dan Reformasi Birokrasi Republik Indonesia Nomor 27 Tahun 2011 tentang Pedoman Umum Audit Komunikasi di Lingkungan Instansi Pemerintah;
5. Peraturan Menteri Negara Pendayagunaan Aparatur Negara dan Reformasi Birokrasi Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2011 tentang Pedoman Umum Komunikasi Organisasi di Lingkungan Instansi Pemerintah;
6. Peraturan Menteri Negara Pendayagunaan Aparatur Negara dan Reformasi Birokrasi Republik Indonesia Nomor 30 Tahun 2011 tentang Pedoman Umum Tata Kelola Kehumasan di Lingkungan Instansi Pemerintah;

## B. Pengertian

1. Multimedia adalah produk komunikasi dan informasi yang didalamnya berisi teks, grafis dan *image*, audio video, animasi, audio (musik, narasi), *scripting/coding* yang dikemas menjadi satu kesatuan.
2. Jenis-jenis produk multimedia :
  - 2.1 Perkembangan Produk Multimedia, dibagi berdasar model interaksi dan komunikasi antara produk dengan penggunaanya. Adapun jenis-jenisnya terdiri dari :

- 2.1.1 Multimedia generasi pertama seperti TV, radio dan koran, sifat interaksi antara produk dengan penggunanya masih terbatas karena hanya bersifat baca, dengar dan lihat serta tidak ada *feed back*.
- 2.1.2 Multimedia generasi kedua berbentuk web interaksi antara pengguna dengan produk lebih baik meski masih sangat terbatas karena pengguna hanya bisa memberi *feed back*.
- 2.1.3 Multimedia generasi ketiga seperti *game - virtual reality*. Jenis ini memungkinkan pengguna masuk ke produk multimedia, sehingga interaksinya lebih banyak, bisa *customize* serta memiliki unsur hiburan dan menyenangkan.
- 2.1.4 Multimedia generasi keempat bersifat *augmented reality*, yaitu seakan-akan pengguna dapat melihat obyek yang ada di dalamnya seperti yang ada di dunia nyata.
- 2.1.5 Multimedia generasi kelima bersifat *neuro sign*, pengguna dapat menggerakkan obyek yang ada dalam produk multimedia dengan pikiran atau dengan panca indera.
- 2.2 Multimedia Simulator, produk multimedia sebagai sumber dan alat bantu pembelajaran. Dengan produk ini pengguna dapat mensimulasikan jenis-jenis pekerjaan yang akan dilakukan. Contoh produk ini seperti : simulasi pesawat tempur, simulasi tank, simulasi tempur, dan sebagainya.
- 2.3 Multimedia App media interaktif berbasis aplikasi smartphone, seperti aplikasi permainan, *mobile application*, *mobile banking*, dan sebagainya.
- 2.4 Multimedia *web*, terdiri dari :
  - 2.4.1 *Web 1.0* : memindahkan produk-produk konvensional ke internet, seperti *ebook*, *enewspaper*, dan sebagainya.
  - 2.4.2 *Web 2.0* : memindahkan produk-produk konvensional namun pengguna dapat berinteraksi seperti memberi tanggapan, komentar, suka atau tidak suka, dan sebagainya.

- 2.4.3 *Web 3.0* : “*one box for all*” semua produk multimedia baik berupa *text*, *image*, audio, visual dikemas dalam satu wadah dan digunakan sesuai kebutuhan pengguna.
- 2.5 Multimedia *digital advertising*, produk multimedia yang berfungsi sebagai salah satu bentuk promosi dan pemasaran sebuah merek (*brand*). Kelebihan multimedia jenis ini adalah adanya interaksi antara produsen, perantara pasar, dan konsumen, memiliki tolak ukur evaluasi keberhasilan dari sebuah strategi promosi, dan memuat pesan yang banyak, atraktif serta estetik.
- 2.6 Multimedia jurnalistik merupakan metode presentasi (penayangan) sebuah berita dengan menggunakan dua atau lebih format sajian media misalnya menggabungkan antara suara, *text*, *motion graphics* (infografis), animasi, video (*virtual effect*), termasuk juga unsur-unsur interaktifnya.
- 2.7 Multimedia *game* : produk multimedia yang berfungsi sebagai permainan.

#### C. Penggunaan SKKNI

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

1. Untuk institusi pendidikan dan pelatihan
  - a. Memberikan informasi untuk pengembangan program dan kurikulum.
  - b. Sebagai acuan dalam penyelenggaraan pelatihan, penilaian, dan sertifikasi.
2. Untuk dunia usaha/industri dan penggunaan tenaga kerja
  - a. Membantu dalam rekrutmen.
  - b. Membantu penilaian unjuk kerja.
  - c. Membantu dalam menyusun uraian jabatan.
  - d. Membantu dalam mengembangkan program pelatihan yang spesifik berdasar kebutuhan dunia usaha/industri.

3. Untuk institusi penyelenggara pengujian dan sertifikasi

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

D. Komite Standar Kompetensi

Keputusan Sekretaris Badan Litbang SDM Kemkominfo : Nomor 17 tanggal 10 Februari tahun 2017 tentang Tim Pelaksana Kegiatan, Tim Verifikator dan Tim Komite Standar Penyusunan Rancangan Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia Bidang Komunikasi Tahun Anggaran 2017.

Tabel 1. Susunan komite standar kompetensi RSKKNI Bidang Multimedia

No.	NAMA	INSTANSI/LEMBAGA	JABATAN DALAM TIM
1.	Kepala Pusbang Literasi dan Profesi SDM Komunikasi	Badan Litbang SDM, Kementerian Komunikasi dan Informatika	Ketua Pelaksana
2.	Sekretaris Badan Litbang SDM	Badan Litbang SDM, Kementerian Komunikasi dan Informatika	Sekretaris
3.	Jurusan Teknik Multimedia dan Jaringan Internet Institut Teknologi Sepuluh November	Institut Teknologi Sepuluh November	Anggota
4.	Ketua LSP Multimedia Asosiasi Industri Animasi dan Konten Indonesia (AINAKI)	Asosiasi Industri Animasi dan Konten Indonesia (AINAKI)	Anggota
5.	Program Pendidikan Vokasi Universitas Indonesia (UI)	Universitas Indonesia (UI)	Anggota



Tabel 2 Susunan Tim Perumus standar kompetensi RSKKNI Bidang  
Multimedia

NO	NAMA	INSTANSI/LEMBAGA	JABATAN DALAM PANITIA
1	Moh. Rifan	Asosiasi Industri Animasi dan Konten Indonesia (AINAKI)	Ketua
2	Dr. Udi Rusadi, MS	Universitas Indonesia	Anggota
3	Anis Ilahi Wahdati, Msi	Program Pendidikan Vokasi Universitas Indonesia	Anggota
4	Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.inf Tech	Universitas Multimedia Nusantara	Anggota
5	Dermawan Syamsuddin, S.Sn, M.Ds	Binus University	Anggota
6	Daryl Wilson, S.Sn	Asosiasi Industri Animasi dan Konten Indonesia (AINAKI)	Anggota
7	Ika Yulianti, SST, M.Sn	Politeknik Seni Yogyakarta	Anggota
8	Agni Aryatama, M.Sn	Institut kesenian Jakarta (IKJ)	Anggota
9	Willy Wize Ananada Zen, M.Eng	Pusbang Literasi dan Profesi SDM Komunikasi	Anggota

Tabel 3. susunan tim verifikasi standar kompetensi RSKKNI Bidang  
Multimedia

NO.	NAMA	INSTANSI/LEMBAGA	JABATAN DALAM TIM
1.	Anny Triana	Badan Litbang SDM, Kementerian Komunikasi dan Informatika	Ketua Verifikator
2.	Ika Deasy Ariyani	Badan Litbang SDM, Kementerian Komunikasi dan Informatika	Anggota Verifikator
3.	Zufrial Aristama	Badan Litbang SDM, Kementerian Komunikasi dan Informatika	Anggota Verifikator

BAB II

STANDAR KOMPETENSI KERJA NASIONAL INDONESIA

A. PEMETAAN STANDAR KOMPETENSI

TUJUAN UTAMA	FUNGSI KUNCI	FUNGSI UTAMA	FUNGSI DASAR
Memproduksi Produk Multimedia Sesuai Kebutuhan Pasar	Memimpin Produksi Multimedia	Mengelola Proyek Multimedia	Mengelola Proyek Secara Terintegrasi ( <i>Project Integration Management</i> ) <sup>1)</sup>
			Mengelola Ruang Lingkup Proyek ( <i>Project Scope Management</i> ) <sup>2)</sup>
			Mengelola <i>Stakeholder</i> Proyek ( <i>Project Stakeholder Management</i> ) <sup>3)</sup>
			Mengikuti prosedur kesehatan, keselamatan, dan keamanan kerja <sup>4)</sup>
		Merumuskan Strategi Bisnis Multimedia	Mengembangkan Perencanaan Bisnis <sup>5)</sup>
			Menyusun Anggaran Proyek Multimedia
	Mengembangkan Konsep Multimedia	Merumuskan kebutuhan konten kreatif	Melakukan Riset Kreatif Multimedia
			Menyusun Proposal Proyek Multimedia
		Merumuskan spesifikasi pekerjaan multimedia	Menyusun <i>Creative Brief</i>
			Menyusun <i>Technical Brief</i>

TUJUAN UTAMA	FUNGSI KUNCI	FUNGSI UTAMA	FUNGSI DASAR
	Memproduksi materi audio visual multimedia	Merancang estetika visual Multimedia	Membuat arahan visual
			Mengevaluasi <i>output</i> visual
		Merancang estetika penggunaan tampilan pengguna ( <i>user Interface</i> )	Merencanakan arah tampilan pengguna ( <i>user experience</i> )
			Mengevaluasi tampilan pengguna ( <i>user experience</i> )
		Membuat aset visual Multimedia	Menterjemahkan arah visual kedalam langkah kerja
			Membuat aset visual berdasarkan langkah kerja yang telah ditetapkan
		Merancang estetika audio Multimedia	Merencanakan arah kebutuhan aset audio
			Mengevaluasi hasil pembuatan aset audio
			Menterjemahkan Arah Audio Ke dalam Langkah Kerja
		Membuat aset audio visul Multimedia	Mengatur persiapan produksi ( <i>audio visual</i> ) bekerjasama dengan personal yang relevan <sup>6)</sup>

TUJUAN UTAMA	FUNGSI KUNCI	FUNGSI UTAMA	FUNGSI DASAR
	Mengintegrasikan aset multimedia berdasarkan konsep interaksi	Merancang sistem integrasi Multimedia	Mengatur pelaksanaan produksi ( <i>audio visual</i> ) bekerjasama dengan personal yang relevan <sup>6)</sup>
			Merencanakan arah kebutuhan teknik
			Menentukan kebutuhan aset teknik 15
			Mengintegrasikan seluruh komponen multimedia terkait audio dan visual
		Membangun sistem penggunaan aksesibilitas multimedia	Mengevaluasi hasil pekerjaan aset teknis
			Menentukan arah kebutuhan teknis berdasarkan langkah kerja yang ditetapkan
			Membangun sistem aksesibilitas pengguna berdasarkan langkah kerja yang telah ditetapkan
		Melaksanakan pemrograman multimedia	Menerjemahkan <i>Brief</i> ke dalam Langkah Kerja
			Membuat pemrograman <i>interactive</i> berdasar langkah kerja
			Mengelola Pekerjaan Pemrograman

TUJUAN UTAMA	FUNGSI KUNCI	FUNGSI UTAMA	FUNGSI DASAR
		Menganalisis teknis multimedia	Mengevaluasi hasil pemrograman dan <i>User Experience</i>
			Memvalidasi Hasil Evaluasi sesuai dengan <i>Brief</i>
		Mengelola aset multimedia	Mengumpulkan <i>asset</i> multimedia
			Membuat <i>Data based Asset</i> Multimedia
			Mendistribusikan <i>Asset</i> Multimedia

Catatan :

- 1) Fungsi dasar ini diadopsi dari SKKNI Nomor S.941000.034.02 Tahun 2014
- 2) Fungsi dasar ini diadopsi dari SKKNI Nomor M.702090.002.01 Tahun 2014
- 3) Fungsi dasar ini diadopsi dari SKKNI Nomor M.702090.010.01 Tahun 2014
- 4) Fungsi dasar ini diadopsi dari SKKNI Nomor 639 Tahun 2016 Kategori Informasi dan Komunikasi Golongan Pokok Aktivitas Penyiaran dan Pemrograman Bidang Penyiaran Radio
- 5) Fungsi dasar ini diadopsi dari SKKNI Nomor TAN.SY02.040.01 Tahun 2014
- 6) Fungsi dasar ini diadopsi dari SKKNI 352 Tahun 2014 Kategori Informasi dan Komunikasi Golongan Pokok Produksi Gambar Bergerak, Video dan Program Televisi, Perekaman Suara dan Penerbitan Musik Bidang Pekerjaan *Produser* Televisi

## B. Daftar Unit Kompetensi

NO	Kode Unit	Judul Unit Kompetensi
1.	J.59MTM00.001.1	Menyusun Anggaran Proyek Multimedia
2.	J.59MTM00.002.1	Melakukan Riset Kreatif Multimedia
3.	J.59MTM00.003.1	Menyusun Proposal <i>Project</i> Multimedia
4.	J.59MTM00.004.1	Menyusun <i>Creative Brief</i>
5.	J.59MTM00.005.1	Menyusun <i>Technical Brief</i>
6.	J.59MTM00.006.1	Membuat Arahan Visual
7.	J.59MTM00.007.1	Mengevaluasi <i>Output</i> Visual



NO	Kode Unit	Judul Unit Kompetensi
8.	J.59MTM00.008.1	Merencanakan Arah Tampilan Pengguna ( <i>User Experience</i> )
9.	J.59MTM00.009.1	Mengevaluasi Tampilan Pengguna ( <i>User Experience</i> )
10.	J.59MTM00.010.1	Menterjemahkan Arah Visual Ke dalam Langkah Kerja
11.	J.59MTM00.011.1	Membuat Aset Visual Berdasarkan Langkah Kerja yang Telah Ditetapkan
12.	J.59MTM00.012.1	Merencanakan Arah Kebutuhan Aset Audio
13.	J.59MTM00.013.1	Mengevaluasi Hasil Pembuatan Aset Audio
14.	J.59MTM00.014.1	Menterjemahkan Arah Audio Ke dalam Langkah Kerja
15.	J.59MTM00.015.1	Membuat Aset Audio Berdasarkan Langkah Kerja Yang Telah Ditetapkan
16.	J.59MTM00.016.1	Merencanakan Arah Kebutuhan Teknik
17.	J.59MTM00.017.1	Menentukan Kebutuhan Aset Teknik
18.	J.59MTM00.018.1	Mengintegrasikan Seluruh Komponen Multimedia Terkait Audio dan Visual
19.	J.59MTM00.019.1	Mengevaluasi Hasil Pekerjaan Aset Teknis
20.	J.59MTM00.020.1	Menentukan Arah Kebutuhan Teknis Berdasarkan Langkah Kerja yang Ditetapkan
21.	J.59MTM00.021.1	Membangun Sistem Aksesibilitas Pengguna Berdasarkan Langkah Kerja yang telah Ditetapkan
22.	J.59MTM00.022.1	Menerjemahkan <i>Brief</i> ke Dalam Langkah Kerja
23.	J.59MTM00.023.1	Membuat Pemrograman Interaktif Berdasarkan Langkah Kerja
24.	J.59MTM00.024.1	Mengelola Pekerjaan Pemrograman
25.	J.59MTM00.025.1	Mengevaluasi Hasil Pemrograman dan <i>User Experience (UX)</i>
26.	J.59MTM00.026.1	Memvalidasi Hasil Evaluasi Sesuai dengan <i>Brief</i>
27.	J.59MTM00.027.1	Mengumpulkan Asset Multimedia
28.	J.59MTM00.028.1	Membuat <i>Data based</i> Multimedia
29.	J.59MTM00.029.1	Mendistribusikan Asset Multimedia

C. Uraian Unit Kompetensi

**KODE UNIT : J.59MTM00.001.1**

**JUDUL UNIT : Menyusun Anggaran Proyek Multimedia**

**DESKRIPSI UNIT :** Unit ini berhubungan dengan pengetahuan, keterampilan dan sikap kerja yang dibutuhkan untuk dapat menyusun anggaran proyek multimedia.

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA
1. Menentukan estimasi anggaran proyek multimedia	1.1 Penyusunan kebutuhan proyek multimedia (SDM, perangkat, pengoperasian, dll). 1.2 Estimasi anggaran proyek multimedia diidentifikasi. 1.3 Estimasi anggaran disusun untuk menghasilkan biaya yang efisien dan efektif. 1.4 Estimasi anggaran diperiksa untuk menghasilkan biaya yang efisien dan efektif.
2. Mengelola anggaran proyek multimedia	2.1 Biaya anggaran proyek multi-media dikelola untuk mematuhi komitmen bisnis dan kewajiban hukum dan biaya pemasaran. 2.2 Pemasukan dan pengeluaran anggaran proyek multimedia didokumentasikan. 2.3 Anggaran proyek multimedia dievaluasi untuk mematuhi komitmen bisnis dan kewajiban hukum. 2.4 Melaporkan penggunaan anggaran produksi proyek multimedia.

**BATASAN VARIABEL**

1. Konteks variabel

- 1.1 Anggaran merupakan salah satu komponen penting dalam proses produksi multimedia. Kompetensi ini mensyaratkan produksi multimedia harus didukung oleh kemampuan menyusun rencana anggaran, mengendalikan penggunaan anggaran, mengevaluasi

penggunaan anggaran dan mempertanggungjawabkan penggunaan anggaran.

- 1.2 Anggaran proyek multimedia disusun secara menyeluruh dari mulai proses praproduksi, produksi, *pasca* produksi hingga pemasaran. Jenis-jenis anggaran pada tiap tahap disesuaikan dengan karakteristik produk multimedia yang akan diproduksi.
- 1.3 Anggaran proyek multimedia harus mencantumkan proyeksi rugi laba atau perbandingan antara biaya produksi dan proyeksi pendapatan terutama untuk produk-produk multimedia yang bersifat komersial.
- 1.4 Penyusunan anggaran proyek multimedia dilaksanakan dengan :
  - 1.4.1 Komponen dasar dari anggaran proyek termasuk pendapatan dan biaya dihitung secara teliti.
  - 1.4.2 Biaya proyek disusun secara efektif dan efisien.
  - 1.4.3 Anggaran disusun dalam sebuah dokumen tertulis, diperiksa dan disetujui oleh pemangku kepentingan dan dijadikan sebagai pedoman pelaksanaan anggaran.
  - 1.4.4 Dalam pelaksanaannya anggaran dikendalikan secara cermat, semua jenis perubahan anggaran harus dilakukan dengan perhitungan yang matang sesuai SOP yang berlaku dan didokumentasikan.

## 2. Peralatan dan perlengkapan

### 2.1 Peralatan

- 2.1.1 Komputer dengan *software* yang terkait
- 2.1.2 Alat penyimpan data
- 2.1.3 Alat pencetak dokumen

### 2.2 Perlengkapan

- 2.2.1 Alat tulis menulis
- 2.2.2 Alat tulis kantor
- 2.2.3 Alat presentasi

3. Peraturan yang diperlukan
  - 3.1 Peraturan perpajakan di Indonesia
4. Norma dan standar
  - 4.1 Norma
    - 4.1.1 Etika profesi multimedia *maker*
    - 4.1.2 Etika profesi bidang keuangan
  - 4.2 Standar
    - 4.2.1 Standar akuntansi Indonesia

## **PANDUAN PENILAIAN**

1. Konteks penilaian
  - 1.1 Proses penilaian harus memastikan :
    - 1.1.1 Adanya akses kepada situasi proses produksi multimedia dari pra produksi, produksi hingga *pasca* produksi.
    - 1.1.2 Adanya akses kepada sumber-sumber informasi yang relevan dengan situasi produksi dimaksud khususnya dalam bidang perencanaan, penggunaan dan pertanggungjawaban keuangan produksi multimedia.
    - 1.1.3 Adanya akses kepada dukungan pembelajaran dan asesmen yang memadai, apabila diperlukan.
  - 1.2 Beragam metoda asesmen perlu dilaksanakan untuk mengases pengetahuan dan keterampilan praktis yang telah dikuasai peserta ujian sebelumnya. Contoh-contoh yang berikut ini tepat untuk uji kompetensi unit ini :
    - 1.2.1 Tanya jawab langsung dikombinasikan dengan tinjauan atau *review* portofolio dan laporan-laporan<sup>2</sup> dari pihak ketiga di tempat kerja mengenai kinerja kandidat/peserta ujian.
    - 1.2.2 Evaluasi terhadap hasil kerja atau tingkat pengetahuan, keterampilan dan sikap yang dimiliki peserta uji kompetensi, baik melalui instruksi, contoh studi kasus, praktek senyatanya terhadap jenis-jenis pekerjaan yang harus dikuasai peserta uji kompetensi.

- 1.2.3 Inspeksi terhadap sistem pengarsipan informasi atau karya-karya yang telah dimiliki yang dilakukan oleh kandidat.
- 1.2.4 Tanya jawab secara lisan atau tertulis untuk menguji berbagai pengetahuan yang tertulis di dalam bagian “pengetahuan” dan “keterampilan” yang diperlukan pada unit kompetensi ini.
- 1.3 Penilaian dapat dilakukan dengan cara: lisan, tertulis, presentasi studi kasus, simulasi penugasan baik di tempat kerja yang bersangkutan dan atau di Tempat Uji Kompetensi (TUK).
- 2. Persyaratan kompetensi  
(Tidak ada.)
- 3. Pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan
  - 3.1 Pengetahuan
    - 3.1.1 Karakteristik penganggaran produksi multimedia
    - 3.1.2 Peluang bisnis/pemasaran produk multimedia
    - 3.1.3 Manajemen proyek yang melibatkan berbagai macam sumberdaya seperti waktu, personal, sarana prasarana, biaya, dan sebagainya
    - 3.1.4 Hukum-hukum kerjasama pembelian dan penjualan barang, hukum-hukum hak cipta dan berbagai jenis hukum lain terkait
    - 3.1.5 Memahami dan mengetahui penerapan K3
  - 3.2 Keterampilan
    - 3.2.1 Berkomunikasi dan bernegosiasi dengan semua pihak yang terlibat dalam produksi multimedia
    - 3.2.2 Menyusun anggaran produksi secara detail, efisien dan efektif
    - 3.2.3 Mengorganisir data, informasi, dan fakta-fakta yang terjadi untuk mengambil keputusan secara cepat dan tepat
    - 3.2.4 Menguasai diri sendiri dalam menghadapi berbagai tekanan pekerjaan



3.2.5 Mengoperasikan komputer baik untuk mengolah data biaya dan penjualan, penulisan, maupun presentasi

4. Sikap kerja yang diperlukan

4.1 Teliti

4.2 Berorientasi pada target

4.3 Disiplin anggaran

4.4 Bertanggungjawab

4.5 Terbuka

5. Aspek kritis

5.1 Ketepatan menyusun biaya proyek multimedia menentukan hasil yang sesuai spesifikasi yang dibutuhkan

**KODE UNIT : J.59MTM00.002.1**

**JUDUL UNIT : Melakukan Riset Kreatif Multimedia**

**DESKRIPSI UNIT :** Unit ini berhubungan dengan pengetahuan, keterampilan dan sikap kerja yang dibutuhkan untuk dapat melakukan riset multimedia.

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA
1. Melakukan riset konten	1.1 Data riset konten multimedia dikumpulkan. 1.2 Data riset konten multimedia dianalisa. 1.3 Rekomendasi konten multimedia dihasilkan.
2. Melakukan riset teknologi	2.1 Data riset teknologi multimedia dikumpulkan. 2.2 Data riset teknologi multimedia dianalisa. 2.3 Rekomendasi teknologi multimedia dihasilkan.
3. Melakukan riset kebutuhan <i>user</i>	3.1 Data riset kebutuhan <i>user</i> multimedia dikumpulkan. 3.2 Data riset kebutuhan <i>user</i> multimedia dianalisa. 3.3 Rekomendasi kebutuhan <i>user</i> multimedia dihasilkan.

**BATASAN VARIABEL**

- Konteks variabel
  - Kompetensi ini digunakan untuk mengukur kemampuan seseorang didalam melakukan riset untuk keperluan produksi multimedia. Riset ini sangat penting untuk keperluan pengembangan konten, teknologi, kemasan dan juga melihat *trend* atau kebutuhan pasar. Riset untuk kepentingan produksi dan pemasaran produk multimedia termasuk riset tindakan.
  - Riset tindakan adalah *action research* atau penelitian tindakan merupakan salah satu bentuk rancangan penelitian, dalam penelitian tindakan peneliti mendeskripsikan, menginterpretasi dan menjelaskan suatu situasi sosial pada waktu yang bersamaan

dengan melakukan perubahan atau intervensi dengan tujuan perbaikan atau partisipasi. *action research* dalam pandangan tradisional adalah suatu kerangka penelitian pemecahan masalah, dimana terjadi kolaborasi antara peneliti dengan *client* dalam mencapai tujuan (Kurt Lewin, 1973 disitasi Sulaksana, 2004).

- 1.3 Riset multimedia memiliki beragam cara dalam pengumpulan data, baik secara teknologi online maupun *offline*. Sedangkan dari aspek metode bisa menggunakan metode eksperimen, *focus grup discussion*, *trial product*, respon pasar, observasi, dan sebagainya.
- 1.4 Hasil riset untuk keperluan produksi dan pemasaran multimedia dapat digunakan untuk keperluan diversifikasi produk dan pemasara, inovasi produk dan pemasaran, pengembangan produk dan pemasaran serta menciptakan produk dan peluang pasar yang baru.

## 2. Peralatan dan Perlengkapan

### 2.1 Peralatan

- 2.1.1 Komputer dengan *software* yang terkait
- 2.1.2 Alat penyimpan dan pengolah data
- 2.1.3 Alat cetak dokumen
- 2.1.4 Media pemutar multimedia
- 2.1.5 Jaringan internet

### 2.2 Perlengkapan

- 2.2.1 Alat tulis kantor
- 2.2.2 Alat presentasi
- 2.2.3 Alat uji coba produk multimedia

## 3. Peraturan yang diperlukan

- 3.1 Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2008 tentang Keterbukaan Informasi Publik
- 3.2 Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta

- 4. Norma dan standar
  - 4.1 Norma
    - 4.1.1 Etika penelitian
  - 4.2 Standar
    - 4.2.1 Metodologi penelitian terapan

## **PANDUAN PENILAIAN**

### **1. Konteks Penilaian**

#### **1.1 Proses penilaian harus memastikan :**

- 1.1.1 Adanya akses kepada situasi proses riset atau penelitian multimedia baik dari aspek konten, teknologi maupun aspirasi pengguna.
- 1.1.2 Adanya akses kepada sumber-sumber informasi yang relevan dengan situasi riset multimedia dimaksud.
- 1.1.3 Adanya akses atau alat ukur yang bisa digunakan sebagai tolak ukur evaluasi dan sumber personal ahli yang bisa memberikan penilaian secara obyektif.
- 1.1.4 Adanya akses kepada dukungan data asesmen yang memadai, apabila diperlukan.
- 1.1.5 Digunakannya proses uji kompetensi yang memperhatikan karakteristik dan kemampuan peserta didik secara tepat serta digunakannya teknik-teknik uji kompetensi yang sesuai dengan bahasa dan kecakapan baca tulis dari para pembelajar yang berlatar belakang dunia kreatif multimedia.

#### **1.2 Beragam metoda asesmen perlu dilaksanakan untuk mengases pengetahuan dan keterampilan praktis yang telah dikuasai peserta ujian sebelumnya. Contoh-contoh yang berikut ini tepat untuk uji kompetensi unit ini :**

- 1.2.1 Tanya jawab langsung dikombinasikan dengan tinjauan atau *review* portofolio dan laporan-laporan dari pihak ketiga di tempat kerja mengenai kinerja kandidat/peserta ujian.
- 1.2.2 Evaluasi terhadap hasil kerja atau tingkat pengetahuan, keterampilan dan sikap yang dimiliki peserta uji kompetensi, baik melalui instruksi, contoh studi kasus, praktek

senyatanya terhadap jenis-jenis pekerjaan yang harus dikuasai peserta uji kompetensi.

1.2.3 Inspeksi terhadap sistem pengarsipan informasi atau karya-karya yang telah dimiliki yang dilakukan oleh kandidat.

1.2.4 Tanya jawab secara lisan atau tertulis untuk menguji berbagai pengetahuan yang tertulis di dalam bagian “pengetahuan” dan “keterampilan” yang diperlukan pada unit kompetensi ini.

1.3 Penilaian dapat dilakukan dengan cara: lisan, tertulis, presentasi studi kasus, simulasi penugasan baik di tempat kerja yang bersangkutan dan atau di Tempat Uji Kompetensi (TUK).

## 2. Persyaratan kompetensi

(Tidak ada.)

## 3. Pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan

### 3.1 Pengetahuan

3.1.1 Memahami dan mengetahui metodologi riset terapan untuk multimedia

3.1.2 Memahami perilaku pengguna/konsumen multimedia

3.1.3 Mengetahui beragam karakteristik produk multimedia

### 3.2 Keterampilan

3.2.1 Terampil mengumpulkan data, mengorganisir data, dan fakta-fakta yang terjadi untuk mengambil keputusan secara cepat dan tepat

3.2.2 Terampil berkomunikasi dua arah, menerima gagasan orang lain dan menyimpulkan sebagai bahan perbaikan produk

3.2.3 Terampil dalam berargumentasi dan menganalisis hasil atau data penelitian

3.2.4 Terampil dalam menyajikan data dan menyusun rekomendasi berdasar hasil penelitian

## 4. Sikap kerja yang diperlukan

4.1 Peka terhadap situasi



4.2 Kritis menilai situasi

4.3 Analisis terhadap data

5. Aspek Kritis

5.1 Analisis data yang keliru akan menimbulkan kesimpulan dan rekomendasi data yang keliru juga

**KODE UNIT : J.59MTM00.003.1**

**JUDUL UNIT : Menyusun Proposal Proyek Multimedia**

**DESKRIPSI UNIT :** Unit ini berhubungan dengan pengetahuan, keterampilan dan sikap kerja yang dibutuhkan untuk dapat menyusun proposal proyek multimedia.

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA
1. Mengkordinasikan pertimbangan-pertimbangan rekomendasi dari berbagai divisi (pemasaran, keuangan, HR, produksi, dll.) untuk menentukan proyek multimedia	1.1 Mengumpulkan berbagai rekomendasi dari berbagai divisi. 1.2 Menganalisa rekomendasi-rekomendasi dari berbagai divisi. 1.3 Menentukan proyek multi-media.
2. Membuat perencanaan <i>project</i> multimedia	2.1 Rincian strategi perencanaan <i>project</i> multimedia teridentifikasi. 2.2 Capaian strategi perencanaan <i>project</i> multimedia diidentifikasi.
3. Membuat proposal <i>project</i> multimedia	3.1 Ide <i>project</i> multimedia disusun ke dalam proposal berdasarkan riset tentang konten, teknologi dan pengguna. 3.2 Informasi di dalam proposal disusun secara jelas dan tepat sesuai kebutuhan klien.
4. Menyajikan proposal <i>project</i> multimedia	4.1 Proposal disajikan secara profesional kepada klien. 4.2 Hasil umpan balik penyajian proposal kepada klien sebagai bahan evaluasi dan tidak lanjut didokumentasikan.

#### BATASAN VARIABEL

##### 1. Konteks variabel

- 1.1 Unit kompetensi ini berlaku untuk mengukur kemampuan seseorang didalam menyusun proposal proyek multimedia. Produksi multi media umumnya membutuhkan waktu, sumberdaya, dana, dan komunikasi visual, desain kreatif yang luas, oleh sebab itu

semua aspek dimaksud harus dituliskan dan dikumpulkan dalam sebuah dokumen atau proposal proyek multimedia.

- 1.2 Proposal merupakan sebuah rencana yang dituangkan dalam bentuk dokumen tertulis yang berisi rancangan kerja isi, kegiatan produksi, penganalisisan, dan penyajian data yang dikemas secara komunikatif dan komprehensif.
- 1.3 Proposal *project* multimedia berisi kurang lebih aspek, latar belakang, tujuan, target pengguna, teknologi, isi multimedia, organisasi kerja, rencana anggaran, rencana pemasaran, jangka waktu pengerjaan, dan sebagainya.
- 1.4 Proposal *project* multimedia merupakan pedoman kerja semua unit kerja dalam sebuah proyek multimedia.

## 2. Peralatan dan Perlengkapan

### 2.1 Peralatan

- 2.1.1 Komputer dengan *software* yang terkait
- 2.1.2 Alat penyimpan dan pengolah data
- 2.1.3 Alat cetak dokumen
- 2.1.4 Media pemutar multimedia
- 2.1.5 Jaringan internet

### 2.2 Perlengkapan

- 2.2.1 Alat tulis kantor
- 2.2.2 Alat presentasi

## 3. Peraturan yang diperlukan

- 3.1 Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta

## 4. Norma dan standar

### 4.1 Norma

- 4.1.1 Etika profesi *multimediamaker*
- 4.1.2 Etika periklanan
- 4.1.3 Etika penyiaran
- 4.1.4 Etika bisnis

## 4.2 Standar

4.2.1 Standar *operating* prosedur proyek multimedia tidak ada

4.2.2 Standar penulisan proposal *project* multimedia

## **PANDUAN PENILAIAN**

### 1. Konteks Penilaian

1.1 Proses penilaian harus memastikan :

1.1.1 Terdapatnya akses kepada situasi proses penyusunan proposal *project* multimedia baik dari isi, teknologi, rancangan biaya, target pengguna, kemasan kreatif, dan sebagainya.

1.1.2 Terdapatnya akses kepada sumber-sumber informasi yang relevan dengan situasi proses penyusunan proposal kreatif multimedia.

1.1.3 Terdapatnya alat ukur yang bisa digunakan sebagai tolak ukur evaluasi dan sumber personal ahli yang bisa memberikan penilaian secara obyektif.

1.1.4 Adanya akses kepada dukungan data dan asesmen yang memadai, apabila diperlukan.

1.1.5 Digunakannya proses uji kompetensi yang memperhatikan karakteristik dan kemampuan peserta didik secara tepat serta digunakannya teknik-teknik uji kompetensi yang sesuai dengan bahasa dan kecakapan baca tulis dari para pembelajar sesuai latar belakang keahliannya.

1.2 Beragam metoda asesmen perlu dilaksanakan untuk mengases pengetahuan dan keterampilan praktis yang telah dikuasai peserta ujian sebelumnya. Contoh-contoh yang berikut ini tepat untuk uji kompetensi unit ini :

1.2.1 Tanya jawab langsung dikombinasikan dengan tinjauan atau *review* portofolio dan laporan-laporan dari pihak ketiga di tempat kerja mengenai kinerja kandidat/peserta ujian.

1.2.2 Evaluasi terhadap hasil kerja atau tingkat pengetahuan, keterampilan dan sikap yang dimiliki peserta uji kompetensi, baik melalui instruksi, contoh studi kasus, praktek

senyatanya terhadap jenis-jenis pekerjaan yang harus dikuasai peserta uji kompetensi.

1.2.3 Meneliti pengarsipan informasi atau karya-karya yang telah dimiliki yang dilakukan oleh kandidat.

1.2.4 Tanya jawab secara lisan atau tertulis untuk menguji berbagai pengetahuan yang tertulis di dalam bagian “pengetahuan” dan “keterampilan” yang diperlukan pada unit kompetensi ini.

1.3 Penilaian unit kompetensi ini dapat dilakukan dengan cara: lisan, tertulis, presentasi studi kasus, simulasi penugasan baik di tempat kerja yang bersangkutan dan atau di Tempat Uji Kompetensi (TUK).

## 2. Persyaratan kompetensi

(Tidak ada.)

## 3. Pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan

### 3.1 Pengetahuan

3.1.1 Memahami dan mengetahui karakteristik produk dengan beragam bentuk, isi, kemasan dan fungsinya

3.1.2 Memahami dan mengetahui teknik penulisan proposal *project* multimedia yang sesuai karakteristik klien

3.1.3 Memahami dan mengetahui teknik penyajian proposal *project* multimedia

### 3.2 Keterampilan

3.2.1 Terampil berdiskusi, mengemukakan gagasan, mempertahankan argumentasi dan mengungkapkan keunggulan proposal *project* multimedia produk yang dimiliki

3.2.2 Terampil berkomunikasi dua arah, menerima gagasan orang lain dan menyimpulkan sebagai bahan perbaikan *project* multimedia

- 3.2.3 Terampil mengorganisir data, informasi, dan fakta-fakta yang terjadi untuk mengambil keputusan secara cepat dan tepat
- 3.2.4 Mampu menulis dan mempresentasikan proposal yang disusunnya

4. Sikap kerja yang diperlukan

- 4.1 Kreatif
- 4.2 Komunikatif
- 4.3 Kerjasama
- 4.4 Kolaboratif

5. Aspek kritis

- 5.1 Proposal yang disusun tidak mencerminkan produk multimedia yang akan dibuat
- 5.2 Kemasan proposal tidak lengkap dan tidak menarik
- 5.3 Tidak mampu mempresentasikan proposal yang dibuat dengan menarik dan komunikatif

**KODE UNIT** : J.59MTM00.004.1

**JUDUL UNIT** : Menyusun *Creative Brief*

**DESKRIPSI UNIT** : Unit ini berhubungan dengan pengetahuan, keterampilan dan sikap kerja yang dibutuhkan untuk dapat menyusun *creative brief*.

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA
1. Mengidentifikasi kebutuhan kreatif <i>stakeholder</i>	<p>1.1 Detail kebutuhan <i>stakeholder</i> terkait audio dan visual diidentifikasi.</p> <p>1.2 Hasil penyampaian kreatif konsep dikembangkan sesuai dengan kebutuhan <i>stakeholder</i>.</p>
2. Menyusun arahan kreatif	<p>2.1 Hasil pengembangan konsep kreatif dirumuskan menjadi bahan standart <i>output</i>.</p> <p>2.2 Standart pekerjaan kreatif (<i>creative brief</i>) dibuat untuk menjadi acuan produksi.</p>

**BATASAN VARIABEL**

- Konteks variabel
  - Kompetensi ini digunakan untuk mengukur kemampuan seseorang didalam menyusun *creative brief* proyek multimedia.
  - Creative brief* atau konsep kreatif adalah dokumen yang merupakan turuan dari proposal *project* multimedia yang disusun bersama, dapat dijadikan pedoman dan gagasan kepada tim produksi dalam membuat dan mengembangkan aspek-aspek kreatif produk multimedia.
  - Penyusunan *creative brief* bertujuan untuk memberikan arah dan pedoman dalam memperkenalkan, membedakan, atau memosisikan produk multimedia dalam benak *stakeholders*, sehingga dengan demikian produk multimedia yang dibuat memiliki keunikan dan nilai tambah.

## 2. Peralatan dan perlengkapan

### 2.1 Peralatan

2.1.1 Komputer dengan *software* yang terkait

2.1.2 Alat penyimpan dan pengolah data

2.1.3 Alat cetak dokumen

2.1.4 Alat presentasi

2.1.5 Jaringan internet

### 2.2 Perlengkapan

2.2.1 Alat tulis kantor

2.2.2 Alat presentasi

## 3. Peraturan yang diperlukan

3.1 Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta

## 4. Norma dan standar

### 4.1 Norma

4.1.1 Etika profesi multimedia *maker*

4.1.2 Etika periklanan

4.1.3 Etika penyiaran

4.1.4 Etika bisnis

### 4.2 Standar

4.2.1 Standar *operating* prosedur proyek multimedia

4.2.2 Standar penulisan *creative brief* multimedia

## **PANDUAN PENILAIAN**

### 1. Konteks penilaian

1.1 Proses penilaian harus memastikan :

1.1.1 Adanya akses kepada situasi proses penyusunan *creative brief* proyek multimedia baik dari *uniqueness*, keunggulan teknologi, maupun nilai tambah.

1.1.2 Adanya akses kepada sumber-sumber informasi yang relevan dengan situasi proses penyusunan *creative brief* proyek multimedia.



- 1.1.3 Adanya akses atau alat ukur yang bisa digunakan sebagai tolak ukur evaluasi dan sumber personal ahli yang bisa memberikan penilaian secara obyektif.
- 1.1.4 Adanya akses kepada dukungan pembelajaran dan asesmen yang memadai, apabila diperlukan.
- 1.1.5 Digunakannya proses uji kompetensi memperhatikan karakteristik dan kemampuan secara tepat serta digunakannya teknik-teknik uji kompetensi yang sesuai dengan bahasa dan kecakapan baca tulis yang memiliki latar belakang dunia kreatif multimedia.
- 1.2 Beragam metode asesmen perlu dilaksanakan untuk mengases pengetahuan dan keterampilan praktis yang telah dikuasai peserta ujian sebelumnya. Contoh-contoh yang berikut ini tepat untuk uji kompetensi unit ini :
  - 1.2.1 Tanya jawab langsung dikombinasikan dengan tinjauan atau *review* portofolio dan laporan-laporan dari pihak ketiga di tempat kerja mengenai kinerja kandidat/peserta ujian.
  - 1.2.2 Evaluasi terhadap hasil kerja atau tingkat pengetahuan, keterampilan dan sikap yang dimiliki peserta uji kompetensi, baik melalui instruksi, contoh studi kasus, praktek senyatanya terhadap jenis-jenis pekerjaan yang harus dikuasai peserta uji kompetensi.
  - 1.2.3 Inspeksi terhadap sistem pengarsipan informasi atau karya-karya yang telah dimiliki yang dilakukan oleh kandidat.
  - 1.2.4 Tanya jawab secara lisan atau tertulis untuk menguji berbagai pengetahuan yang tertulis di dalam bagian “pengetahuan” dan “keterampilan” yang diperlukan pada unit kompetensi ini.
- 1.3 Penilaian dapat dilakukan dengan cara: lisan, tertulis, presentasi studi kasus, simulasi penugasan baik di tempat kerja yang bersangkutan dan atau di Tempat Uji Kompetensi (TUK).

## 2. Persyaratan kompetensi

### 2.1 J.59MTM00.002.1 : Melakukan Riset Kreatif Multimedia

- 2.2 J.59MTM00.006.1 : Membuat Arahkan Visual
- 2.3 J.59MTM00.018.1 : Mengintegrasikan Seluruh Komponen Multimedia Terkait Audio dan Visual
- 2.4 J.59MTM00.022.1 : Menerjemahkan *Brief* ke Dalam Langkah Kerja
- 3. Pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan
  - 3.1 Pengetahuan
    - 3.1.1 Menguasai *product knowledge* multimedia
    - 3.1.2 Memahami isi *creative brief*
    - 3.1.3 Menguasai metode riset kreatif
    - 3.1.4 Menguasai teknik penulisan *creative brief*
    - 3.1.5 Mampu mempresentasikan *creative brief*
  - 3.2 Keterampilan
    - 3.2.1 Terampil berdiskusi, mengemukakan gagasan, mempertahankan argumentasi dan mengungkapkan keunggulan produk yang dimiliki
    - 3.2.2 Terampil mengorganisir data, informasi, dan fakta-fakta yang terjadi untuk mengambil keputusan secara cepat dan tepat
    - 3.2.3 Mampu menyusun dan menulis *creative brief* yang bisa dipahami oleh *stakeholders*
- 4. Sikap kerja yang diperlukan
  - 4.1 Terbuka
  - 4.2 Kreatif
  - 4.3 Komunikatif
  - 4.4 Kolaboratif
- 5. Aspek kritis
  - 5.1 *Creative brief* disusun tidak lengkap dan tidak sesuai kebutuhan multimedia yang akan dibuat
  - 5.2 Gagal mengkomunikasikan *creative brief* yang dibuat sehingga orang tidak paham apa yang akan dibuat

**KODE UNIT : J.59MTM00.005.1**

**JUDUL UNIT : Menyusun *Technical Brief***

**DESKRIPSI UNIT :** Unit ini berhubungan dengan pengetahuan, keterampilan dan sikap kerja yang dibutuhkan untuk dapat menyusun *technical brief*.

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA
1. Mengidentifikasi kebutuhan teknis proyek multimedia	1.1 Detail kebutuhan teknis multimedia terkait <i>technical brief</i> diidentifikasi. 1.2 Kebutuhan teknis dikembangkan sesuai dengan <i>technical brief</i> multimedia.
2. Menyusun arahan teknis	2.1 Kebutuhan teknis dirumuskan menjadi bahan standart <i>output</i> . 2.2 Standar teknis pengerjaan proyek multimedia ( <i>technical brief</i> ) dibuat untuk menjadi acuan produksi.

#### **BATASAN VARIABEL**

##### 1. Konteks variabel

- 1.1 Kompetensi ini digunakan untuk mengukur kemampuan seseorang didalam menyusun *technical brief* proyek multimedia.
- 1.2 *Technical brief* atau panduan teknik adalah dokumen yang berisi tentang aspek-aspek teknik dan penggunaan teknologi dalam sebuah *project* produk multimedia tertentu.
- 1.3 *Technical brief* merupakan panduan kerja produksi multimedia dalam bidang pemanfaatan teknologi.

##### 2. Peralatan dan perlengkapan

###### 2.1 Peralatan

- 2.1.1 Komputer dengan *software* yang terkait
- 2.1.2 Alat penyimpan dan pengolah data
- 2.1.3 Alat cetak dokumen
- 2.1.4 Alat presentasi
- 2.1.5 Jaringan internet

- 2.2 Perlengkapan
  - 2.2.1 Alat tulis kantor
  - 2.2.2 Alat presentasi
- 3. Peraturan yang diperlukan
  - 3.1 Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta
- 4. Norma dan standar
  - 4.1 Norma
    - 4.1.1 Etika profesi multimedia
    - 4.1.2 Etika periklanan
    - 4.1.3 Etika penyiaran
    - 4.1.4 Etika bisnis
  - 4.2 Standar
    - 4.2.1 Standar *operating* prosedur proyek multimedia
    - 4.2.2 Standar penulisan *technical brief* multimedia

## **PANDUAN PENILAIAN**

- 1. Konteks penilaian
  - 1.1 Proses penilaian harus memastikan :
    - 1.1.1 Adanya akses kepada situasi proses penyusunan *technical brief project* produksi multimedia.
    - 1.1.2 Adanya akses kepada sumber-sumber informasi yang relevan dengan situasi penyusunan *technical brief project* multimedia.
    - 1.1.3 Adanya akses atau alat ukur yang bisa digunakan sebagai tolok ukur evaluasi dan sumber personal ahli yang bisa memberikan penilaian secara obyektif.
    - 1.1.4 Adanya akses kepada dukungan pembelajaran dan asesmen yang memadai, apabila diperlukan.
    - 1.1.5 Digunakannya proses uji kompetensi yang memperhatikan karakteristik dan kemampuan peserta didik secara tepat serta digunakannya teknik-teknik uji kompetensi yang

sesuai dengan bahasa dan kecakapan baca tulis dari para pembelajar yang berlatar belakang dunia kreatif multimedia.

1.2 Beragam metoda asesmen perlu dilaksanakan untuk mengases pengetahuan dan keterampilan praktis yang telah dikuasai peserta ujian sebelumnya. Contoh-contoh yang berikut ini tepat untuk uji kompetensi unit ini :

1.2.1 Tanya jawab langsung dikombinasikan dengan tinjauan atau *review* portofolio dan laporan-laporan dari pihak ketiga di tempat kerja mengenai kinerja kandidat/peserta ujian.

1.2.2 Evaluasi terhadap hasil kerja atau tingkat pengetahuan, keterampilan dan sikap yang dimiliki peserta uji kompetensi, baik melalui instruksi, contoh studi kasus, praktek senyatanya terhadap jenis-jenis pekerjaan yang harus dikuasai peserta uji kompetensi.

1.2.3 Inspeksi terhadap sistem pengarsipan informasi atau karya-karya yang telah dimiliki yang dilakukan oleh kandidat.

1.2.4 Tanya jawab secara lisan atau tertulis untuk menguji berbagai pengetahuan yang tertulis di dalam bagian “pengetahuan” dan “keterampilan” yang diperlukan pada unit kompetensi.

1.3 Penilaian dapat dilakukan dengan cara: lisan, tertulis, presentasi studi kasus, simulasi penugasan baik di tempat kerja yang bersangkutan dan atau di Tempat Uji Kompetensi (TUK).

## 2. Persyaratan kompetensi

2.1 J.59MTM00.010.1 : Menterjemahkan Arah Visual ke Dalam Langkah Kerja

2.2 J.59MTM00.016.1 : Merencanakan Arah Kebutuhan Teknik

2.3 J.59MTM00.018.1 : Mengintegrasikan Seluruh Komponen Multimedia Terkait Audio dan Visual

2.4 J.59MTM00.019.1 : Mengevaluasi Hasil Pekerjaan Aset Teknis

2.5 J.59MTM00.020.1 : Menentukan Arah Kebutuhan Teknis Berdasarkan Langkah Kerja yang Ditetapkan

2.6 J.59MTM00.010.1 : Membangun Sistem Aksesibilitas Pengguna Berdasarkan Langkah Kerja yang Telah Ditetapkan

2.7 J.59MTM00.022.1 : Menerjemahkan *Brief* ke Dalam Langkah Kerja

2.8 J.59MTM00.023.1 : Membuat Pemrograman Interaktif Berdasarkan Langkah Kerja

3. Pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan

3.1 Pengetahuan

3.1.1 Memahami dan mengetahui karakteristik teknologi yang dapat digunakan oleh produk multimedia

3.1.2 Memahami dan mengetahui proses penyusunan *technical brief project* multimedia

3.1.3 Memahami dan mengetahui model perumusan *technical brief project* multimedia

3.2 Keterampilan

3.2.1 Terampil berdiskusi, mengemukakan gagasan, dan mengungkapkan keunggulan produk yang dimiliki

3.2.2 Terampil mengorganisir data, informasi, dan fakta-fakta yang terjadi untuk mengambil keputusan secara cepat dan tepat

3.2.3 Mampu mengoperasikan komputer baik untuk keperluan olah data, penulisan, maupun presentasi

4. Sikap kerja yang diperlukan

4.1 Terbuka

4.2 Kreatif

4.3 Komunikatif

4.4 Kolaboratif

4.5 Analitis

5. Aspek kritis

5.1 *Technical brief* disusun tidak lengkap dan tidak sesuai kebutuhan multimedia yang akan dibuat

5.2 Gagal mengkomunikasikan *technical brief* yang dibuat sehingga orang tidak paham apa yang akan dibuat

**KODE UNIT : J.59MTM00.006.1**

**JUDUL UNIT : Membuat Arahan Visual**

**DESKRIPSI UNIT :** Unit ini berhubungan dengan pengetahuan, keterampilan dan sikap kerja yang dibutuhkan untuk dapat membuat arahan visual.

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA
1. Mengidentifikasi ruang lingkup pekerjaan visual mengacu <i>creative brief</i> yang telah ditetapkan	1.1 Ruang lingkup pekerjaan visual diidentifikasi berdasarkan <i>creative brief</i> . 1.2 Langkah-langkah pencarian gagasan visual ditetapkan berdasarkan hasil identifikasi raung lingkup pekerjaan.
2. Mengembangkan ide-ide elemen visual berdasar <i>creative brief</i> yang telah ditetapkan	2.1 Alternatif gagasan visual dibuat berdasarkan ruang lingkup pekerjaan. 2.2 Alternatif gagasan visual dirangkum berdasarkan arahan <i>creative brief</i> . 2.3 Gagasan visual terpilih ditetapkan melalui persetujuan <i>creative director</i> .
3. Membuat arahan visual berdasar <i>creative brief</i> yang telah ditetapkan	3.1 Arahan visual dibuat berdasarkan gagasan visual terpilih. 3.2 Arahan visual dirumuskan kepada personil/tim produksi secara jelas dan tepat.

**BATASAN VARIABEL**

1. Konteks variabel
  - 1.1 Kompetensi ini digunakan untuk mengukur kemampuan seseorang didalam menyusun arahan visual dalam proses produksi multimedia.
  - 1.2 Arahan visual merupakan pedoman kerja didalam memproduksi unsur-unsur visual produk multimedia.
  - 1.3 Arahan visual disusun mulai dari kebutuhan visual, pengembangan gagasan, pembuatan gagasan visual, proses produksi masing-masing unsur visual dan sistem integrasi unusr visual dengan unsur lain seperti *audio, text*, dan sebagainya.



## 2. Peralatan dan perlengkapan

### 2.1 Peralatan

2.1.1 Komputer dengan *software* yang terkait

2.1.2 Alat penyimpan dan pengolah data

2.1.3 Alat cetak dokumen

2.1.4 Alat presentasi

2.1.5 Jaringan internet

### 2.2 Perlengkapan

2.2.1 Alat tulis kantor

2.2.2 Alat presentasi

## 3. Peraturan yang diperlukan

3.1 Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta

## 4. Norma dan standar

### 4.1 Norma

4.1.1 Etika profesi multimedia *maker*

4.1.2 Etika periklanan

4.1.3 Etika penyiaran

4.1.4 Etika jurnalistik

4.1.5 Etika bisnis

### 4.2 Standar

4.2.1 Standar *operating* prosedur proyek multimedia

4.2.2 Standar penulisan arahan visual multimedia

## **PANDUAN PENILAIAN**

### 1. Konteks penilaian

1.1 Proses penilaian harus memastikan :

1.1.1 Adanya akses kepada situasi proses penyusunan dan pembuatan arah visual produk multimedia baik dari aspek perencanaan, ide, produksi, hingga pengembangannya.

- 1.1.2 Adanya akses kepada sumber-sumber informasi yang relevan dengan situasi proses penyusunan arahan visual produk multimedia.
  - 1.1.3 Adanya akses atau alat ukur yang bisa digunakan sebagai tolok ukur penyusunan arahan visual dan sumber personal ahli yang bisa memberikan penilaian secara obyektif.
  - 1.1.4 Adanya akses kepada dukungan pembelajaran dan asesmen yang memadai, apabila diperlukan.
  - 1.1.5 Digunakannya proses uji kompetensi yang memperhatikan karakteristik dan kemampuan peserta didik secara tepat serta digunakannya teknik-teknik uji kompetensi yang sesuai dengan bahasa dan kecakapan baca-tulis dari para pembelajar yang berlatar belakang dunia kreatif multimedia.
- 1.2 Beragam metoda asesmen perlu dilaksanakan untuk mengases pengetahuan dan keterampilan praktis yang telah dikuasai peserta ujian sebelumnya. Contoh-contoh yang berikut ini tepat untuk uji kompetensi unit ini :
- 1.2.1 Tanya jawab langsung dikombinasikan dengan tinjauan atau *review* portofolio dan laporan-laporan dari pihak ketiga di tempat kerja mengenai kinerja kandidat/peserta ujian.
  - 1.2.2 Evaluasi terhadap hasil kerja atau tingkat pengetahuan, keterampilan dan sikap yang dimiliki peserta uji kompetensi, baik melalui instruksi, contoh studi kasus, praktek senyatanya terhadap jenis-jenis pekerjaan yang harus dikuasai peserta uji kompetensi.
  - 1.2.3 Inspeksi terhadap sistem pengarsipan informasi atau karya-karya yang telah dimiliki yang dilakukan oleh kandidat.
  - 1.2.4 Tanya jawab secara lisan atau tertulis untuk menguji berbagai pengetahuan yang tertulis di dalam bagian “pengetahuan” dan “keterampilan” yang diperlukan pada unit kompetensi ini.
  - 1.2.5 Penilaian dapat dilakukan dengan cara: lisan, tertulis, presentasi studi kasus, simulasi penugasan baik di tempat

kerja yang bersangkutan dan atau di Tempat Uji Kompetensi (TUK).

2. Persyaratan kompetensi

- 2.1 J.59MTM00.007.1 : Mengevaluasi *Output* Visual
- 2.2 J.59MTM00.008.1 : Merencanakan Arah Tampilan Pengguna (*User Experience*)
- 2.3 J.59MTM00.010.1 : Menterjemahkan Arah Visual ke Dalam Langkah Kerja
- 2.4 J.59MTM00.011.1 : Membuat Aset Visual Berdasarkan Langkah Kerja yang Telah Ditetapkan
- 2.5 J.59MTM00.022.1 : Menerjemahkan *Brief* ke Dalam Langkah Kerja

3. Pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan

3.1 Pengetahuan

- 3.1.1 Memahami dan mengetahui karakteristik produk multimedia sebagai medium komunikasi, produk kreatif, dan produk dagang
- 3.1.2 Memahami dan mengetahui proses penyusunan arahan visual produksi multimedia dengan beragam unsur
- 3.1.3 Memahami dan mengetahui model penyusunan arahan visual multimedia

3.2 Keterampilan

- 3.2.1 Terampil berdiskusi, mengemukakan gagasan, mempertahankan argumentasi dan mengungkapkan keunggulan produk yang dimiliki
- 3.2.2 Terampil berkomunikasi dua arah, menerima gagasan orang lain dan menyimpulkan sebagai bahan perbaikan produk
- 3.2.3 Terampil mengorganisir data, informasi, dan fakta-fakta yang terjadi untuk mengambil keputusan secara cepat dan tepat

4. Sikap kerja yang diperlukan

4.1 Kreatif

4.2 Kooperatif

4.3 Kolaboratif

4.4 Terbuka

4.5 Komunikatif

4.6 Disiplin

5. Aspek kritis

5.1 Arahana visual yang dibuat tidak sesuai dengan *creative brief* yang telah ditetapkan

**KODE UNIT : J.59MTM00.007.1**

**JUDUL UNIT : Mengevaluasi *Output Visual***

**DESKRIPSI UNIT :** Unit ini berhubungan dengan pengetahuan, keterampilan dan sikap kerja yang dibutuhkan untuk dapat mengevaluasi *output visual*.

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA
1. Mengelola jalannya produksi aset visual multimedia	<p>1.1 Proses produksi aset visual multimedia diatur berdasarkan langkah-langkah kerja yang sudah ditetapkan.</p> <p>1.2 Pendampingan dalam proses produksi aset visual multimedia dilakukan pada setiap langkah-langkah kerja.</p>
2. Mempresentasikan <i>output</i> produksi visual multimedia	<p>2.1 <i>Output</i> produksi aset visual multimedia disusun kedalam sebuah materi presentasi yang tepat kepada <i>creative director</i>.</p> <p>2.2 Materi presentasi dikomunikasikan kepada <i>creative director</i>.</p> <p>2.3 Umpan balik (<i>feed back</i>) dari <i>creative director</i> dirangkum dengan cermat.</p>
3. Mengevaluasi hasil produksi aset visual multimedia	<p>3.1 Arahkan produksi aset visual multimedia diperbaiki berdasarkan umpan balik (<i>feed back</i>) dari <i>creative director</i>.</p> <p>3.2 Perbaikan arahan aset visual multimedia dikomunikasikan kepada personil/tim produksi secara jelas dan tepat.</p>

**BATASAN VARIABEL**

- Konteks variabel
  - Kompetensi ini digunakan untuk mengukur kemampuan seseorang didalam mengevaluasi *output visual* dalam sebuah produksi proyek multimedia.
  - Evaluasi *output* penting dilakukan agar *asset visual* yang diproduksi sesuai dengan standar teknis dan konsep kreatif yang telah disusun.

- 1.3 Evaluasi *output* visual berguna untuk melakukan perbaikan-perbaikan atau pengembangan berdasar kebutuhan agar produk multimedia yang diproduksi sesuai dengan standar kualitas yang ditetapkan.
  - 1.4 Evaluasi *output* visual dilaksanakan dengan prosedur yang baku, melibatkan personal yang relevan dan hasil evaluasi dapat digunakan sebagai pedomanan perbaikan.
2. Peralatan dan perlengkapan
    - 2.1 Peralatan
      - 2.1.1 Komputer dengan *software* yang terkait
      - 2.1.2 Alat penyimpan dan pengolah data
      - 2.1.3 Alat cetak dokumen
      - 2.1.4 Alat presentasi
      - 2.1.5 Jaringan internet
    - 2.2 Perlengkapan
      - 2.2.1 Alat tulis kantor
      - 2.2.2 Alat presentasi
3. Peraturan yang diperlukan
    - 3.1 Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta
4. Norma dan standar
    - 4.1 Norma
      - 4.1.1 Etika profesi multimedia *maker*
      - 4.1.2 Etika periklanan
      - 4.1.3 Etika penyiaran
      - 4.1.4 Etika jurnalistik
    - 4.2 Standar
      - 4.2.1 Standar *operating* prosedur produksi multimedia
      - 4.2.2 Metode dan standar evaluasi multimedia

## **PANDUAN PENILAIAN**

### **1. Konteks penilaian**

#### **1.1 Proses penilaian harus memastikan :**

- 1.1.1 Adanya akses kepada situasi proses evaluasi *output* visual produk multimedia baik dari sisi teknis, komunikasi maupun artistik.
- 1.1.2 Adanya akses kepada sumber-sumber informasi yang relevan dengan situasi evaluasi *output* visual produksi multimedia.
- 1.1.3 Adanya akses atau alat ukur yang bisa digunakan sebagai tolak ukur evaluasi dan sumber personal ahli yang bisa memberikan penilaian secara obyektif.
- 1.1.4 Adanya akses kepada dukungan pembelajaran dan asesmen yang memadai, apabila diperlukan.
- 1.1.5 Digunakannya proses uji kompetensi yang memperhatikan karakteristik dan kemampuan peserta didik secara tepat serta digunakannya teknik-teknik uji kompetensi yang sesuai dengan bahasa dan kecakapan baca tulis dari para pembelajar yang berlatar belakang dunia kreatif multimedia.

#### **1.2 Beragam metoda asesmen perlu dilaksanakan untuk mengases pengetahuan dan keterampilan praktis yang telah dikuasai peserta ujian sebelumnya. Contoh-contoh yang berikut ini tepat untuk uji kompetensi unit ini :**

- 1.2.1 Tanya jawab langsung dikombinasikan dengan tinjauan atau *review* portofolio dan laporan-laporan dari pihak ketiga di tempat kerja mengenai kinerja kandidat/peserta ujian.
- 1.2.2 Evaluasi terhadap hasil kerja atau tingkat pengetahuan, keterampilan dan sikap yang dimiliki peserta uji kompetensi, baik melalui instruksi, contoh studi kasus, praktek senyatanya terhadap jenis-jenis pekerjaan yang harus dikuasai peserta uji kompetensi.
- 1.2.3 Inspeksi terhadap sistem pengarsipan informasi atau karya-karya yang telah dimiliki yang dilakukan oleh kandidat.

- 1.2.4 Tanya jawab secara lisan atau tertulis untuk menguji berbagai pengetahuan yang tertulis di dalam bagian “pengetahuan” dan “keterampilan” yang diperlukan pada unit kompetensi.
- 1.3 Penilaian dapat dilakukan dengan cara: lisan, tertulis, presentasi studi kasus, simulasi penugasan baik di tempat kerja yang bersangkutan dan atau di Tempat Uji Kompetensi (TUK).
2. Persyaratan kompetensi
  - 2.1 J.59MTM00.009.1 : Mengevaluasi Tampilan Pengguna (*User Experience*)
  - 2.2 J.59MTM00.010.1 : Menterjemahkan Arah Visual ke Dalam Langkah Kerja
  - 2.3 J.59MTM00.019.1 : Mengevaluasi Hasil Pekerjaan Aset Teknis
  - 2.4 J.59MTM00.022.1 : Menerjemahkan *Brief* ke Dalam Langkah Kerja
  - 2.5 J.59MTM00.026.1 : Memvalidasi Hasil Evaluasi Sesuai dengan *Brief*
3. Pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan
  - 3.1 Pengetahuan
    - 3.1.1 Memahami dan mengetahui karakteristik produk multimedia
    - 3.1.2 Memahami dan mengetahui proses evaluasi *output* visual produksi multimedia yang kompleks
    - 3.1.3 Memahami dan mengetahui model evaluasi, pengambilan kesimpulan dan penulisan laporan evaluasi hasil *output* visual.
  - 3.2 Keterampilan
    - 3.2.1 Terampil berdiskusi, mengemukakan gagasan, mempertahankan argumentasi dan mengungkapkan keunggulan produk yang dimiliki
    - 3.2.2 Terampil berkomunikasi dua arah, menerima gagasan orang lain dan menyimpulkan sebagai bahan perbaikan produk
    - 3.2.3 Terampil mengorganisir data, informasi, dan fakta-fakta yang terjadi untuk mengambil keputusan secara cepat dan tepat



3.2.4 Mampu menuliskan hasil laporan evaluasi *output* visual produksi multimedia

4. Sikap kerja yang diperlukan

4.1 Peka terhadap situasi

4.2 Kooperatif (*cooperative*)

4.3 Berpikiran terbuka (*open mind*)

4.4 Kreatif

4.5 Analitis

5. Aspek kritis

5.1 Proses dan metode evaluasi yang diterapkan tidak tepat sehingga memungkinkan terjadinya kesalahan penilaian

**KODE UNIT : J.59MTM00.008.1**

**JUDUL UNIT : Merencanakan Arahan Tampilan Pengguna (*User Experience*)**

**DESKRIPSI UNIT :** Unit ini berhubungan dengan pengetahuan, keterampilan dan sikap kerja yang dibutuhkan untuk dapat merencanakan arahan tampilan pengguna (*user experience*).

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA
1. mengidentifikasi ruang lingkup pekerjaan tampilan pengguna ( <i>user interface</i> )	<p>1.1 Ruang lingkup pekerjaan tampilan pengguna (<i>user interface</i>) diidentifikasi berdasarkan <i>creative brief</i>.</p> <p>1.2 Langkah-langkah pencarian ide tampilan pengguna (<i>user interface</i>) identifikasi sesuai dengan karakteristik calon pengguna.</p>
2. mengembangkan ide tampilan pengguna ( <i>user interface</i> )	<p>2.1 Alternatif ide tampilan pengguna (<i>user interface</i>) dirangkum berdasarkan arahan <i>creative brief</i>.</p> <p>2.2 Alternatif ide tampilan pengguna (<i>user interface</i>) dibuat berdasarkan langkah-langkah pencarian ide yang ditetapkan.</p> <p>2.3 Ide tampilan pengguna (<i>user interface</i>) terpilih ditetapkan sesuai kebutuhan tim dan pengguna.</p>
3. Membuat arahan tampilan pengguna ( <i>user interface</i> )	<p>3.1 Arahan tampilan pengguna (<i>user experience</i>) dibuat berdasarkan ide tampilan pengguna (<i>user interface</i>) terpilih.</p> <p>3.2 Arahan tampilan pengguna (<i>user interface</i>) dikomunikasikan kepada personil/tim produksi sesuai prosedur.</p>

**BATASAN VARIABEL**

1. Konteks variabel
  - 1.1 Kompetensi ini digunakan untuk mengukur kemampuan seseorang didalam merencanakan arah tampilan atau *user experience* proyek multimedia.
  - 1.2 Yang dimaksud dengan *user experience* adalah arahan tampilan pengguna yang didapat melalui pembelajaran riset terhadap target

pengguna untuk memahami tampilan pengguna (*user interface*), mempermudah akses dan penggunaan suatu produk multimedia dengan cara paling efisien, efektif, sealam mungkin dan mudah dimengerti.

1.3 Dalam merencanakan arahan tampilan pengguna (*user experience*) komponen-komponen yang perlu diperhatikan meliputi :

1.3.1 Data target pengguna.

1.3.2 Riset mengenai sikap pengguna terhadap suatu produk.

1.3.3 Fitur-fitur yang akan terdapat pada suatu produk multimedia.

1.3.4 Elemen visual (tombol, gambar dan elemen audio visual lainnya) yang akan diintergrasikan dalam suatu produk multimedia.

2. Peralatan dan perlengkapan

2.1 Peralatan

2.1.1 Komputer dengan *software* yang terkait

2.1.2 Alat penyimpan data

2.1.3 Alat pencetak

2.1.4 Media pemutar multimedia

2.2 Perlengkapan

2.2.1 Alat tulis menulis

2.2.2 Alat tulis kantor

2.2.3 Alat presentasi

3. Peraturan yang diperlukan

3.1 Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta

4. Norma dan standar

4.1 Norma

4.1.1 Etika profesi multimedia *maker*

4.1.2 Etika komunikasi publik

4.1.3 Etika profesi penyiaran

- 4.1.4 Etika profesi periklanan
- 4.1.5 Etika profesi jurnalistik
- 4.2 Standar
  - 4.2.1 Standar *operating procedure* produksi multimedia
  - 4.2.2 Standar produksi arah tampilan atau *user experience* produk multimedia

## **PANDUAN PENILAIAN**

### **1. Konteks penilaian**

#### **1.1 Proses penilaian harus memastikan :**

- 1.1.1 Adanya akses kepada situasi proses perencanaan arah tampilan atau *user experience* baik dari aspek teknis, komunikasi visual, *interactivness* maupun artistik tampilan.
  - 1.1.2 Adanya akses kepada sumber-sumber informasi yang relevan dengan situasi penyusunan perencanaan arah tampilan atau *user experience*.
  - 1.1.3 Adanya akses atau alat ukur yang bisa digunakan sebagai tolok ukur evaluasi dan sumber personal ahli yang bisa memberikan penilaian secara obyektif dalam bidang penyusunan perencanaan arah tampilan atau *user experience*.
  - 1.1.4 Adanya akses kepada dukungan pembelajaran dan asesmen yang memadai, apabila diperlukan.
  - 1.1.5 Digunakannya proses uji kompetensi yang memperhatikan karakteristik dan kemampuan peserta didik secara tepat serta digunakannya teknik-teknik uji kompetensi yang sesuai dengan bahasa dan kecakapan baca-tulis dari para pembelajar yang berlatar belakang dunia kreatif multimedia.
- 1.2 Beragam metoda asesmen perlu dilaksanakan untuk mengases pengetahuan dan keterampilan praktis yang telah dikuasi peserta ujian sebelumnya. Contoh-contoh yang berikut ini tepat untuk uji kompetensi unit ini :

- 1.2.1 Tanya jawab langsung dikombinasikan dengan tinjauan atau *review* portofolio dan laporan-laporan dari pihak ketiga di tempat kerja mengenai kinerja kandidat/peserta ujian.
  - 1.2.2 Evaluasi terhadap hasil kerja atau tingkat pengetahuan, keterampilan dan sikap yang dimiliki peserta uji kompetensi, baik melalui instruksi, contoh studi kasus, praktek senyatanya terhadap jenis-jenis pekerjaan yang harus dikuasai peserta uji kompetensi.
  - 1.2.3 Inspeksi terhadap sistem pengarsipan informasi atau karya-karya yang telah dimiliki yang dilakukan oleh kandidat.
  - 1.2.4 Tanya jawab secara lisan atau tertulis untuk menguji berbagai pengetahuan yang tertulis di dalam bagian pengetahuan, sikap dan keterampilan yang diperlukan pada unit kompetensi ini.
- 1.3 Penilaian dapat dilakukan dengan cara: lisan, tertulis, presentasi studi kasus, simulasi penugasan baik di tempat kerja yang bersangkutan dan atau di Tempat Uji Kompetensi (TUK).
2. Persyaratan kompetensi  
(Tidak ada.)
3. Pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan
  - 3.1 Pengetahuan
    - 3.1.1 Memahami dan mengetahui karakteristik arah tampilan atau *user experience* produk multimedia sebagai medium komunikasi dan produk kreatif
    - 3.1.2 Memahami dan mengetahui proses evaluasi arah tampilan atau *user experience* produksi multimedia yang kompleks
    - 3.1.3 Memahami dan mengetahui model arah tampilan atau *user experience*
  - 3.2 Keterampilan
    - 3.2.1 Terampil berdiskusi, mengemukakan gagasan, mempertahankan argumentasi dan mengungkapkan keunggulan yang dimiliki

- 3.2.2 Terampil berkomunikasi dua arah, menerima gagasan orang lain dan menyimpulkan sebagai bahan perbaikan produk
  - 3.2.3 Terampil mengorganisir data, informasi, dan fakta-fakta yang terjadi untuk mengambil keputusan secara cepat dan tepat
  - 3.2.4 Mampu mengoperasikan komputer baik untuk keperluan olah data, penulisan, desain teknis dan kreatif maupun presentasi
- 4. Sikap kerja yang diperlukan
    - 4.1 Kooperatif (*cooperative*)
    - 4.2 Berpikiran terbuka (*open mind*)
    - 4.3 Kreatif
    - 4.4 Komunikatif
    - 4.5 Inovatif
- 5. Aspek kritis
    - 5.1 Pembuatan arahan tampilan pengguna (*user experience*) yang tidak sesuai dengan spesifikasi yang ditetapkan akan menjadikan proyek multimedia menjadi produk yang gagal

**KODE UNIT : J.59MTM00.009.1**

**JUDUL UNIT : Mengevaluasi Tampilan Pengguna (*User Experience*)**

**DESKRIPSI UNIT :** Unit ini berhubungan dengan pengetahuan, keterampilan dan sikap kerja yang dibutuhkan untuk dapat mengevaluasi arahan tampilan pengguna (*user experience*).

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA
1. Menyiapkan bahan arahan tampilan pengguna ( <i>user experience</i> ) yang akan dievaluasi	<p>1.1 Materi arah tampilan pengguna diidentifikasi sesuai kebutuhan tim dan pengguna.</p> <p>1.2 Prosedur evaluasi ditetapkan sesuai dengan hasil riset pengguna</p>
2. Mempresentasikan <i>output</i> produksi arahan tampilan pengguna ( <i>user experience</i> ) multimedia	<p>2.1 <i>Output</i> produksi arahan tampilan pengguna (<i>user experience</i>) multimedia disusun kedalam sebuah materi presentasi sesuai dengan kebutuhan evaluasi</p> <p>2.2 Materi presentasi dikomunikasikan sesuai kebutuhan <i>creative director</i>.</p> <p>2.3 Umpan balik (<i>feed back</i>) dari <i>creative director</i> dirangkum sesuai prosedur.</p>
3. Mengevaluasi hasil produksi arahan tampilan pengguna ( <i>user experience</i> ) multimedia	<p>3.1 Arahan produksi tampilan pengguna (<i>user experience</i>) multimedia diperbaiki berdasarkan umpan balik (<i>feed back</i>) dari <i>creative director</i>.</p> <p>3.2 Perbaikan arahan tampilan pengguna (<i>user experience</i>) multimedia dikomunikasikan kepada personil/tim produksi sesuai prosedur.</p>

**BATASAN VARIABEL**

1. Konteks variabel
  - 1.1 Kompetensi ini digunakan untuk mengukur kemampuan seseorang didalam mengevaluasi tampilan penggunaan dalam sebuah proyek multimedia.
  - 1.2 Evaluasi tampilan pengguna dalam sebuah produk multimedia penting dilakukan sebelum produk dimaksud dipasarkan ke

konsumen. Tampilan pengguna merupakan salah satu keunggulan sebuah produk multimedia.

- 1.3 Prosedur dan materi evaluasi tampilan pengguna perlu dirumuskan terlebih dahulu sebelum evaluasi dilaksanakan.
- 1.4 Unsur-unsur yang perlu dinilai dalam proses evaluasi alur pengguna (*user experience*) adalah seberapa mudah target pengguna memahami alur penggunaan suatu produk multimedia dan mengakses semua *fitur* seefektif dan seefisien mungkin dengan cara yang mudah dimengerti.
- 1.5 Pedoman evaluasi tampilan pengguna adalah *creative brief* dan *technical brief* yang sudah dirancang sebelumnya.

## 2. Peralatan dan perlengkapan

### 2.1 Peralatan

- 2.1.1 Komputer dengan *software* yang terkait
- 2.1.2 Alat penyimpan data
- 2.1.3 *Printer*
- 2.1.4 Media pemutar multimedia

### 2.2 Perlengkapan

- 2.2.1 Alat tulis menulis
- 2.2.2 Alat tulis kantor
- 2.2.3 Alat presentasi
- 2.2.4 Instrumen evaluasi tampilan pengguna

## 3. Peraturan yang diperlukan

- 3.1 Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2008 tentang Keterbukaan Informasi Publik
- 3.2 Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta

## 4. Norma dan standar

### 4.1 Norma

- 4.1.1 Etika profesi multimedia *maker*
- 4.1.2 Etika komunikasi publik



- 4.1.3 Etika profesi penyiaran
- 4.1.4 Etika profesi periklanan
- 4.1.5 Etika profesi jurnalistik
- 4.2 Standar
  - 4.2.1 Standar *operating procedure* produksi multimedia
  - 4.2.2 Metode dan standar evaluasi tampilan pengguna produk multimedia

## **PANDUAN PENILAIAN**

### **1. Konteks penilaian**

#### **1.1 Proses penilaian harus memastikan :**

- 1.1.1 Adanya akses kepada situasi proses evaluasi tampilan pengguna produk multimedia.
- 1.1.2 Adanya akses kepada sumber-sumber informasi yang relevan dengan situasi proses evaluasi tampilan pengguna multimedia seperti *instrument* evaluasi, *sample* evaluasi, hasil evaluasi, dan sebagainya.
- 1.1.3 Adanya akses atau alat ukur yang bisa digunakan sebagai tolok ukur evaluasi dan sumber personal ahli yang bisa memberikan penilaian secara obyektif.
- 1.1.4 Adanya akses kepada dukungan pembelajaran dan asesmen yang memadai, apabila diperlukan.
- 1.1.5 Digunakannya proses uji kompetensi yang memperhatikan karakteristik dan kemampuan peserta didik secara tepat serta digunakannya teknik-teknik uji kompetensi yang sesuai dengan bahasa dan kecakapan baca-tulis dari para pembelajar yang berlatar belakang dunia kreatif multimedia.

#### **1.2 Beragam metoda asesmen perlu dilaksanakan untuk mengases pengetahuan dan keterampilan praktis yang telah dikuasai peserta ujian sebelumnya. Contoh-contoh yang berikut ini tepat untuk uji kompetensi unit ini :**

- 1.2.1 Tanya jawab langsung dikombinasikan dengan tinjauan atau *review* portofolio dan laporan-laporan<sup>2</sup> dari pihak ketiga di tempat kerja mengenai kinerja kandidat/peserta ujian.

- 1.2.2 Evaluasi terhadap hasil kerja atau tingkat pengetahuan, keterampilan dan sikap yang dimiliki peserta uji kompetensi, baik melalui instruksi, contoh studi kasus, praktek senyatanya terhadap jenis-jenis pekerjaan yang harus dikuasai peserta uji kompetensi.
  - 1.2.3 Inspeksi terhadap sistem pengarsipan informasi atau karya-karya yang telah dimiliki yang dilakukan oleh kandidat.
  - 1.2.4 Tanya jawab secara lisan atau tertulis untuk menguji berbagai pengetahuan yang tertulis di dalam bagian “pengetahuan” dan “keterampilan” yang diperlukan pada unit kompetensi ini.
- 1.3 Penilaian dapat dilakukan dengan cara: lisan, tertulis, presentasi studi kasus, simulasi penugasan baik di tempat kerja yang bersangkutan dan atau di Tempat Uji Kompetensi (TUK).
2. Persyaratan kompetensi  
(Tidak ada.)
3. Pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan
  - 3.1 Pengetahuan
    - 3.1.1 Memahami dan mengetahui karakteristik produk multimedia
    - 3.1.2 Memahami metode evaluasi produk multi media dan cara menyusun laporan, kesimpulan dan rekomendasi
  - 3.2 Keterampilan
    - 3.2.1 Terampil menyusun metode dan materi evaluasi
    - 3.2.2 Terampil berdiskusi dan mempresentasikan hasil evaluasi
    - 3.2.3 Terampil mengorganisir data, informasi, dan fakta-fakta yang terjadi untuk mengambil keputusan secara cepat dan tepat berdasar hasil evaluasi
    - 3.2.4 Mampu mengoperasikan *computer* baik untuk perluan olah data, penulisan, maupun presentasi
4. Sikap kerja yang diperlukan
  - 4.1 Peka terhadap situasi

- 4.2 Kooperatif (*cooperative*)
  - 4.3 Berpikiran Terbuka (*open mind*)
  - 4.4 Kreatif
  - 4.5 Analitis
  - 4.6 Evaluatif
5. Aspek kritis
- 5.1 Penggunaan prosedur dan metode evaluasi arahan tampilan pengguna (*user experience*) yang tidak tepat akan menghasilkan rekomendasi yang salah

**KODE UNIT : J.59MTM00.010.1**

**JUDUL UNIT : Menterjemahkan Arah Visual ke Dalam Langkah Kerja**

**DESKRIPSI UNIT :** Unit ini berhubungan dengan pengetahuan, keterampilan dan sikap kerja yang dibutuhkan untuk dapat menterjemahkan arah visual ke dalam langkah kerja.

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA
1. Mengidentifikasi elemen desain	1.1 Elemen-elemen desain diidentifikasi. 1.2 Langkah kerja setiap kebutuhan elemen desain ditetapkan.
2. Merencanakan proses produksi aset visual multimedia	2.1 Prosedur pengerjaan <i>asset</i> visual diidentifikasi. 2.2 Kebutuhan aset visual multimedia diidentifikasi.

#### BATASAN VARIABEL

1. Konteks variabel

- 1.1 Kompetensi ini digunakan untuk mengukur kemampuan seseorang didalam menerjemahkan arah visual ke dalam langkah kerja.
- 1.2 Arah visual dalam sebuah produk multimedia memiliki beragam elemen seperti *video*, *text*, *image*, *visual effect*, grafis, warna, tipografi dan sebagainya.
- 1.3 Penataan elemen-elemen arah visual hendaknya mengacu pada konsep *unity*, yakni menggunakan bahasa audio dan visual yang harmonis, utuh, dan senada, agar produk multimedia dapat dinikmati pengguna dengan mudah, menyenangkan, interaktif dan dinamis.
- 1.4 Salah satu metode yang dapat digunakan dalam menerjemahkan arah visual adalah metode *grid system*, yaitu pembagian bidang sesuai denganfungsi-fungsi elemen desain komunikasi visual secara ergonomis. Misalnya peletakan navigasi disesuaikan dengan maksud perintah navigasi tersebut dan kebiasaan *ergonomic* kita,

navigasi '*next*' diletakkan di sebelah kanan dan '*back*' diletakkan di sebelah kiri, dan lain sebagainya.

## 2. Peralatan dan perlengkapan

### 2.1 Peralatan

2.1.1 Komputer dengan *software* yang terkait

2.1.2 Alat penyimpan data

2.1.3 *Printer*

2.1.4 Media pemutar multimedia

### 2.2 Perlengkapan

2.2.1 Alat tulis menulis

2.2.2 Alat tulis kantor

2.2.3 Alat presentasi

## 3. Peraturan yang diperlukan

3.1 Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta

## 4. Norma dan standar

### 4.1 Norma

4.1.1 Etika profesi multimedia *maker*

4.1.2 Etika komunikasi publik

4.1.3 Etika profesi penyiaran

4.1.4 Etika profesi periklanan

4.1.5 Etika profesi jurnalistik

### 4.2 Standar

4.2.1 Standar *operating procedure* produksi multimedia

## **PANDUAN PENILAIAN**

### 1. Konteks penilaian

1.1 Proses penilaian harus memastikan :

1.1.1 Adanya akses kepada situasi proses menterjemahkan arah visual kedalam langkah kerja dalam sebuah produksi multimedia.

- 1.1.2 Adanya akses kepada sumber-sumber informasi yang relevan dengan situasi proses menterjemahkan arah visual kedalam langkah kerja.
- 1.1.3 Adanya akses atau alat ukur yang bisa digunakan sebagai tolok ukur evaluasi dan sumber personal ahli yang bisa memberikan penilaian secara obyektif.
- 1.1.4 Adanya akses kepada dukungan pembelajaran dan asesmen yang memadai, apabila diperlukan.
- 1.1.5 Digunakannya proses uji kompetensi yang memperhatikan karakteristik dan kemampuan peserta didik secara tepat serta digunakannya teknik-teknik uji kompetensi yang sesuai dengan bahasa dan kecakapan baca-tulis dari para pembelajar yang berlatar belakang dunia kreatif multimedia.
- 1.2 Beragam metoda asesmen perlu dilaksanakan untuk mengases pengetahuan dan keterampilan praktis yang telah dikuasai peserta ujian sebelumnya. Contoh-contoh yang berikut ini tepat untuk uji kompetensi unit ini :
  - 1.2.1 Tanya jawab langsung dikombinasikan dengan tinjauan atau *review* portofolio dan laporan-laporan dari pihak ketiga di tempat kerja mengenai kinerja kandidat/peserta ujian.
  - 1.2.2 Evaluasi terhadap hasil kerja atau tingkat pengetahuan, keterampilan dan sikap yang dimiliki peserta uji kompetensi, baik melalui instruksi, contoh studi kasus, praktek senyatanya terhadap jenis-jenis pekerjaan yang harus dikuasai peserta uji kompetensi.
  - 1.2.3 Inspeksi terhadap sistem pengarsipan informasi atau karya-karya yang telah dimiliki yang dilakukan oleh kandidat.
  - 1.2.4 Tanya jawab secara lisan atau tertulis untuk menguji berbagai pengetahuan yang tertulis di dalam bagian “pengetahuan” dan “keterampilan” yang diperlukan pada unit kompetensi ini.
- 1.3 Penilaian dapat dilakukan dengan cara: lisan, tertulis, presentasi studi kasus, simulasi penugasan baik di tempat kerja yang bersangkutan dan atau di Tempat Uji Kompetensi (TUK).

2. Persyaratan kompetensi  
(Tidak ada.)
3. Pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan
  - 3.1 Pengetahuan
    - 3.1.1 Memahami dan mengetahui konsep-konsep desain komunikasi visual
    - 3.1.2 Memahami dan mengetahui proses menterjemahkan arah visual kedalam langkah kerja
  - 3.2 Keterampilan
    - 3.2.1 Terampil mengoperasikan komputer desain dan teknologi produksi *asset* multimedia
    - 3.2.2 Terampil berkomunikasi dua arah, menerima gagasan orang lain dan menyimpulkan sebagai bahan perbaikan produk
    - 3.2.3 Terampil mengorganisasi data
    - 3.2.4 Mampu mengoperasikan komputer baik untuk keperluan olah data, penulisan, maupun presentasi
4. Sikap kerja yang diperlukan
  - 4.1 Kooperatif (*cooperative*)
  - 4.2 Berpikiran terbuka (*open mind*)
  - 4.3 Kreatif
  - 4.4 Analitis
5. Aspek kritis
  - 5.1 Ketidaktepatan menterjemahkan arah visual ke dalam langkah kerja akan menyebabkan proses kerja menjadi tidak efisien

**KODE UNIT : J.59MTM00.011.1**

**JUDUL UNIT : Membuat Aset Visual Berdasarkan Langkah Kerja yang Telah Ditetapkan**

**DESKRIPSI UNIT :** Unit ini berhubungan dengan pengetahuan, keterampilan dan sikap kerja yang dibutuhkan untuk dapat membuat aset visual berdasarkan langkah kerja yang telah ditetapkan.

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA
1. Memproduksi aset visual multimedia	1.1 Prosedur pengerjaan <i>asset</i> visual teridentifikasi. 1.2 Aset visual multimedia di-produksi. 1.3 Penyimpanan <i>asset</i> secara berkala dilakukan.
2. Mereview hasil desain	2.1 Hasil kerja dievaluasi secara berkala. 2.2 Tuntutan perbaikan visual dipersiapkan. 2.3 Proses perbaikan dilakukan.

**BATASAN VARIABEL**

- Konteks variabel
  - Kompetensi ini digunakan untuk mengukur kemampuan seseorang didalam membuat aset visual berdasarkan langkah kerja yang telah ditetapkan. Aset visual merupakan salah satu unsur dalam produk multimedia.
  - Proses produksi *asset* visual dilaksanakan atas dasar konsep, prosedur dan dilaksanakan berdasarkan *creative brief* yang telah ditetapkan.
- Peralatan dan perlengkapan
  - Peralatan
    - Komputer dengan *software* yang terkait
    - Alat penyimpan data
    - Printer*
    - Media pemutar multimedia



- 2.2 Perlengkapan
  - 2.2.1 Alat tulis menulis
  - 2.2.2 Alat tulis kantor
  - 2.2.3 Alat presentasi
- 3. Peraturan yang diperlukan
  - 3.1 Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2008 tentang Keterbukaan Informasi Publik
  - 3.2 Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta
- 4. Norma dan standar
  - 4.1 Norma
    - 4.1.1 Etika profesi multimedia *maker*
    - 4.1.2 Etika profesi penyiaran
    - 4.1.3 Etika profesi periklanan
    - 4.1.4 Etika profesi jurnalistik
  - 4.2 Standar
    - 4.2.1 Standar *operating procedure* produksi multimedia
    - 4.2.2 Metode dan standar produksi *asset* visual multimedia

## **PANDUAN PENILAIAN**

- 1. Konteks penilaian
  - 1.1 Proses penilaian harus memastikan :
    - 1.1.1 Adanya akses kepada situasi pembuatan aset visual berdasarkan langkah kerja dan standar kualitas yang telah ditetapkan.
    - 1.1.2 Adanya akses kepada sumber-sumber informasi yang relevan dengan situasi penilaian dalam proses pembuatan aset visual berdasarkan langkah kerja yang telah ditetapkan.
    - 1.1.3 Adanya akses atau alat ukur yang bisa digunakan sebagai tolok ukur evaluasi dan sumber personal ahli yang bisa memberikan penilaian secara obyektif.

- 1.1.4 Adanya akses kepada dukungan pembelajaran dan asesmen yang memadai, apabila diperlukan.
- 1.1.5 Digunakannya proses uji kompetensi yang memperhatikan karakteristik dan kemampuan peserta didik secara tepat serta digunakannya teknik-teknik uji kompetensi yang sesuai dengan bahasa dan kecakapan baca-tulis dari para pembelajar yang berlatar belakang dunia kreatif multimedia.
- 1.2 Beragam metoda asesmen perlu dilaksanakan untuk mengases pengetahuan dan keterampilan praktis yang telah dikuasai peserta ujian sebelumnya. Contoh-contoh yang berikut ini tepat untuk uji kompetensi unit ini :
  - 1.2.1 Tanya jawab langsung dikombinasikan dengan tinjauan atau *review* portofolio dan laporan-laporan dari pihak ketiga di tempat kerja mengenai kinerja kandidat/peserta ujian.
  - 1.2.2 Evaluasi terhadap hasil kerja atau tingkat pengetahuan, keterampilan dan sikap yang dimiliki peserta uji kompetensi, baik melalui instruksi, contoh studi kasus, praktek senyatanya terhadap jenis-jenis pekerjaan yang harus dikuasai peserta uji kompetensi.
  - 1.2.3 Inspeksi terhadap sistem pengarsipan informasi atau karya-karya yang telah dimiliki yang dilakukan oleh kandidat.
  - 1.2.4 Tanya jawab secara lisan atau tertulis untuk menguji berbagai pengetahuan yang tertulis di dalam bagian “pengetahuan” dan “keterampilan” yang diperlukan pada unit kompetensi ini.
- 1.3 Penilaian dapat dilakukan dengan cara: lisan, tertulis, presentasi studi kasus, simulasi penugasan baik di tempat kerja yang bersangkutan dan atau di Tempat Uji Kompetensi (TUK).

## 2. Persyaratan kompetensi (Tidak ada.)

### 3. Pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan

#### 3.1 Pengetahuan

3.1.1 Memahami dan mengetahui karakteristik produk multimedia sebagai medium komunikasi, produk kreatif, dan produk dagang

3.1.2 Memahami dan mengetahui proses pembuatan aset visual berdasarkan langkah kerja yang telah ditetapkan

#### 3.2 Keterampilan

3.2.1 Terampil berdiskusi, mengemukakan gagasan, mempertahankan argumentasi dan mengungkapkan keunggulan produk yang dimiliki

3.2.2 Terampil berkomunikasi dua arah, menerima gagasan orang lain dan menyimpulkan sebagai bahan perbaikan produk

3.2.3 Terampil mengorganisir data, informasi, dan fakta-fakta yang terjadi untuk mengambil keputusan secara cepat dan tepat

3.2.4 Mampu mengoperasikan komputer baik untuk perluan olah data, penulisan, maupun presentasi

### 4. Sikap kerja yang diperlukan

4.1 Kooperatif (*cooperative*)

4.2 Berpikiran terbuka (*open mind*)

4.3 Kreatif

4.4 Produktif

### 5. Aspek kritis

5.1 Prosedur pengerjaan *asset* visual yang salah yang tidak tepat akan menghasilkan aset visual yang salah

**KODE UNIT : J.59MTM00.012.1**

**JUDUL UNI : Merencanakan Arah Kebutuhan Aset Audio**

**DESKRIPSI UNIT :** Unit ini berhubungan dengan pengetahuan, keterampilan dan sikap kerja yang dibutuhkan untuk dapat merencanakan arah kebutuhan aset audio.

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA
1. Mengidentifikasi ruang lingkup pekerjaan audio	<p>1.1 Ruang lingkup pekerjaan audio diidentifikasi berdasarkan <i>creative brief</i>.</p> <p>1.2 Langkah-langkah pencarian arahan nuansa audio ditetapkan berdasarkan hasil identifikasi raung lingkup pekerjaan.</p>
2. Mengembangkan ide nuansa audio	<p>2.1 Alternatif ide nuansa audio dibuat berdasarkan ruang lingkup pekerjaan.</p> <p>2.2 Alternatif ide nuansa audio dirangkum berdasarkan arahan <i>creative brief</i>.</p> <p>2.3 Ide nuansa audio terpilih ditetapkan melalui persetujuan <i>creative director</i>.</p>
3. Membuat arahan audio	<p>3.1 Arahan audio dibuat berdasarkan ide nuansa audio terpilih.</p> <p>3.2 Arahan audio dikomunikasikan kepada personil/tim produksi secara jelas dan tepat.</p>

**BATASAN VARIABEL**

- Konteks variabel
  - Kompetensi ini digunakan untuk mengukur kemampuan seseorang didalam merencanakan arah kebutuhan aset audio, seperti *music* ilustrasi, *sound effect*, narasi, suara latar dan sebagainya.
  - Perencanaan *asset* audio direncanakan berdasar *creative brief* dan *technical brief* yang telah dirancang sebelumnya. Masing-masing *asset* audio harus diidentifikasi dan direncanakan produksinya dengan baik sesuai standar kualitas yang ditetapkan.
  - Fungsi audio dalam multimedia adalah memberikan penekanan pada hal-hal yang kiranya menjadi point penting dalam aplikasi

Multimedia. Disamping itu dalam produk multimedia audio juga berfungsi untuk :

- 1.3.1 Pemusatan perhatian dan mempertahankan perhatian.
- 1.3.2 Mengikuti pengarah.
- 1.3.3 Melatih daya analisis.
- 1.3.4 Menentukan arti dan konteks.
- 1.3.5 Meningkatkan motivasi pengguna
- 1.3.6 Membangun suasana agar lebih menarik, atraktif dan dinamis
- 1.3.7 Memperjelas informasi dan gagasan
- 1.3.8 Merangkum , mengingat kembali dan menggali informasi.

## 2. Peralatan dan perlengkapan

### 2.1 Peralatan

- 2.1.1 Komputer dengan *software* yang terkait
- 2.1.2 Alat penyimpan data
- 2.1.3 Alat pencetak data
- 2.1.4 Alat pemutar audio (speaker, dan lain-lain)

### 2.2 Perlengkapan

- 2.2.1 Alat tulis menulis
- 2.2.2 Alat tulis kantor
- 2.2.3 Alat presentasi

## 3. Peraturan yang diperlukan

- 3.1 Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta

## 4. Norma dan standar

### 4.1 Norma

- 4.1.1 Etika profesi multimedia *maker*
- 4.1.2 Etika komunikasi publik
- 4.1.3 Etika profesi penyiaran
- 4.1.4 Etika profesi periklanan
- 4.1.5 Etika profesi jurnalistik

## 4.2 Standar

4.2.1 Standar *operating procedure* produksi multimedia

4.2.2 Metode dan standar perencanaan *asset* audio multimedia

## PANDUAN PENILAIAN

### 1. Konteks penilaian

1.1 Proses penilaian harus memastikan :

1.1.1 Adanya akses kepada situasi proses perencanaan arah kebutuhan aset audio sesuai dengan *creative* dan *technical brief* yang ditetapkan.

1.1.2 Adanya akses kepada sumber-sumber informasi yang relevan dengan situasi penilaian penyusunan perencanaan arah kebutuhan aset audio.

1.1.3 Adanya akses atau alat ukur yang bisa digunakan sebagai tolok ukur evaluasi dan sumber personal ahli yang bisa memberikan penilaian secara obyektif.

1.1.4 Adanya akses kepada dukungan pembelajaran dan asesmen yang memadai, apabila diperlukan.

1.1.5 Digunakannya proses uji kompetensi yang memperhatikan karakteristik dan kemampuan peserta didik secara tepat serta digunakannya teknik-teknik uji kompetensi yang sesuai dengan bahasa dan kecakapan baca-tulis dari para pembelajar yang berlatar belakang dunia kreatif multimedia.

1.2 Beragam metoda asesmen perlu dilaksanakan untuk mengases pengetahuan dan keterampilan praktis yang telah dikuasai peserta ujian sebelumnya. Contoh-contoh yang berikut ini tepat untuk uji kompetensi unit ini :

1.2.1 Tanya jawab langsung dikombinasikan dengan tinjauan atau *review* portofolio dan laporan-laporan dari pihak ketiga di tempat kerja mengenai kinerja kandidat/peserta ujian.

1.2.2 Evaluasi terhadap hasil kerja atau tingkat pengetahuan, keterampilan dan sikap yang dimiliki peserta uji kompetensi, baik melalui instruksi, contoh studi kasus, praktek

senyatanya terhadap jenis-jenis pekerjaan yang harus dikuasai peserta uji kompetensi.

1.2.3 Inspeksi terhadap sistem pengarsipan informasi atau karya-karya yang telah dimiliki yang dilakukan oleh kandidat.

1.2.4 Tanya jawab secara lisan atau tertulis untuk menguji berbagai pengetahuan yang tertulis di dalam bagian “pengetahuan” dan “keterampilan” yang diperlukan pada unit kompetensi ini.

1.3 Penilaian dapat dilakukan dengan cara: lisan, tertulis, presentasi studi kasus, simulasi penugasan baik di tempat kerja yang bersangkutan dan atau di Tempat Uji Kompetensi (TUK).

## 2. Persyaratan kompetensi

(Tidak ada.)

## 3. Pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan

### 3.1 Pengetahuan

3.1.1 Memahami dan mengetahui karakteristik produk multimedia khususnya perencanaan arah kebutuhan aset audio

3.1.2 Memahami dan mengetahui proses perencanaan *asset* audio baik dari aspek teknik maupun artistik

3.1.3 Memahami peran dan fungsi audio dalam multimedia

### 3.2 Keterampilan

3.2.1 Terampil berdiskusi, mengemukakan gagasan, mempertahankan argumentasi dan mengungkapkan keunggulan produk yang dimiliki

3.2.2 Terampil berkomunikasi dua arah, menerima gagasan orang lain dan menyimpulkan sebagai bahan perbaikan produk

3.2.3 Terampil mengorganisir data, informasi, dan fakta-fakta yang terjadi untuk mengambil keputusan secara cepat dan tepat

3.2.4 Mampu menyusun perencanaan kebutuhan *asset* audio produk multimedia

4. Sikap kerja yang diperlukan
  - 4.1 Kooperatif (*cooperative*)
  - 4.2 Kreatif
  - 4.3 Kolaboratif
  - 4.4 Apresiatif
  - 4.5 Sensitif terhadap produk audio
5. Aspek kritis
  - 5.1 Ruang lingkup pekerjaan audio yang tidak berdasarkan *creative brief* akan menyebabkan *asset* audio yang dibuat tidak dapat digunakan



**KODE UNIT : J.59MTM00.013.1**

**JUDUL UNI : Mengevaluasi Hasil Pembuatan Aset Audio**

**DESKRIPSI UNIT :** Unit ini berhubungan dengan pengetahuan, keterampilan dan sikap kerja yang dibutuhkan untuk dapat mengevaluasi hasil pembuatan aset audio.

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA
1. Mengidentifikasi ruang lingkup pekerjaan audio	1.1 Ruang lingkup pekerjaan audio diidentifikasi berdasarkan <i>creative brief</i> . 1.2 Langkah-langkah pencarian ide audio ditetapkan berdasarkan hasil identifikasi ruang lingkup pekerjaan.
2. Mengembangkan ide nuansa audio	2.1 Alternatif ide nuansa audio dibuat ruang lingkup. 2.2 Alternatif ide nuansa audio dirangkum berdasarkan arahan <i>creative brief</i> . 2.3 Ide nuansa audio ditetapkan melalui <i>creative director</i> .
3. Membuat arahan nuansa audio	3.1 Arahan nuansa audio dibuat berdasarkan ide visual terpilih 3.2 Arahan nuansa audio dikomunikasikan kepada personil/tim produksi secara jelas dan tepat.

**BATASAN VARIABEL**

1. Konteks variabel
  - 1.1 Kompetensi ini digunakan untuk mengukur kemampuan seseorang didalam mengevaluasi hasil pembuatan aset audio sesuai standar kualitsa yang ditetapkan.
  - 1.2 Evaluasi hasil pembuatan aset audio dilaksanakan secara tim dan berpedoman pada *creative* dan *technical brief* yang ditetapkan.
  - 1.3 Standar evaluasi *asset* audio multimedia dapat enggunakan standar kualitas audio sbb :
    - 1.3.1 Audio mudah didengar dalam arti suara jelas, fokus informasi tidak tertutup oleh musik latar/ilustrasi, pelafalan

kata yang jelas, volume suara yang pas (tidak terlalu keras/lemah), tidak ada *noise*.

1.3.2 Penggunaan jeda yang cukup dan sealami mungkin yaitu antara penyampaian satu informais yang satu dengan yang lainnya tidak terlalu panjang atau pendek jedanya.

1.3.3 Audio menarik didengarkan seperti suara yang merdu, intonasi yang tegas dan berirama, logat yang khas, mampu memvisualkan pikiran pengguna.

1.4 Evaluasi hasil pembuatan aset audio digunakan untuk bahan perbaikan dan pengembangan *asset* audio sebelum digunakan.

1.5 Evaluasi hasil pembuatan *asset* audio merupakan langkah yang harus dilakukan sebagai bagian dari control kualitas.

## 2. Peralatan dan perlengkapan

### 2.1 Peralatan

2.1.1 Komputer dengan *software* yang terkait

2.1.2 Alat penyimpan data

2.1.3 *Printer*

2.1.4 Media pemutar audio

2.1.5 Media pemutar multimedia

### 2.2 Perlengkapan

2.2.1 Alat tulis menulis

2.2.2 Alat tulis kantor

2.2.3 Alat presentasi

2.2.4 Instrumen evaluasi *asset* audio

## 3. Peraturan yang diperlukan

3.1 Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta

## 4. Norma dan standar

### 4.1 Norma

4.1.1 Etika profesi multimedia *maker*

4.1.2 Etika komunikasi publik

- 4.1.3 Etika profesi penyiaran
- 4.1.4 Etika profesi periklanan
- 4.1.5 Etika profesi jurnalistik
- 4.2 Standar
  - 4.2.1 *Standard operating procedure* produksi multimedia
  - 4.2.2 Metode dan standar evaluasi *asset* audio multimedia

## **PANDUAN PENILAIAN**

### 1. Konteks penilaian

#### 1.1 Proses penilaian harus memastikan :

- 1.1.1 Adanya akses kepada situasi proses evaluasi multimedia baik dari aspek metode, elemen evaluasi dan model penyusunan laporan.
- 1.1.2 Adanya akses kepada sumber-sumber informasi yang relevan dengan situasi proses evaluasi multimedia dimaksud.
- 1.1.3 Adanya akses atau alat ukur yang bisa digunakan sebagai tolok ukur evaluasi dan sumber personal ahli yang bisa memberikan penilaian secara obyektif.
- 1.1.4 Adanya akses kepada dukungan pembelajaran dan asesmen yang memadai, apabila diperlukan.
- 1.1.5 Digunakannya proses uji kompetensi yang memperhatikan karakteristik dan kemampuan peserta didik secara tepat serta digunakannya teknik-teknik uji kompetensi yang sesuai dengan bahasa dan kecakapan baca tulis dari para pembelajar yang berlatar belakang dunia kreatif multimedia.

#### 1.2 Beragam metoda asesmen perlu dilaksanakan untuk mengases pengetahuan dan keterampilan praktis yang telah dikuasai peserta ujian sebelumnya. Contoh-contoh yang berikut ini tepat untuk uji kompetensi unit ini :

- 1.2.1 Tanya jawab langsung dikombinasikan dengan tinjauan atau *review* portofolio dan laporan-laporan dari pihak ketiga di tempat kerja mengenai kinerja kandidat/peserta ujian.

- 1.2.2 Evaluasi terhadap hasil kerja atau tingkat pengetahuan, keterampilan dan sikap yang dimiliki peserta uji kompetensi, baik melalui instruksi, contoh studi kasus, praktek senyatanya terhadap jenis-jenis pekerjaan yang harus dikuasai peserta uji kompetensi.
- 1.2.3 Inspeksi terhadap sistem pengarsipan informasi atau karya-karya yang telah dimiliki yang dilakukan oleh kandidat.
- 1.2.4 Tanya jawab secara lisan atau tertulis untuk menguji berbagai pengetahuan yang tertulis di dalam bagian “pengetahuan” dan “keterampilan” yang diperlukan pada unit kompetensi ini.
- 1.3 Penilaian dapat dilakukan dengan cara: lisan, tertulis, presentasi studi kasus, simulasi penugasan baik di tempat kerja yang bersangkutan dan atau di Tempat Uji Kompetensi (TUK).
2. Persyaratan kompetensi
  - 2.1 J.59MTM00.012.1 : Merencanakan Arah Kebutuhan Aset Audio
  - 2.2 J.59MTM00.014.1 : Menterjemahkan Arah Audio ke Dalam Langkah Kerja
  - 2.3 J.59MTM00.018.1 : Mengintegrasikan Seluruh Komponen Multimedia Terkait Audio dan Visual
  - 2.4 J.59MTM00.022.1 : Menerjemahkan *Brief* ke Dalam Langkah Kerja
3. Pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan
  - 3.1 Pengetahuan
    - 3.1.1 Memahami prosedur, materi dan tolak ukur evaluasi *asset* audio multimedia
    - 3.1.2 Mampu merumuskan dan menyusun rekomendasi hasil evaluasi yang dilaksanakan terhadap pembuatan *asset* audio
  - 3.2 Keterampilan
    - 3.2.1 Terampil menganalisis hasil evaluasi aset audio
    - 3.2.2 Terampil mempresentasikan dan mendiskusikan hasil evaluasi serta menyusun rekomendasi hasil evaluasi

- 3.2.3 Terampil mengorganisir data, informasi, dan fakta-fakta yang terjadi untuk mengambil keputusan secara cepat dan tepat
  - 3.2.4 Mampu mengoperasikan komputer baik untuk keperluan olah data, penulisan, maupun presentasi
- 4. Sikap kerja yang diperlukan
  - 4.1 Kooperatif (*cooperative*)
  - 4.2 Berpikiran terbuka (*open mind*)
  - 4.3 Kreatif
  - 4.4 Analitis
  - 4.5 Evaluatif
- 5. Aspek kritis
  - 5.1 Penetapan metode dan prosedur evaluasi *asset* audio yang tidak tepat akan menyebabkan kesalahan penilaian dan rekomendasi

**KODE UNIT : J.59MTM00.014.1**

**JUDUL UNI : Menterjemahkan Arah Audio Ke Dalam Langkah Kerja**

**DESKRIPSI UNIT :** Unit ini berhubungan dengan pengetahuan, keterampilan dan sikap kerja yang dibutuhkan untuk dapat menterjemahkan arah audio kedalam langkah kerja.

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA
1. Mengidentifikasi komponen audio	1.1 Elemen audio teridentifikasi. 1.2 Langkah kerja setiap elemen audio ditetapkan.
2. Merencanakan proses produksi aset audio multimedia	2.1 Prosedur pengerjaan teridentifikasi. 2.2 Aset audio multimedia teridentifikasi.

**BATASAN VARIABEL**

1. Konteks variabel
  - 1.1 Kompetensi ini digunakan untuk mengukur kemampuan seseorang didalam menterjemahkan arah audio kedalam langkah kerja produksi multimedia.
  - 1.2 Menerjemahkan arah audio ke dalam langkah kerja merupakan teknik penyajian audio dalam sebuah produk multimedia. Dalam hal ini terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan :
    - 1.2.1 Suara/audio merupakan cara lain untuk memperjelas pengertian suatu informasi. Contohnya, narasi merupakan kelengkapan dari penjelasan yang dilihat melalui video.
    - 1.2.2 Suara dapat lebih menjelaskan karakteristik suatu gambar, misalnya musik dan suara efek (*sound effect*), maupun suara asli (*real sound*).
    - 1.2.3 *Authoring software* yang digunakan harus mempunyai kemampuan untuk mengontrol *recording* dan *playback*. Terdapat berbagai macam *format file* audio, diantaranya AAC, AIFF, MP3, ogg, wav, wma, dan sebagainya.

- 1.3 Dalam menerjemahkan arah audio kedalam langkah kerja multimedia harus memperhatikan kedudukan dan fungsi audio seperti membantu menyampaikan informasi dengan lebih efektif, membantu meningkatkan daya tarik terhadap sesuatu tayangan, serta membantu meningkatkan daya tarik terhadap isi yang di presentasikan.
- 1.4 Produk multimedia tidak akan lengkap jika tanpa suara. Suara dalam multimedia terbagi menjadi tiga katagori :
  - 1.4.1 Ucapan (*speech*) : suara orang berbicara.
  - 1.4.2 Musik (*music*) : suara yang dihasilkan oleh alat *music*.
  - 1.4.3 Efek suara (*sound effect*) : suara yang dibuat untuk menciptakan kesan atau kejadian, seperti suara tembakan, halilintar, gelas pecah, lain-lain.
2. Peralatan dan perlengkapan
  - 2.1 Peralatan
    - 2.1.1 Komputer dengan *software* yang terkait
    - 2.1.2 Alat penyimpan data
    - 2.1.3 *Printer*
    - 2.1.4 Media pemutar audio multimedia
    - 2.1.5 Media pemutar audio
  - 2.2 Perlengkapan
    - 2.2.1 Alat tulis menulis
    - 2.2.2 Alat tulis kantor
    - 2.2.3 Alat presentasi
3. Peraturan yang diperlukan
  - 3.1 Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta
4. Norma dan standar
  - 4.1 Norma
    - 4.1.1 Etika profesi multimedia *maker*
    - 4.1.2 Etika komunikasi publik

- 4.1.3 Etika profesi penyiaran
- 4.1.4 Etika profesi periklanan
- 4.1.5 Etika profesi jurnalistik
- 4.2 Standar
  - 4.2.1 Standar *operating procedure* produksi multimedia
  - 4.2.2 Metode dan standar produksi dan penggunaan *asset* audio multimedia

## **PANDUAN PENILAIAN**

### **1. Konteks penilaian**

#### **1.1 Proses penilaian harus memastikan :**

- 1.1.1 Adanya akses kepada situasi proses menterjemahkan arah audio kedalam langkah kerja dalam produksi multimedia baik berdasar aspek teknis, komunikasi maupun artistik.
  - 1.1.2 Adanya akses kepada sumber-sumber informasi yang relevan dengan situasi proses penilaian terhadap kemampuan menterjemahkan arah audio kedalam langkah kerja.
  - 1.1.3 Adanya akses atau alat ukur yang bisa digunakan sebagai tolok ukur evaluasi dan sumber personal ahli yang bisa memberikan penilaian secara obyektif.
  - 1.1.4 Adanya akses kepada dukungan pembelajaran dan asesmen yang memadai, apabila diperlukan.
  - 1.1.5 Digunakannya proses uji kompetensi yang memperhatikan karakteristik dan kemampuan peserta didik secara tepat serta digunakannya teknik-teknik uji kompetensi yang sesuai dengan bahasa dan kecakapan baca-tulis dari para pembelajar yang berlatar belakang dunia kreatif multimedia.
- 1.2 Beragam metoda asesmen perlu dilaksanakan untuk mengases pengetahuan dan keterampilan praktis yang telah dikuasi peserta ujian sebelumnya. Contoh-contoh yang berikut ini tepat untuk uji kompetensi unit ini :



- 1.2.1 Tanya jawab langsung dikombinasikan dengan tinjauan atau *review* portofolio dan laporan-laporan dari pihak ketiga di tempat kerja mengenai kinerja kandidat/peserta ujian.
  - 1.2.2 Evaluasi terhadap hasil kerja atau tingkat pengetahuan, keterampilan dan sikap yang dimiliki peserta uji kompetensi, baik melalui instruksi, contoh studi kasus, praktek senyatanya terhadap jenis-jenis pekerjaan yang harus dikuasai peserta uji kompetensi.
  - 1.2.3 Inspeksi terhadap sistem pengarsipan informasi atau karya-karya yang telah dimiliki yang dilakukan oleh kandidat.
  - 1.2.4 Tanya jawab secara lisan atau tertulis untuk menguji berbagai pengetahuan yang tertulis di dalam bagian “pengetahuan” dan “keterampilan” yang diperlukan pada unit kompetensi ini.
- 1.3 Penilaian dapat dilakukan dengan cara: lisan, tertulis, presentasi studi kasus, simulasi penugasan baik di tempat kerja yang bersangkutan dan atau di Tempat Uji Kompetensi (TUK).
2. Persyaratan kompetensi  
(Tidak ada.)
3. Pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan
  - 3.1 Pengetahuan
    - 3.1.1 Memahami dan mengetahui kedudukan, fungsi dan format audio dalam produk multimedia
    - 3.1.2 Memahami dan mengetahui proses menterjemahkan arah audio kedalam langkah kerja produksi multimedia sesuai dengan standar kualitas yang ditetapkan
  - 3.2 Keterampilan
    - 3.2.1 Terampil membaca dan menterjemahkan *brief* multimedia khususnya untuk aset audio
    - 3.2.2 Terampil berkomunikasi dua arah, menerima gagasan orang lain dan menyimpulkan sebagai bahan perbaikan produk

- 3.2.3 Terampil mengorganisir data, informasi, dan fakta-fakta yang terjadi untuk mengambil keputusan secara cepat dan tepat
  - 3.2.4 Mampu mengoperasikan *computer* baik untuk perluan olah data, penulisan, produksi audio, maupun presentasi
- 4. Sikap kerja yang diperlukan
  - 4.1 Kooperatif (*cooperative*)
  - 4.2 Kreatif
  - 4.3 Evaluatif
  - 4.4 Apresiatif
  - 4.5 Sensitif terhadap produk audio/suara
- 5. Aspek kritis
  - 5.1 Prosedur pengerjaan *asset* audio yang tidak sesuai prosedur akan menghasilkan produk yang salah dan tidak berkualitas

**KODE UNIT : J.59MTM00.015.1**

**JUDUL UNI : Membuat Aset Audio Berdasarkan Langkah Kerja yang Telah Ditetapkan**

**DESKRIPSI UNIT :** Unit ini berhubungan dengan pengetahuan, keterampilan dan sikap kerja yang dibutuhkan untuk dapat membuat aset audio berdasarkan langkah kerja yang telah ditetapkan.

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA
1. Memproduksi aset audio multimedia	1.1 Prosedur pengerjaan teridentifikasi. 1.2 Aset audio multimedia diproduksi. 1.3 Penyimpanan secara berkala dilakukan.
2. Mereview hasil produksi audio	2.1 Hasil kerja direview secara berkala. 2.2 Tuntutan perbaikan visual dipersiapkan. 2.3 Proses perbaikan dilakukan.

**BATASAN VARIABEL**

- Konteks variabel
  - Kompetensi ini digunakan untuk mengukur kemampuan seseorang didalam membuat aset audio berdasarkan langkah kerja yang telah ditetapkan.
  - Proses produksi *asset* audio dilaksanakan atas dasar standar yang telah ditetapkan dalam *creative* dan *technical brief*.
  - Prosedur kerja produksi *asset* audio dilaksanakan dengan tahapan perencanaan, produksi, evaluasi dan final produk yang siap digunakan dalam produk multimedia.
  - Teknologi audio berperan penting dalam penyampaian informasi, tanpa adanya audio dalam sebuah multimedia maka hasilnya tidak lengkap. Untuk keperluan produksi *asset* audio harus menguasai berbagai teknologi dan format audio. Terdapat berbagai macam *format file* audio, diantaranya AAC, AIFF, MP3, ogg, wav, wma, dan sebagainya.

## 2. Peralatan dan perlengkapan

### 2.1 Peralatan

2.1.1 Komputer dengan *software* yang terkait

2.1.2 Alat penyimpan data

2.1.3 *Printer*

2.1.4 Media pemutar audio multimedia

2.1.5 Media pemutar multimedia

### 2.2 Perlengkapan

2.2.1 Alat tulis menulis

2.2.2 Alat tulis kantor

2.2.3 Alat presentasi

## 3. Peraturan yang diperlukan

3.1 Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta

## 4. Norma dan standar

### 4.1 Norma

4.1.1 Etika profesi multimedia *maker*

4.1.2 Etika komunikasi publik

4.1.3 Etika profesi penyiaran

4.1.4 Etika profesi periklanan

4.1.5 Etika profesi jurnalistik

### 4.2 Standar

4.2.1 Standar *operating procedure* produksi multimedia

4.2.2 Metode dan standar evaluasi multimedia

## **PANDUAN PENILAIAN**

### 1. Konteks penilaian

1.1 Proses penilaian harus memastikan :

1.1.1 Adanya akses kepada situasi proses membuat aset audio berdasarkan langkah kerja yang telah ditetapkan.

- 1.1.2 Adanya akses kepada sumber-sumber informasi yang relevan dengan situasi evaluasi *asset* audio yang telah diproduksi.
  - 1.1.3 Adanya akses atau alat ukur yang bisa digunakan sebagai tolok ukur evaluasi dan sumber personal ahli yang bisa memberikan penilaian secara obyektif.
  - 1.1.4 Adanya akses kepada dukungan pembelajaran dan asesmen yang memadai, apabila diperlukan.
  - 1.1.5 Digunakannya proses uji kompetensi yang memperhatikan karakteristik dan kemampuan peserta didik secara tepat serta digunakannya teknik-teknik uji kompetensi yang sesuai dengan bahasa dan kecakapan baca-tulis dari para pembelajar yang berlatar belakang dunia kreatif multimedia.
- 1.2 Beragam metoda asesmen perlu dilaksanakan untuk mengases pengetahuan dan keterampilan praktis yang telah dikuasai peserta ujian sebelumnya. Contoh-contoh yang berikut ini tepat untuk uji kompetensi unit ini :
- 1.2.1 Tanya jawab langsung dikombinasikan dengan tinjauan atau *review* portofolio dan laporan-laporan dari pihak ketiga di tempat kerja mengenai kinerja kandidat/peserta ujian.
  - 1.2.2 Evaluasi terhadap hasil kerja atau tingkat pengetahuan, keterampilan dan sikap yang dimiliki peserta uji kompetensi, baik melalui instruksi, contoh studi kasus, praktek senyatanya terhadap jenis-jenis pekerjaan yang harus dikuasai peserta uji kompetensi.
  - 1.2.3 Inspeksi terhadap sistem pengarsipan informasi atau karya-karya yang telah dimiliki yang dilakukan oleh kandidat.
  - 1.2.4 Tanya jawab secara lisan atau tertulis untuk menguji berbagai pengetahuan yang tertulis di dalam bagian “pengetahuan” dan “keterampilan” yang diperlukan pada unit kompetensi ini.
- 1.3 Penilaian dapat dilakukan dengan cara: lisan, tertulis, presentasi studi kasus, simulasi penugasan baik di tempat kerja yang bersangkutan dan atau di Tempat Uji Kompetensi (TUK).

2. Persyaratan kompetensi  
(Tidak ada.)
3. Pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan
  - 3.1 Pengetahuan
    - 3.1.1 Memahami dan mengetahui karakteristik dan fungsi audio dalam multimedia
    - 3.1.2 Memahami dan mengetahui proses membuat aset audio berdasarkan langkah kerja yang telah ditetapkan
    - 3.1.3 Mengikuti perkembangan teknologi produksi dan format audio untuk multimedia
  - 3.2 Keterampilan
    - 3.2.1 Terampil menggunakan peralatan produksi audio yang sesuai dengan kebutuhan produk multimedia yang sedang diproduksi
    - 3.2.2 Terampil berkomunikasi dua arah, menerima gagasan orang lain dan menyimpulkan sebagai bahan perbaikan produk.
    - 3.2.3 Mampu mengoperasikan komputer baik untuk keperluan olah data, penulisan, produksi audio maupun presentasi
4. Sikap kerja yang diperlukan
  - 4.1 Kooperatif (*cooperative*)
  - 4.2 Berpikiran terbuka (*open mind*)
  - 4.3 Kreatif
  - 4.4 Produktif
5. Aspek kritis
  - 5.1 Penyimpanan *asset* multimedia yang tidak pernah dicek akan mengganggu kelancaran produksi multimedia

**KODE UNIT : J.59MTM00.016.1**

**JUDUL UNIT : Merencanakan Arah Kebutuhan Teknik**

**DESKRIPSI UNIT :** Unit ini berhubungan dengan pengetahuan, keterampilan dan sikap kerja yang dibutuhkan untuk dapat merencanakan arah kebutuhan teknik.

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA
1. Menerjemahkan konsep teknis	1.1 Kebutuhan teknis untuk mendukung konsep diidentifikasi sesuai dengan langkah kerja. 1.1 Kebutuhan teknis diterapkan sesuai dengan langkah kerja.
2. Merencanakan jenis algoritma pemrograman	2.1 Logika algoritma dijelaskan sesuai dengan konsep. 2.2 Jenis-jenis bahasa pemrograman dipilih sesuai kebutuhan konsep.

**BATASAN VARIABEL**

- Konteks variabel
  - Kompetensi ini digunakan untuk mengukur kemampuan seseorang didalam merencanakan arah kebutuhan teknik untuk mendukung produksi multimedia sesuai dengan konsep yang direncanakan.
  - Kompetensi ini akan digunakan untuk menerjemahkan konsep teknis sehingga bisa diidentifikasikan dan diimplentasikan melalui langkah kerja yang sesuai.
  - Rencana arah kebutuhan teknis bisa digunakan untuk menjelaskan logika algoritma dan memilih jenis-jenis kecerdasan buatan sesuai dengan kebutuhan konsep.
  - Penerapan kompetensi ini akan bekerjasama secara erat dan terkait langsung dengan banyak pihak seperti klien, multimedia *creative director*, multimedia *art director*, multimedia *technical director*, dan sejumlah pihak lainnya.
  - Perangkat produksi kebutuhan teknis selalu berkembang, diantaranya :

- 1.5.1 Sistem komputer, seperti komputer PC desktop, komputer *workstation*, laptop, komputer *hybrid*, komputer tablet, dan sebagainya.
- 1.5.2 Perangkat *capture*, seperti kamera video, *video recorder*, *microfon audio*, *keyboard*, grafik tablet, perangkat 3d input, sensor sentuh, perangkat VR, perangkat *digitalizing/sampling*, pemindai.
- 1.5.3 Perangkat penyimpanan, seperti *Harddisk*, CD rom, DVD rom, *zip drive*, SSD, dan sebagainya.
- 1.5.4 Perangkat jaringan komunikasi seperti ethernet, token ring, FDDI, ATM, intranet, internet, dan sebagainya.
- 1.5.5 Perangkat penampil, seperti *speaker*, HDTV, SVGA, *printer*, *plotter*, dan sebagainya.

## 2. Peralatan dan perlengkapan

### 2.1 Peralatan

- 2.1.1 Komputer dengan *software* yang terkait
- 2.1.2 Alat penyimpan data
- 2.1.3 *Printer*
- 2.1.4 Media pemutar multimedia

### 2.2 Perlengkapan

- 2.2.1 Alat tulis menulis
- 2.2.2 Alat tulis kantor
- 2.2.3 Alat presentasi

## 3. Peraturan yang diperlukan

- 3.1 Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta

## 4. Norma dan standar

### 4.1 Norma

- 4.1.1 Etika profesi multimedia *maker*
- 4.1.2 Etika komunikasi publik
- 4.1.3 Etika profesi penyiaran



- 4.1.4 Etika profesi periklanan
- 4.1.5 Etika profesi jurnalistik
- 4.2 Standar
  - 4.2.1 Standar *operating procedure* produksi multimedia
  - 4.2.2 Metode dan standar merencanakan arah kebutuhan teknik

## **PANDUAN PENILAIAN**

### **1. Konteks penilaian**

#### **1.1 Proses penilaian harus memastikan :**

- 1.1.1 Adanya akses kepada proses perencanaan arah kebutuhan teknik.
- 1.1.2 Adanya akses kepada pemahaman dan penerjemahan konsep teknis untuk diidentifikasi dan diimplentasikan dalam perencanaan arah kebutuhan teknis melalui langkah kerja.
- 1.1.3 Adanya akses kepada sumber-sumber informasi yang relevan dengan proses perencanaan arah kebutuhan teknis seperti halnya logika algoritma dan jenis-jenis kecerdasan buatan.
- 1.1.4 Adanya akses kepada dukungan pembelajaran dan asesmen yang memadai, apabila diperlukan.
- 1.1.5 Digunakannya proses uji kompetensi yang memperhatikan karakteristik dan kemampuan peserta didik secara tepat serta digunakannya teknik-teknik uji kompetensi yang sesuai dengan bahasa dan kecakapan baca-tulis dari para pembelajar yang berlatar belakang dunia kreatif multimedia.

#### **1.2 Beragam metoda asesmen perlu dilaksanakan untuk mengakses pengetahuan dan keterampilan praktis yang telah dikuasi peserta ujian sebelumnya. Contoh-contoh yang berikut ini tepat untuk uji kompetensi unit ini :**

- 1.2.1 Tanya jawab langsung dikombinasikan dengan tinjauan atau *review* portofolio dan laporan-laporan dari pihak ketiga di tempat kerja mengenai kinerja kandidat/peserta ujian.

- 1.2.2 Evaluasi terhadap hasil kerja atau tingkat pengetahuan, keterampilan dan sikap yang dimiliki peserta uji kompetensi, baik melalui instruksi, contoh studi kasus, praktek senyatanya terhadap jenis-jenis pekerjaan yang harus dikuasai peserta uji kompetensi.
- 1.2.3 Inspeksi terhadap sistem pengarsipan informasi atau karya-karya yang telah dimiliki yang dilakukan oleh kandidat.
- 1.2.4 Tanya jawab secara lisan atau tertulis untuk menguji berbagai pengetahuan yang tertulis di dalam bagian “pengetahuan” dan “keterampilan” yang diperlukan pada unit kompetensi ini.
- 1.3 Penilaian dapat dilakukan dengan cara: lisan, tertulis, presentasi studi kasus, simulasi penugasan baik di tempat kerja yang bersangkutan dan atau di Tempat Uji Kompetensi (TUK).
- 2. Persyaratan kompetensi  
(Tidak ada.)
- 3. Pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan
  - 3.1 Pengetahuan
    - 3.1.1 Memahami dan mengetahui karakteristik berbagai teknologi yang digunakan dalam multimedia
    - 3.1.2 Memahami dan mengetahui perkembangan teknologi multimedia
  - 3.2 Keterampilan
    - 3.2.1 Terampil menguasai aspek-aspek yang menjadi bagian dari proses merencanakan arah kebutuhan teknik
    - 3.2.2 Terampil berkomunikasi dua arah, menerima gagasan orang lain dan menyimpulkan sebagai bahan perbaikan produk.
    - 3.2.3 Terampil mengorganisir data, informasi, dan fakta-fakta yang terjadi untuk mengambil keputusan secara cepat dan tepat
    - 3.2.4 Mampu mengoperasikan komputer baik untuk perluan olah data, penulisan, teknis maupun presentasi

4. Sikap kerja yang diperlukan

4.1 Peka terhadap situasi

4.2 Kooperatif (*cooperative*)

4.3 Berpikiran terbuka (*open mind*)

4.4 Kreatif

4.5 Kolaboratif

5. Aspek kritis

5.1 Arah kebutuhan teknis untuk mendukung konsep yang tidak diidentifikasi sesuai dengan langkah kerja akan menyebabkan gangguan pada proses produksi

**KODE UNIT : J.59MTM00.017.1**

**JUDUL UNIT : Menentukan Kebutuhan Asset Teknik**

**DESKRIPSI UNIT :** Unit ini berhubungan dengan pengetahuan, keterampilan dan sikap kerja yang dibutuhkan untuk dapat menentukan kebutuhan *asset* teknik.

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA
1. Mengidentifikasi kebutuhan bahasa pemrograman, piranti lunak dan piranti keras	1.1 Bahasa pemrograman diidentifikasi sesuai kebutuhan teknis. 1.2 Jenis-jenis piranti lunak diidentifikasi sesuai kebutuhan teknis. 1.3 Spesifikasi piranti keras diidentifikasi sesuai kebutuhan teknis.
2. Menentukan kebutuhan bahasa pemrograman, piranti lunak dan piranti keras	2.1 Jenis bahasa pemrograman teknis ditentukan sesuai langkah kerja. 2.2 Jenis piranti lunak yang sesuai kebutuhan teknis ditentukan. 2.3 Jenis piranti keras yang sesuai kebutuhan teknis ditentukan.

**BATASAN VARIABEL**

1. Konteks variabel
  - 1.1 Kebutuhan *asset* teknis merupakan *asset* yang memfasilitasi agar produk multimedia dapat diakses dengan mudah, menarik, cepat dan interaktif. Beberapa komponen *asset* teknis tersebut diantaranya :
    - 1.1.1 Perangkat komputer yang mengkoordinasikan apa yang dilihat dan didengar yang berinteraksi dengan pengguna.
    - 1.1.2 Perangkat *link* yang menghubungkan kita dengan informasi.
    - 1.1.3 Perangkat navigasi yang memandu pengguna untuk menjelajah jaringan informasi yang saling terhubung.
    - 1.1.4 Perangkat yang memungkinkan pengguna untuk mengumpulkan, memproses dan mengkomunikasikan informasi dan idenya.

- 1.2 Kompetensi ini akan digunakan untuk mengidentifikasi dan menentukan kebutuhan jenis bahasa pemrograman yang sesuai dengan langkah kerja.
- 1.3 Kompetensi ini akan digunakan untuk mengidentifikasi dan menentukan kebutuhan jenis piranti lunak yang sesuai dengan kebutuhan teknis.
- 1.4 Kompetensi ini akan digunakan untuk mengidentifikasi dan menentukan kebutuhan jenis piranti keras yang sesuai dengan kebutuhan teknis.
- 1.5 Dalam perkembangannya, secara teknis multimedia dapat dikategorikan ke dalam dua kelompok :
  - 1.5.1 Multimedia linier, multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun di dalamnya. Sifatnya sekuensial atau berurutan dan durasi tayangannya dapat diukur. Film dan televisi termasuk dalam kelompok ini.
  - 1.5.2 Multimedia interaktif, multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Ciri lain multimedia interaktif dilengkapi dengan beberapa navigasi yang disebut juga dengan *graphical user interface* (GUI), baik berupa *icon* maupun *button*, *pop-up menu*, *scroll bar*, dan lainnya yang dapat dioperasikan oleh pengguna untuk sarana *browsing* ke berbagai jendela informasi dengan bantuan sarana *hyperlink*.

## 2. Peralatan dan perlengkapan

### 2.1 Peralatan

- 2.1.1 Komputer dengan *software* yang terkait
- 2.1.2 Alat penyimpan data
- 2.1.3 *Printer*
- 2.1.4 Media pemutar multimedia

### 2.2 Perlengkapan

- 2.2.1 Alat tulis menulis

- 2.2.2 Alat tulis kantor
  - 2.2.3 Alat presentasi
  - 2.2.4 Instrumen evaluasi
- 3. Peraturan yang diperlukan
  - 3.1 Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta
- 4. Norma dan standar
  - 4.1 Norma
    - 4.1.1 Etika profesi multimedia *maker*
    - 4.1.2 Etika komunikasi publik
    - 4.1.3 Etika profesi penyiaran
    - 4.1.4 Etika profesi periklanan
    - 4.1.5 Etika profesi jurnalistik
  - 4.2 Standar
    - 4.2.1 Standar *operating procedure* produksi multimedia
    - 4.2.2 Metode dan standar evaluasi multimedia

## **PANDUAN PENILAIAN**

- 1. Konteks penilaian
  - 1.1 Proses penilaian harus memastikan :
    - 1.1.1 Adanya akses kepada proses penentuan kebutuhan *asset* teknik baik dari aspek metode, elemen evaluasi dan model penyusunan laporan.
    - 1.1.2 Adanya akses kepada identifikasi tentang jenis piranti lunak untuk digunakan dalam penentuan kebutuhan *asset* teknik yang sesuai dengan langkah kerja.
    - 1.1.3 Adanya akses kepada identifikasi tentang jenis piranti keras untuk digunakan dalam penentuan kebutuhan *asset* teknik yang sesuai dengan langkah kerja.
    - 1.1.4 Adanya akses kepada sumber-sumber informasi yang relevan dengan proses penentuan kebutuhan *asset* teknik seperti halnya jenis-jenis piranti lunak dan piranti keras.

- 1.1.5 Adanya akses kepada dukungan pembelajaran dan asesmen yang memadai, apabila diperlukan.
- 1.1.6 Digunakannya proses uji kompetensi yang memperhatikan karakteristik dan kemampuan peserta didik secara tepat serta digunakannya teknik-teknik uji kompetensi yang sesuai dengan bahasa dan kecakapan baca-tulis dari para pembelajar yang berlatar belakang dunia kreatif multimedia.
- 1.2 Beragam metoda asesmen perlu dilaksanakan untuk mengases pengetahuan dan keterampilan praktis yang telah dikuasai peserta ujian sebelumnya. Contoh-contoh yang berikut ini tepat untuk uji kompetensi unit ini :
  - 1.2.1 Tanya jawab langsung dikombinasikan dengan tinjauan atau *review* portofolio dan laporan-laporan dari pihak ketiga di tempat kerja mengenai kinerja kandidat/peserta ujian.
  - 1.2.2 Evaluasi terhadap hasil kerja atau tingkat pengetahuan, keterampilan dan sikap yang dimiliki peserta uji kompetensi, baik melalui instruksi, contoh studi kasus, praktek senyatanya terhadap jenis-jenis pekerjaan yang harus dikuasai peserta uji kompetensi.
  - 1.2.3 Inspeksi terhadap sistem pengarsipan informasi atau karya-karya yang telah dimiliki yang dilakukan oleh kandidat.
  - 1.2.4 Tanya jawab secara lisan atau tertulis untuk menguji berbagai pengetahuan yang tertulis di dalam bagian “pengetahuan” dan “keterampilan” yang diperlukan pada unit kompetensi ini.
- 1.3 Penilaian dapat dilakukan dengan cara: lisan, tertulis, presentasi studi kasus, simulasi penugasan baik di tempat kerja yang bersangkutan dan atau di Tempat Uji Kompetensi (TUK).

## 2. Persyaratan kompetensi (Tidak ada.)

### 3. Pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan

#### 3.1 Pengetahuan

3.1.1 Memahami dan mengetahui karakteristik teknis multimedia

3.1.2 Memahami dan mengetahui menentukan kebutuhan *asset* teknik sesuai dengan jenis multimedia yang akan diproduksi

#### 3.2 Keterampilan

3.2.1 Terampil menyusun dan menentukan kebutuhan *asset* teknik berdasar kebutuhan produk

3.2.2 Terampil berkomunikasi dua arah, menerima gagasan orang lain dan menyimpulkan sebagai bahan perbaikan produk

3.2.3 Terampil mengorganisir data, informasi, dan fakta-fakta yang terjadi untuk mengambil keputusan secara cepat dan tepat

3.2.4 Mampu mengoperasikan *computer* baik untuk perluan olah data, penulisan, pembuatan *asset* teknis maupun presentasi

### 4. Sikap kerja yang diperlukan

4.1 Peka terhadap situasi

4.2 Berpikiran terbuka (*open mind*)

4.3 Kreatif

4.4 Kolaboratif

### 5. Aspek kritis

5.1 Bahasa pemrograman yang tidak diidentifikasi sesuai kebutuhan teknis akan menyebabkan gangguan dalam proses produksi

5.2 Jenis-jenis piranti lunak yang tidak diidentifikasi sesuai kebutuhan teknis akan menyebabkan gangguan dalam proses produksi



**KODE UNIT : J.59MTM00.018.1**

**JUDUL UNIT : Mengintegrasikan Seluruh Komponen Multimedia  
Terkait Audio dan Visual**

**DESKRIPSI UNIT :** Unit ini berhubungan dengan pengetahuan, keterampilan dan sikap kerja yang dibutuhkan untuk dapat mengintegrasikan seluruh komponen multimedia terkait audio dan visual.

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA
1. Mengidentifikasi metode integrasi komponen multimedia	1.1 Metode integrasi teknis multimedia diuraikan sesuai kebutuhan. 1.2 Metode integrasi dipilih sesuai dengan kebutuhan.
2. Menentukan sistem integrasi komponen multimedia dengan kecerdasan buatan	2.1 Sistem integrasi direncanakan sesuai metode yang dipilih. 2.2 Sistem integrasi dipilih sesuai dengan metode integrasi.

#### **BATASAN VARIABEL**

1. Konteks variabel

- 1.1 Kompetensi ini digunakan untuk mengukur kemampuan seseorang didalam mengintegrasikan seluruh komponen multimedia terkait audio dan visual.
- 1.2 Yang dimaksud dengan mengintegrasikan seluruh komponen multimedia terkait audio dan visual adalah mengumpulkan dan memastikan *output* format audio dan visual yang didapat sudah sesuai dengan *brief* awal yang telah disepakati bersama untuk selanjutnya digabungkan hingga berjalan sempurna sesuai dengan *technical brief* dengan menggunakan metode pemrograman.
- 1.3 Kompetensi ini akan digunakan untuk menerjemahkan sistem integrasi komponen multimedia melalui metode-metode integrasi teknis multimedia sesuai sesuai kebutuhan.
- 1.4 Kompetensi ini akan digunakan untuk menentukan sistem integrasi komponen multimedia dengan kecerdasan buatan.

- 1.5 Kompetensi ini akan digunakan untuk merencanakan sistem integrasi dan kecerdasan buatan sesuai dengan metode yang dipilih.
  - 1.6 Penerapan kompetensi ini akan bekerjasama secara erat dan terkait langsung dengan banyak pihak seperti klien, multimedia *creative director*, multimedia *art director*, multimedia *technical director*, dan sejumlah pihak lainnya.
2. Peralatan dan perlengkapan
    - 2.1 Peralatan
      - 2.1.1 Komputer dengan *software* yang terkait
      - 2.1.2 Alat penyimpan data
      - 2.1.3 *Printer*
      - 2.1.4 Media pemutar multimedia
    - 2.2 Perlengkapan
      - 2.2.1 Alat tulis menulis
      - 2.2.2 Alat tulis kantor
      - 2.2.3 Alat presentasi
3. Peraturan yang diperlukan
    - 3.1 Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta
4. Norma dan standar
    - 4.1 Norma
      - 4.1.1 Etika profesi multimedia *maker*
      - 4.1.2 Etika komunikasi publik
      - 4.1.3 Etika profesi penyiaran
      - 4.1.4 Etika profesi periklanan
      - 4.1.5 Etika profesi jurnalistik
    - 4.2 Standar
      - 4.2.1 Standar *operating procedure* produksi multimedia
      - 4.2.2 Metode dan standar mengintegrasikan seluruh komponen multimedia terkait audio dan visual

## **PANDUAN PENILAIAN**

### **1. Konteks penilaian**

#### **1.1 Proses penilaian harus memastikan :**

- 1.1.1 Adanya akses kepada proses integrasi seluruh komponen multimedia terkait audio dan visual baik dari aspek metode, elemen evaluasi dan model penyusunan laporan.
- 1.1.2 Adanya akses kepada identifikasi metode-metode integrasi teknis multimedia sesuai sesuai kebutuhan.
- 1.1.3 Adanya akses kepada identifikasi metode-metode integrasi teknis multimedia sesuai sesuai kebutuhan.
- 1.1.4 Adanya akses kepada dukungan pembelajaran dan asesmen yang memadai, apabila diperlukan.
- 1.1.5 Digunakannya proses uji kompetensi yang memperhatikan karakteristik dan kemampuan peserta didik secara tepat serta digunakannya teknik-teknik uji kompetensi yang sesuai dengan bahasa dan kecakapan baca-tulis dari para pembelajar yang berlatar belakang dunia kreatif multimedia.

#### **1.2 Beragam metoda asesmen perlu dilaksanakan untuk mengases pengetahuan dan keterampilan praktis yang telah dikuasai peserta ujian sebelumnya. Contoh-contoh yang berikut ini tepat untuk uji kompetensi unit ini :**

- 1.2.1 Tanya jawab langsung dikombinasikan dengan tinjauan atau *review* portofolio dan laporan-laporan dari pihak ketiga di tempat kerja mengenai kinerja kandidat/peserta ujian.
- 1.2.2 Evaluasi terhadap hasil kerja atau tingkat pengetahuan, keterampilan dan sikap yang dimiliki peserta uji kompetensi, baik melalui instruksi, contoh studi kasus, praktek senyatanya terhadap jenis-jenis pekerjaan yang harus dikuasai peserta uji kompetensi.
- 1.2.3 Inspeksi terhadap sistem pengarsipan informasi atau karya-karya yang telah dimiliki yang dilakukan oleh kandidat.
- 1.2.4 Tanya jawab secara lisan atau tertulis untuk menguji berbagai pengetahuan yang tertulis di dalam bagian

“pengetahuan” dan “keterampilan” yang diperlukan pada unit kompetensi ini.

- 1.3 Penilaian dapat dilakukan dengan cara: lisan, tertulis, presentasi studi kasus, simulasi penugasan baik di tempat kerja yang bersangkutan dan atau di Tempat Uji Kompetensi (TUK).

2. Persyaratan kompetensi  
(Tidak ada.)

3. Pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan

- 3.1 Pengetahuan

- 3.1.1 Memahami dan mengetahui cara mengintegrasikan seluruh komponen multimedia terkait audio dan visual
- 3.1.2 Memahami dan mengetahui proses evaluasi produksi multimedia

- 3.2 Keterampilan

- 3.2.1 Terampil dalam mengintegrasikan seluruh komponen multimedia terkait audio dan visual
- 3.2.2 Terampil berkomunikasi dua arah, menerima gagasan orang lain dan menyimpulkan sebagai bahan perbaikan produk
- 3.2.3 Terampil mengorganisir data, informasi, dan fakta-fakta yang terjadi untuk mengambil keputusan secara cepat dan tepat
- 3.2.4 Mampu mengoperasikan komputer baik untuk perluan olah data, penulisan, maupun presentasi

4. Sikap kerja yang diperlukan

- 4.1 Kooperatif (*cooperative*)
- 4.2 Berpikiran terbuka (*open mind*)
- 4.3 Kreatif
- 4.4 Kolaboratif
- 4.5 Analitis

5. Aspek kritis

- 5.1 Metode integrasi teknis multimedia harus diuraikan sesuai kebutuhan metode integrasi

**KODE UNIT : J.59MTM00.019.1**

**JUDUL UNI : Mengevaluasi Hasil Pekerjaan Aset Teknis**

**DESKRIPSI UNIT :** Unit ini berhubungan dengan pengetahuan, keterampilan dan sikap kerja yang dibutuhkan untuk dapat mengevaluasi hasil pekerjaan *asset* teknis.

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA
1. Merencanakan evaluasi hasil pekerjaan aset teknis	1.1 Jenis-jenis aset teknis diidentifikasi sesuai dengan kebutuhan proyek. 1.2 Spesifikasi masing-masing teknis dijelaskan sesuai dengan jenis aset multimedia. 1.3 Metode evaluasi aset teknis diidentifikasi sesuai dengan jenis aset multimedia dan langkah kerja. 1.4 Rencana evaluasi dirumuskan sesuai jenis aset multimedia dan langkah kerja.
2. Melaksanakan evaluasi hasil pekerjaan aset teknis	2.1 Instrumen pengujian aset teknis disiapkan sesuai dengan metode evaluasi. 2.2 Evaluasi aset teknis dilakukan berdasarkan metode evaluasi yang telah ditentukan.
3. Melaporkan hasil evaluasi pekerjaan aset teknis	3.1 Hasil evaluasi pekerjaan aset teknis disusun sesuai dengan prosedur yang ditetapkan. 3.2 Hasil evaluasi pekerjaan aset teknis dipresentasikan sesuai dengan karakteristik klien.

**BATASAN VARIABEL**

1. Konteks variabel
  - 1.1 Kompetensi ini digunakan untuk mengukur kemampuan seseorang didalam mengevaluasi hasil pekerjaan *asset* teknis. Hasil evaluasi akan sangat berguna bagi perbaikan dan penyempurnaan multimedia yang sedang diproduksi dan pengembangan untuk produksi multimedia pada masa yang akan datang.
  - 1.2 Evaluasi produk multimedia dilaksanakan dengan metode pengujian instrumen aset teknis.

- 1.3 Hasil evaluasi pekerjaan aset teknis multimedia yang sedang diproduksi, disusun dan didistribusikan kepada multimedia *technical director* dan klien untuk dilakukan tindak lanjut sesuai langkah kerja dan tahapan produksi.
  - 1.4 Penerapan kompetensi ini akan bekerjasama secara erat dan terkait langsung dengan banyak pihak seperti klien, multimedia *creative director*, multimedia *art director*, multimedia *technical director*, dan sejumlah pihak lainnya.
2. Peralatan dan perlengkapan
    - 2.1 Peralatan
      - 2.1.1 Komputer dengan *software* yang terkait
      - 2.1.2 Alat penyimpan data
      - 2.1.3 *Printer*
      - 2.1.4 Media pemutar multimedia
    - 2.2 Perlengkapan
      - 2.2.1 Alat tulis menulis
      - 2.2.2 Alat tulis kantor
      - 2.2.3 Alat presentasi
      - 2.2.4 Instrumen evaluasi
3. Peraturan yang diperlukan
    - 3.1 Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2008 tentang Keterbukaan Informasi Publik
    - 3.2 Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta
4. Norma dan standar
    - 4.1 Norma
      - 4.1.1 Etika profesi multimedia *maker*
      - 4.1.2 Etika komunikasi publik
      - 4.1.3 Etika profesi penyiaran
      - 4.1.4 Etika profesi periklanan
      - 4.1.5 Etika profesi jurnalistik

## 4.2 Standar

4.2.1 Standar *operating procedure* produksi multimedia

4.2.2 Metode dan standar evaluasi hasil pekerjaan *asset* teknis

## **PANDUAN PENILAIAN**

### 1. Konteks penilaian

#### 1.1 Proses penilaian harus memastikan :

1.1.1 Adanya akses kepada situasi proses evaluasi pekerjaan aset teknis baik dari aspek metode, elemen evaluasi dan model penyusunan laporan.

1.1.2 Adanya akses kepada sumber-sumber informasi yang relevan dengan situasi proses evaluasi pekerjaan aset teknis dimaksud.

1.1.3 Adanya akses atau alat ukur yang bisa digunakan sebagai tolok ukur evaluasi dan sumber personal ahli yang bisa memberikan penilaian secara obyektif.

1.1.4 Adanya akses kepada dukungan pembelajaran dan asesmen yang memadai, apabila diperlukan.

1.1.5 Digunakannya proses uji kompetensi yang memperhatikan karakteristik dan kemampuan peserta didik secara tepat serta digunakannya teknik-teknik uji kompetensi yang sesuai dengan bahasa dan kecakapan baca-tulis dari para pembelajar yang berlatar belakang dunia kreatif multimedia.

#### 1.2 Beragam metoda asesmen perlu dilaksanakan untuk mengases pengetahuan dan keterampilan praktis yang telah dikuasai peserta ujian sebelumnya. Contoh-contoh yang berikut ini tepat untuk uji kompetensi unit ini :

1.2.1 Tanya jawab langsung dikombinasikan dengan tinjauan atau *review* portofolio dan laporan-laporan dari pihak ketiga di tempat kerja mengenai kinerja kandidat/peserta ujian.

1.2.2 Evaluasi terhadap hasil kerja atau tingkat pengetahuan, keterampilan dan sikap yang dimiliki peserta uji kompetensi, baik melalui instruksi, contoh studi kasus, praktek



senyatanya terhadap jenis-jenis pekerjaan yang harus dikuasai peserta uji kompetensi.

1.2.3 Inspeksi terhadap sistem pengarsipan informasi atau karya-karya yang telah dimiliki yang dilakukan oleh kandidat.

1.2.4 Tanya jawab secara lisan atau tertulis untuk menguji berbagai pengetahuan yang tertulis di dalam bagian “pengetahuan” dan “keterampilan” yang diperlukan pada unit kompetensi ini.

1.3 Penilaian dapat dilakukan dengan cara: lisan, tertulis, presentasi studi kasus, simulasi penugasan baik di tempat kerja yang bersangkutan dan atau di Tempat Uji Kompetensi (TUK).

## 2. Persyaratan kompetensi

(Tidak ada.)

## 3. Pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan

### 3.1 Pengetahuan

3.1.1 Memahami dan mengetahui karakteristik produk multimedia dari aspek teknis dan aspek teknologi

3.1.2 Memahami dan mengetahui evaluasi hasil pekerjaan *asset* teknis

### 3.2 Keterampilan

3.2.1 Terampil mengevaluasi hasil pekerjaan *asset* teknis

3.2.2 Terampil berkomunikasi dua arah, menerima gagasan orang lain dan menyimpulkan sebagai bahan perbaikan produk

3.2.3 Terampil mengorganisir data, informasi, dan fakta-fakta yang terjadi untuk mengambil keputusan secara cepat dan tepat

3.2.4 Mampu mengoperasikan *computer* baik untuk perluan olah data, penulisan, maupun presentasi

## 4. Sikap kerja yang diperlukan

4.1 Peka terhadap situasi

4.2 Kooperatif (*cooperative*)

- 4.3 Berpikiran terbuka (*open mind*)
  - 4.4 Kreatif
  - 4.5 Kolaboratif
  - 4.6 Analitis
5. Aspek kritis
- 5.1 Kesalahan mengidentifikasi jenis-jenis aset teknis sesuai dengan kebutuhan proyek akan mengganggu proses produksi

**KODE UNIT : J.59MTM00.020.1**

**JUDUL UNIT : Menentukan Arah Kebutuhan Teknis ke dalam Langkah Kerja**

**DESKRIPSI UNIT :** Unit ini berhubungan dengan pengetahuan, keterampilan dan sikap kerja yang dibutuhkan untuk dapat menentukan arah kebutuhan teknis ke dalam langkah kerja.

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA
1. Mempersiapkan peralatan produksi multimedia kedalam langkah kerja	1.1 Peralatan produksi multimedia diidentifikasi sesuai dengan langkah kerja. 1.2 Peralatan produksi multimedia disiapkan sesuai dengan langkah kerja.
2. Menentukan arah peralatan produksi multimedia	2.1 Peralatan produksi multimedia dipilih sesuai dengan langkah kerja. 2.2 Jenis pekerjaan ditentukan berdasarkan peralatan produksi multimedia arah kebutuhan teknis ke dalam langkah kerja.

#### **BATASAN VARIABEL**

##### **1. Konteks variabel**

- 1.1 Kompetensi ini digunakan untuk mengukur kemampuan seseorang didalam menterjemahkan arah kebutuhan teknis ke dalam langkah kerja. Hasil penerjemahan arah kebutuhan teknis ke dalam langkah kerja akan sangat berguna dalam produksi multimedia.
- 1.2 Arah kebutuhan teknis dalam produksi multimedia mencakup keperluan *hardware* dan *software* yang menunjang proses produk multimedia hingga akhirnya digunakan oleh pengguna sesuai dengan interaksi pengguna yang disepakati bersama dan berjalan lancar.

##### **2. Peralatan dan perlengkapan**

###### **2.1 Peralatan**

- 2.1.1 Komputer dengan *software* yang terkait

- 2.1.2 Alat penyimpan data
  - 2.1.3 *Printer*
  - 2.1.4 Media pemutar multimedia
- 2.2 Perlengkapan
  - 2.2.1 Alat tulis menulis
  - 2.2.2 Alat tulis kantor
  - 2.2.3 Alat presentasi
  - 2.2.4 Instrumen evaluasi
- 3. Peraturan yang diperlukan
  - 3.1 Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta
- 4. Norma dan standar
  - 4.1 Norma
    - 4.1.1 Etika profesi multimedia *maker*
    - 4.1.2 Etika komunikasi publik
    - 4.1.3 Etika profesi penyiaran
    - 4.1.4 Etika profesi periklanan
    - 4.1.5 Etika profesi jurnalistik
  - 4.2 Standar
    - 4.2.1 Standar *operating procedure* produksi multimedia
    - 4.2.2 Metode dan standar menterjemahkan arah kebutuhan teknis ke dalam langkah kerja

## **PANDUAN PENILAIAN**

- 1. Konteks penilaian
  - 1.1 Proses penilaian harus memastikan :
    - 1.1.1 Adanya akses kepada proses penerjemahan arah kebutuhan teknis ke dalam langkah kerja.
    - 1.1.2 Adanya akses kepada persiapan dan identifikasi arah kebutuhan teknis yang sesuai langkah kerja.
    - 1.1.3 Adanya akses kepada penentuan jenis pekerjaan berdasarkan arah kebutuhan teknis ke dalam langkah kerja.

- 1.1.4 Adanya akses kepada sumber-sumber informasi yang relevan dengan proses penerjemahan arah kebutuhan teknis.
- 1.1.5 Adanya akses kepada dukungan pembelajaran dan asesmen yang memadai, apabila diperlukan.
- 1.1.6 Digunakannya proses uji kompetensi yang memperhatikan karakteristik dan kemampuan peserta didik secara tepat serta digunakannya teknik-teknik uji kompetensi yang sesuai dengan bahasa dan kecakapan baca-tulis dari para pembelajar yang berlatar belakang dunia kreatif multimedia.
- 1.2 Beragam metoda asesmen perlu dilaksanakan untuk mengases pengetahuan dan keterampilan praktis yang telah dikuasai peserta ujian sebelumnya. Contoh-contoh yang berikut ini tepat untuk uji kompetensi unit ini :
  - 1.2.1 Tanya jawab langsung dikombinasikan dengan tinjauan atau *review* portofolio dan laporan-laporan dari pihak ketiga di tempat kerja mengenai kinerja kandidat/peserta ujian.
  - 1.2.2 Evaluasi terhadap hasil kerja atau tingkat pengetahuan, keterampilan dan sikap yang dimiliki peserta uji kompetensi, baik melalui instruksi, contoh studi kasus, praktek senyatanya terhadap jenis-jenis pekerjaan yang harus dikuasai peserta uji kompetensi.
  - 1.2.3 Inspeksi terhadap sistem pengarsipan informasi atau karya-karya yang telah dimiliki yang dilakukan oleh kandidat
  - 1.2.4 Tanya jawab secara lisan atau tertulis untuk menguji berbagai pengetahuan yang tertulis di dalam bagian “pengetahuan” dan “keterampilan” yang diperlukan pada unit kompetensi ini.
- 1.3 Penilaian dapat dilakukan dengan cara: lisan, tertulis, presentasi studi kasus, simulasi penugasan baik di tempat kerja yang bersangkutan dan atau di Tempat Uji Kompetensi (TUK).

## 2. Persyaratan kompetensi (Tidak ada.)

### 3. Pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan

#### 3.1 Pengetahuan

- 3.1.1 Memahami dan mengetahui proses menterjemahkan arah kebutuhan teknis ke dalam langkah kerja
- 3.1.2 Memahami dan mengetahui proses evaluasi produksi multimedia yang kompleks dan memiliki banyak unsur
- 3.1.3 Memahami dan mengetahui model evaluasi, pengambilan kesimpulan dan penulisan laporan evaluasi

#### 3.2 Keterampilan

- 3.2.1 Terampil menggunakan *instrument*-instrumen untuk menterjemahkan arah kebutuhan teknis ke dalam langkah kerja
- 3.2.2 Terampil berkomunikasi dua arah, menerima gagasan orang lain

### 4. Sikap kerja yang diperlukan

- 4.1 Peka terhadap situasi
- 4.2 Kooperatif (*cooperative*)
- 4.3 Berpikiran terbuka (*open mind*)
- 4.4 Kreatif
- 4.5 Kolaboratif

### 5. Aspek kritis

- 5.1 Pemilihan arah kebutuhan teknis yang tidak sesuai dengan langkah kerja akan menyebabkan kegagalan proses produksi

**KODE UNIT : J.59MTM00.021.1**

**JUDUL UNIT : Membangun Sistem Aksesibilitas Pengguna Berdasarkan Langkah Kerja yang Telah Ditetapkan**

**DESKRIPSI UNIT :** Unit ini berhubungan dengan pengetahuan, keterampilan dan sikap kerja yang dibutuhkan untuk dapat membangun sistem aksesibilitas pengguna berdasarkan langkah kerja yang telah ditetapkan.

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA
1. Mempersiapkan sistem aksesibilitas pengguna	1.1 Sistem aksesibilitas diidentifikasi sesuai dengan langkah kerja. 1.2 Sistem aksesibilitas ditetapkan sesuai dengan langkah kerja.
2. Membangun sistem aksesibilitas pengguna	2.1 Seluruh elemen sistem aksesibilitas dipastikan sesuai dengan langkah kerja. 2.2 Sistem aksesibilitas dibangun sesuai dengan langkah kerja yang telah ditetapkan.

#### **BATASAN VARIABEL**

##### **1. Konteks variabel**

- 1.1 Kompetensi ini digunakan untuk mengukur kemampuan seseorang didalam membangun sistem aksesibilitas pengguna berdasarkan langkah kerja yang telah ditetapkan. Hasil pembangunan sistem aksesibilitas pengguna berdasarkan langkah kerja yang telah ditetapkan akan sangat berguna dalam produksi multimedia.
- 1.2 Yang dimaksud dengan sistem aksesibilitas adalah sistem yang memudahkan pengguna awam untuk berinteraksi dengan produk multimedia sealami/semudah mungkin sesuai riset alur target pengguna, sehingga pengguna lebih mudah memahami serta lebih efisien dan efektif untuk menggunakan produk multimedia tersebut (*user-friendly*).

## 2. Peralatan dan perlengkapan

### 2.1 Peralatan

2.1.1 Komputer dengan *software* yang terkait

2.1.2 Alat penyimpan data

2.1.3 *Printer*

2.1.4 Media pemutar multimedia

### 2.2 Perlengkapan

2.2.1 Alat tulis menulis

2.2.2 Alat tulis kantor

2.2.3 Alat presentasi

## 3. Peraturan yang diperlukan

3.1 Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2008 tentang Keterbukaan Informasi Publik

3.2 Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta

## 4. Norma dan standar

### 4.1 Norma

4.1.1 Etika profesi multimedia *maker*

4.1.2 Etika profesi penyiaran

4.1.3 Etika profesi periklanan

4.1.4 Etika profesi jurnalistik

### 4.2 Standar

4.2.1 Standar *operating procedure* produksi multimedia

4.2.2 Metode dan standar membangun sistem aksesibilitas pengguna berdasarkan langkah kerja yang telah ditetapkan

## **PANDUAN PENILAIAN**

### 1. Konteks penilaian

1.1 Proses penilaian harus memastikan :

1.1.1 Adanya akses kepada proses persiapan sistem aksesibilitas melalui identifikasi dan penetapan sistem aksesibilitas yang sesuai dengan langkah kerja.



- 1.1.2 Adanya akses kepada pembangunan sistem aksesibilitas yang sesuai dengan langkah kerja.
- 1.1.3 Adanya akses kepada dukungan pembelajaran dan asesmen yang memadai, apabila diperlukan.
- 1.1.4 Digunakannya proses uji kompetensi yang memperhatikan karakteristik dan kemampuan peserta didik secara tepat serta digunakannya teknik-teknik uji kompetensi yang sesuai dengan bahasa dan kecakapan baca-tulis dari para pembelajar yang berlatar belakang dunia kreatif multimedia.
- 1.2 Beragam metoda asesmen perlu dilaksanakan untuk mengases pengetahuan dan keterampilan praktis yang telah dikuasai peserta ujian sebelumnya. Contoh-contoh yang berikut ini tepat untuk uji kompetensi unit ini :
  - 1.2.1 Tanya jawab langsung dikombinasikan dengan tinjauan atau *review* portofolio dan laporan-laporan<sup>2</sup> dari pihak ketiga di tempat kerja mengenai kinerja kandidat/peserta ujian.
  - 1.2.2 Evaluasi terhadap hasil kerja atau tingkat pengetahuan, keterampilan dan sikap yang dimiliki peserta uji kompetensi, baik melalui instruksi, contoh studi kasus, praktek senyatanya terhadap jenis-jenis pekerjaan yang harus dikuasai peserta uji kompetensi.
  - 1.2.3 Inspeksi terhadap sistem pengarsipan informasi atau karya-karya yang telah dimiliki yang dilakukan oleh kandidat.
  - 1.2.4 Tanya jawab secara lisan atau tertulis untuk menguji berbagai pengetahuan yang tertulis di dalam bagian “pengetahuan” dan “keterampilan” yang diperlukan pada unit kompetensi ini.
- 1.3 Penilaian dapat dilakukan dengan cara: lisan, tertulis, presentasi studi kasus, simulasi penugasan baik di tempat kerja yang bersangkutan dan atau di Tempat Uji Kompetensi (TUK).

## 2. Persyaratan kompetensi

(Tidak ada.)

### 3. Pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan

#### 3.1 Pengetahuan

- 3.1.1 Memahami dan mengetahui proses membangun sistem aksesibilitas pengguna berdasarkan langkah kerja yang telah ditetapkan
- 3.1.2 Memahami dan mengetahui proses evaluasi produksi multimedia yang kompleks dan memiliki banyak unsur
- 3.1.3 Memahami dan mengetahui model evaluasi, pengambilan kesimpulan dan penulisan laporan evaluasi

#### 3.2 Keterampilan

- 3.2.1 Terampil menggunakan *instrument* untuk membangun sistem aksesibilitas pengguna berdasarkan langkah kerja yang telah ditetapkan
- 3.2.2 Terampil berkomunikasi dua arah, menerima gagasan orang lain dan menyimpulkan sebagai bahan perbaikan produk
- 3.2.3 Terampil mengorganisir data, informasi, dan fakta-fakta yang terjadi untuk mengambil keputusan secara cepat dan tepat
- 3.2.4 Mampu mengoperasikan *computer* baik untuk keperluan olah data, penulisan, maupun presentasi

### 4. Sikap kerja yang diperlukan

- 4.1 Kooperatif (*cooperative*)
- 4.2 Berpikiran terbuka (*open mind*)
- 4.3 Kreatif
- 4.4 Kolaboratif

### 5. Aspek kritis

- 5.1 Sistem aksesibilitas yang ditetapkan tidak sesuai dengan langkah kerja akan menghasilkan produk yang gagal dan tidak menarik

**KODE UNIT : J.59MTM00.022.1**

**JUDUL UNIT : Menerjemahkan *Brief* ke Dalam Langkah Kerja**

**DESKRIPSI UNIT :** Unit ini berhubungan dengan pengetahuan, keterampilan dan sikap kerja yang dibutuhkan untuk dapat menerjemahkan *brief* ke dalam langkah kerja.

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA
1. Mengidentifikasi <i>brief</i> pemrograman	1.1 <i>Brief</i> pemrograman diidentifikasi. 1.2 <i>Brief</i> pemrograman disusun ke dalam langkah kerja.
2. Menyusun Langkah Kerja	2.1 <i>Brief</i> pemrograman dipilih. 2.2 <i>Brief</i> pemrograman ditentukan ke dalam langkah kerja.

#### **BATASAN VARIABEL**

1. Konteks variabel

- 1.1 Kompetensi ini digunakan untuk mengukur kemampuan seseorang didalam menerjemahkan *brief* ke dalam langkah kerja. Hasil penerjemahan *brief* ke dalam langkah kerja akan sangat berguna dalam pemrograman multimedia.
- 1.2 Yang dimaksud dengan *brief* pemrograman adalah Arahan yang berhubungan dengan kebutuhan dan penggunaan teknis pengintergrasian elemen-elemen visual, audio, bahasa pemrograman, alat interaksi pengguna, semua hardware dan semua *software* yang akan digunakan baik dalam proses pembuatan suatu produk multimedia hingga selesai dan digunakan oleh pengguna sesuai dengan kesepakatan tim.
- 1.3 Penerapan kompetensi ini akan bekerjasama secara erat dan terkait langsung dengan banyak pihak seperti klien, multimedia *creative director*, multimedia *project manager*, multimedia *technical director*, dan sejumlah pihak lainnya.

## 2. Peralatan dan perlengkapan

### 2.1 Peralatan

2.1.1 Komputer dengan *software* yang terkait

2.1.2 Alat penyimpan data

2.1.3 *Printer*

2.1.4 Media pemutar multimedia

### 2.2 Perlengkapan

2.2.1 Alat tulis menulis

2.2.2 Alat tulis kantor

2.2.3 Alat presentasi

2.2.4 Instrumen evaluasi

## 3. Peraturan yang diperlukan

3.1 Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2008 tentang Keterbukaan Informasi Publik

3.2 Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta

## 4. Norma dan standar

### 4.1 Norma

4.1.1 Etika profesi multimedia *maker*

4.1.2 Etika profesi penyiaran

4.1.3 Etika profesi periklanan

4.1.4 Etika profesi jurnalistik

### 4.2 Standar

4.2.1 Standar *operating procedure* produksi multimedia

4.2.2 Metode dan standar menerjemahkan *brief* ke dalam langkah kerja

## **PANDUAN PENILAIAN**

### 1. Konteks penilaian

1.1 Proses penilaian harus memastikan :

- 1.1.1 Adanya akses kepada proses persiapan *brief* pemrograman melalui identifikasi dan penyusunan *brief* pemrograman ke dalam langkah kerja.
- 1.1.2 Adanya akses kepada proses penentuan *brief* pemrograman melalui pemilihan dan penentuan *brief* pemrograman ke dalam langkah kerja.
- 1.1.3 Adanya akses kepada dukungan pembelajaran dan asesmen yang memadai, apabila diperlukan.
- 1.1.4 Digunakannya proses uji kompetensi yang memperhatikan karakteristik dan kemampuan peserta didik secara tepat serta digunakannya teknik-teknik uji kompetensi yang sesuai dengan bahasa dan kecakapan baca-tulis dari para pembelajar yang berlatar belakang dunia kreatif multimedia.
- 1.2 Beragam metoda asesmen perlu dilaksanakan untuk mengases pengetahuan dan keterampilan praktis yang telah dikuasai peserta ujian sebelumnya. Contoh-contoh yang berikut ini tepat untuk uji kompetensi unit ini :
  - 1.2.1 Tanya jawab langsung dikombinasikan dengan tinjauan atau *review* portofolio dan laporan-laporan dari pihak ketiga di tempat kerja mengenai kinerja kandidat/peserta ujian.
  - 1.2.2 Evaluasi terhadap hasil kerja atau tingkat pengetahuan, keterampilan dan sikap yang dimiliki peserta uji kompetensi, baik melalui instruksi, contoh studi kasus, praktek senyatanya terhadap jenis-jenis pekerjaan yang harus dikuasai peserta uji kompetensi.
  - 1.2.3 Inspeksi terhadap sistem pengarsipan informasi atau karya-karya yang telah dimiliki yang dilakukan oleh kandidat.
  - 1.2.4 Tanya jawab secara lisan atau tertulis untuk menguji berbagai pengetahuan yang tertulis di dalam bagian “pengetahuan” dan “keterampilan” yang diperlukan pada unit kompetensi ini.
- 1.3 Penilaian dapat dilakukan dengan cara: lisan, tertulis, presentasi studi kasus, simulasi penugasan baik di tempat kerja yang bersangkutan dan atau di Tempat Uji Kompetensi (TUK).

2. Persyaratan kompetensi

(Tidak ada.)

3. Pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan

3.1 Pengetahuan

3.1.1 Memahami dan mampu menerjemahkan *brief* ke dalam langkah kerja

3.1.2 Memahami dan mengetahui proses evaluasi produksi multimedia yang kompleks dan memiliki banyak unsur

3.1.3 Memahami dan mengetahui model evaluasi, pengambilan kesimpulan dan penulisan laporan evaluasi

3.2 Keterampilan

3.2.1 Terampil menggunakan *instrument* untuk menerjemahkan *brief* ke dalam langkah kerja

3.2.2 Terampil berkomunikasi dua arah, menerima gagasan orang lain dan menyimpulkan sebagai bahan perbaikan produk

3.2.3 Terampil mengorganisir data, informasi, dan fakta-fakta yang terjadi untuk mengambil keputusan secara cepat dan tepat

3.2.4 Mampu mengoperasikan *computer* baik untuk perluasan olah data, penulisan, maupun presentasi

4. Sikap kerja yang diperlukan

4.1 Kooperatif (*cooperative*)

4.2 Berpikiran terbuka (*open mind*)

4.3 Kreatif

4.4 Kolaboratif

5. Aspek kritis

5.1 Kesalahan menyusun *brief* pemrograman ke dalam langkah kerja akan menyebabkan gagalnya proses produksi multimedia

**KODE UNIT : J.59MTM00.023.1**

**JUDUL UNIT : Membuat Pemrograman Interaktif Berdasarkan Langkah Kerja**

**DESKRIPSI UNIT :** Unit ini berhubungan dengan pengetahuan, keterampilan dan sikap kerja yang dibutuhkan untuk dapat membuat pemrograman interaktif berdasarkan langkah kerja.

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA
1. Mempersiapkan pemrograman interaktif	<p>1.1 Seluruh aset multimedia diidentifikasi sudah sesuai dengan sistem integrasi pemrograman Interaktif.</p> <p>1.2 Pemrograman interaktif disusun kedalam langkah kerja sesuai aset multimedia.</p>
2. Membangun pemrograman interaktif	<p>2.1 Pemrograman interaktif ditetapkan sesuai dengan langkah kerja.</p> <p>2.2 Sistem integrasi multimedia dibangun melalui pemrograman interaktif yang sesuai dengan langkah kerja.</p>

**BATASAN VARIABEL**

- Konteks variabel
  - Kompetensi ini digunakan untuk mengukur kemampuan seseorang didalam melakukan pemrograman interaktif berdasarkan langkah kerja.
  - Kompetensi ini akan digunakan untuk mengetahui pemahaman identifikasi dan penetapan pemrograman interaktif sesuai dengan langkah kerja.
  - Kompetensi ini akan digunakan untuk mengetahui pemahaman tentang kemampuan dalam memastikan kesesuaian antara seluruh aset multimedia dengan sistem integrasi dan kemudian membangun sistem integrasi multimedia tersebut melalui pemrograman interaktif yang sesuai dengan langkah kerja.

## 2. Peralatan dan perlengkapan

### 2.1 Peralatan

2.1.1 Komputer dengan *software* yang terkait

2.1.2 Alat penyimpan data

2.1.3 *Printer*

2.1.4 Media pemutar multimedia

### 2.2 Perlengkapan

2.2.1 Alat tulis menulis

2.2.2 Alat tulis kantor

2.2.3 Alat presentasi

2.2.4 Instrumen evaluasi

## 3. Peraturan yang diperlukan

3.1 Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta

## 4. Norma dan standar

### 4.1 Norma

4.1.1 Etika profesi multimedia *maker*

4.1.2 Etika profesi penyiaran

4.1.3 Etika profesi periklanan

4.1.4 Etika profesi jurnalistik

### 4.2 Standar

4.2.1 Standar *operating procedure* produksi multimedia

4.2.2 Metode dan standar membuat pemrograman interaktif berdasarkan langkah kerja

## **PANDUAN PENILAIAN**

### 1. Konteks penilaian

1.1 Proses penilaian harus memastikan :

1.1.1 Adanya akses kepada proses persiapan pemrograman interaktif melalui identifikasi dan penentuan bpemrograman interaktif yang sesuai dengan langkah kerja.



- 1.1.2 Adanya akses kepada proses pembangunan sistem integrasi multimedia dengan menggunakan pemrograman interaktif yang sesuai dengan langkah kerja.
  - 1.1.3 Adanya akses kepada dukungan pembelajaran dan asesmen yang memadai, apabila diperlukan.
  - 1.1.4 Digunakannya proses uji kompetensi yang memperhatikan karakteristik dan kemampuan peserta didik secara tepat serta digunakannya teknik-teknik uji kompetensi yang sesuai dengan bahasa dan kecakapan baca-tulis dari para pembelajar yang berlatar belakang dunia kreatif multimedia.
- 1.2 Beragam metoda asesmen perlu dilaksanakan untuk mengases pengetahuan dan keterampilan praktis yang telah dikuasai peserta ujian sebelumnya. Contoh-contoh yang berikut ini tepat untuk uji kompetensi unit ini :
- 1.2.1 Tanya jawab langsung dikombinasikan dengan tinjauan atau *review* portofolio dan laporan-laporan dari pihak ketiga di tempat kerja mengenai kinerja kandidat/peserta ujian.
  - 1.2.2 Evaluasi terhadap hasil kerja atau tingkat pengetahuan, keterampilan dan sikap yang dimiliki peserta uji kompetensi, baik melalui instruksi, contoh studi kasus, praktek senyatanya terhadap jenis-jenis pekerjaan yang harus dikuasai peserta uji kompetensi.
  - 1.2.3 Inspeksi terhadap sistem pengarsipan informasi atau karya-karya yang telah dimiliki yang dilakukan oleh kandidat.
  - 1.2.4 Tanya jawab secara lisan atau tertulis untuk menguji berbagai pengetahuan yang tertulis di dalam bagian “pengetahuan” dan “keterampilan” yang diperlukan pada unit kompetensi ini.
- 1.3 Penilaian dapat dilakukan dengan cara: lisan, tertulis, presentasi studi kasus, simulasi penugasan baik di tempat kerja yang bersangkutan dan atau di Tempat Uji Kompetensi (TUK).

2. Persyaratan kompetensi  
(Tidak ada.)

### 3. Pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan

#### 3.1 Pengetahuan

- 3.1.1 Memahami proses membuat pemrograman interaktif berdasarkan langkah kerja
- 3.1.2 Memahami dan mengetahui proses evaluasi produksi multimedia yang kompleks dan memiliki banyak unsur
- 3.1.3 Memahami dan mengetahui model evaluasi, pengambilan kesimpulan dan penulisan laporan evaluasi

#### 3.2 Keterampilan

- 3.2.1 Terampil menggunakan peralatan untuk membuat pemrograman interaktif berdasarkan langkah kerja
- 3.2.2 Terampil berkomunikasi dua arah, menerima gagasan orang lain dan menyimpulkan sebagai bahan perbaikan produk
- 3.2.3 Terampil mengorganisir data, informasi, dan fakta-fakta yang terjadi untuk mengambil keputusan secara cepat dan tepat
- 3.2.4 Mampu mengoperasikan *computer* baik untuk keperluan olah data, penulisan, maupun presentasi

### 4. Sikap kerja yang diperlukan

- 4.1 Peka terhadap situasi
- 4.2 Kooperatif (*cooperative*)
- 4.3 Berpikiran Terbuka (*open mind*)
- 4.4 Kreatif
- 4.5 Kolaboratif

### 5. Aspek kritis

- 5.1 Pemrograman interaktif yang tidak diidentifikasi sesuai aset multimedia akan berpengaruh pada kualitas produk yang dihasilkan

**KODE UNIT : J.59MTM00.024.1**

**JUDUL UNIT : Mengelola Pekerjaan Pemrograman**

**DESKRIPSI UNIT :** Unit ini berhubungan dengan pengetahuan, keterampilan dan sikap kerja yang dibutuhkan untuk dapat mengelola pekerjaan pemrograman.

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA
1. Mempersiapkan pekerjaan pemrograman	1.1 Jenis pekerjaan pemrograman diidentifikasi berdasarkan kebutuhan teknis multimedia. 1.2 Jenis pekerjaan pemrograman disusun berdasarkan kebutuhan teknis multimedia. 1.3 Tingkatan keahlian programmer diidentifikasi berdasarkan kebutuhan teknis multimedia.
2. Mendistribusikan pekerjaan pemrograman	2.1 Distribusi pekerjaan pemrograman dipastikan sesuai dengan tingkat keahlian <i>programmer</i> . 2.2 Pekerjaan pemrograman didistribusikan berdasarkan kebutuhan teknis multimedia dan tingkat keahlian <i>programmer</i> .

#### **BATASAN VARIBEL**

1. Konteks variabel

- 1.1 Kompetensi ini digunakan untuk mengukur kemampuan seseorang didalam mengelola pekerjaan pemrograman multimedia.
- 1.2 Kompetensi ini akan digunakan untuk mengetahui pemahaman identifikasi jenis pekerjaan pemrograman dan tingkatan keahlian programmer serta penyusunan jenis pekerjaan pemrograman berdasarkan kebutuhan teknis multimedia.
- 1.3 Yang dimaksud dengan pemrograman multimedia adalah perangkat lunak yang digunakan dalam produksi multimedia. Terdapat beberapa jenis perangkat lunak pemrograman multimedia :
  - 1.3.1 Bahasa pemrograman multimedia, merupakan bahasa-bahasa yg dipakai *programmer* untuk menuliskan kumpulan-kumpulan instruksi (*program*) dalam multimedia.

- 1.3.2 Perangkat lunak sistem terdiri dari sistem operasi dan program *utility*. Sistem operasi merupakan suatu sistem yg terdiri dari komponen-komponen *software* yg berfungsi untuk mengontrol seluruh kegiatan di dalam *computer*.
- 1.3.3 Perangkat lunak aplikasi multimedia, merupakan program-program yg dibuat oleh personal atau pabrik komputer untuk *user* yg dipakai/beroperasi dalam bidang-bidang multimedia yang spesifik. Misalnya : perangkat lunak pengolah teks, perangkat lunak pengolah grafik 2D, perangkat lunak pengolah *editing audio, video, audio video*, perangkat lunak *authoring* multimedia, serta perangkat lunak berbasis *web*.

## 2. Peralatan dan perlengkapan

### 2.1 Peralatan

- 2.1.1 Komputer dengan *software* yang terkait
- 2.1.2 Alat penyimpan data
- 2.1.3 *Printer*
- 2.1.4 Media pemutar multimedia

### 2.2 Perlengkapan

- 2.2.1 Alat tulis menulis
- 2.2.2 Alat tulis kantor
- 2.2.3 Alat presentasi

## 3. Peraturan yang diperlukan

- 3.1 Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta

## 4. Norma dan standar

### 4.1 Norma

- 4.1.1 Etika profesi multimedia *maker*
- 4.1.2 Etika profesi penyiaran
- 4.1.3 Etika profesi periklanan
- 4.1.4 Etika profesi jurnalistik

## 4.2 Standar

4.2.1 Standar *operating procedure* produksi multimedia

4.2.2 Metode dan standar mengelola pekerjaan pemrograman

## PANDUAN PENILAIAN

### 1. Konteks penilaian

1.1 Proses penilaian harus memastikan :

1.1.1 Adanya akses kepada proses persiapan pekerjaan pemrograman melalui identifikasi dan penyusunan jenis pekerjaan pemrograman dan tingkatan keahlian programmer yang sesuai dengan kebutuhan teknis multimedia.

1.1.2 Adanya akses kepada proses distribusi pekerjaan pemrograman berdasarkan kebutuhan teknis multimedia dan tingkat keahlian *programmer*.

1.1.3 Adanya akses kepada dukungan pembelajaran dan asesmen yang memadai, apabila diperlukan.

1.1.4 Digunakannya proses uji kompetensi yang memperhatikan karakteristik dan kemampuan peserta didik secara tepat serta digunakannya teknik-teknik uji kompetensi yang sesuai dengan bahasa dan kecakapan baca-tulis dari para pembelajar yang berlatar belakang dunia kreatif multimedia.

1.2 Beragam metoda asesmen perlu dilaksanakan untuk mengases pengetahuan dan keterampilan praktis yang telah dikuasai peserta ujian sebelumnya. Contoh-contoh yang berikut ini tepat untuk uji kompetensi unit ini :

1.2.1 Tanya jawab langsung dikombinasikan dengan tinjauan atau *review* portofolio dan laporan-laporan dari pihak ketiga di tempat kerja mengenai kinerja kandidat/peserta ujian.

1.2.2 Evaluasi terhadap hasil kerja atau tingkat pengetahuan, keterampilan dan sikap yang dimiliki peserta uji kompetensi, baik melalui instruksi, contoh studi kasus, praktek senyatanya terhadap jenis-jenis pekerjaan yang harus dikuasai peserta uji kompetensi.

- 1.2.3 Inspeksi terhadap sistem pengarsipan informasi atau karya-karya yang telah dimiliki yang dilakukan oleh kandidat.
  - 1.2.4 Tanya jawab secara lisan atau tertulis untuk menguji berbagai pengetahuan yang tertulis di dalam bagian “pengetahuan” dan “keterampilan” yang diperlukan pada unit kompetensi ini.
- 1.3 Penilaian dapat dilakukan dengan cara: lisan, tertulis, presentasi studi kasus, simulasi penugasan baik di tempat kerja yang bersangkutan dan atau di Tempat Uji Kompetensi (TUK).
- 2. Persyaratan kompetensi  
(Tidak ada.)
- 3. Pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan
  - 3.1 Pengetahuan
    - 3.1.1 Memahami dan mengetahui cara mengelola pekerjaan pemrograman
    - 3.1.2 Memahami dan mengetahui proses evaluasi produksi multimedia yang kompleks dan memiliki banyak unsur
  - 3.2 Keterampilan
    - 3.2.1 Terampil menggunakan *instrument* untuk mengelola pekerjaan pemrograman
    - 3.2.2 Terampil berkomunikasi dua arah, menerima gagasan orang lain dan menyimpulkan sebagai bahan perbaikan produk
    - 3.2.3 Terampil mengorganisir data, informasi, dan fakta-fakta yang terjadi untuk mengambil keputusan secara cepat dan tepat
    - 3.2.4 Mampu mengoperasikan komputer baik untuk keperluan olah data, penulisan, maupun presentasi
- 4. Sikap kerja yang diperlukan
  - 4.1 Peka terhadap situasi
  - 4.2 Kooperatif (*cooperative*)
  - 4.3 Berpikiran Terbuka (*open mind*)

4.4 Kreatif

4.5 Kolaboratif

5. Aspek kritis

5.1 Tingkatan keahlian programmer harus diidentifikasi berdasarkan kebutuhan teknis multimedia agar proses produksi dapat berjalan dengan baik

**KODE UNIT : J.59MTM00.025.1**

**JUDUL UNIT : Mengevaluasi Hasil Program/Perangkat Lunak dan User Experience (UX)**

**DESKRIPSI UNIT :** Unit ini berhubungan dengan pengetahuan, keterampilan dan sikap kerja yang dibutuhkan untuk dapat mengevaluasi hasil pemrograman dan *user experience*.

LEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA
1. Mengevaluasi penerapan program/perangkat lunak	1.1 Instrumen evaluasi pemrograman dijelaskan sesuai dengan prosedur. 1.2 Instrumen evaluasi program/perangkat lunak digunakan sesuai dengan metode yang ditetapkan. 1.3 Hasil evaluasi pemrograman disusun sesuai dengan prosedur yang ditetapkan.
2. Mengevaluasi penerapan UX	2.1 Instrumen evaluasi UX dijelaskan sesuai kebutuhan interaksi dengan pengguna. 2.2 Instrumen evaluasi UX digunakan sesuai dengan metode yang ditetapkan. 2.3 Hasil evaluasi UX disusun sesuai kebutuhan interaksi dengan pengguna yang telah ditetapkan.

#### **BATASAN VARIABEL**

##### **1. Konteks variabel**

- 1.1 Kompetensi ini digunakan untuk mengukur kemampuan seseorang didalam mengevaluasi hasil pemrograman dan UX. Hasil evaluasi akan sangat berguna bagi perbaikan dan penyempurnaan multimedia yang sedang diproduksi dan pengembangan untuk produksi multimedia pada masa yang akan datang.
- 1.2 Evaluasi pemrograman & UX dilaksanakan dengan metode pengujian instrumen sesuai dengan standar yang berlaku.
- 1.3 Hasil evaluasi pemrograman dan UX terhadap produk yang sedang diproduksi disusun dan didistribusikan kepada multimedia



*technical director* dan klien untuk dilakukan tindak lanjut sesuai langkah kerja dan tahapan produksi.

- 1.4 Penerapan kompetensi ini akan bekerjasama secara erat dan terkait langsung dengan banyak pihak seperti klien, multimedia *creative director*, multimedia *art director*, multimedia *technical director*, dan sejumlah pihak lainnya.

## 2. Peralatan dan perlengkapan

### 2.1 Peralatan

- 2.1.1 Komputer dengan *software* yang terkait
- 2.1.2 Alat penyimpan data
- 2.1.3 *Printer*
- 2.1.4 Media pemutar multimedia

### 2.2 Perlengkapan

- 2.2.1 Alat tulis menulis
- 2.2.2 Alat tulis kantor
- 2.2.3 Alat presentasi

## 3. Peraturan yang diperlukan

- 3.1 Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta

## 4. Norma dan standar

### 4.1 Norma

- 4.1.1 Etika profesi multimedia *maker*
- 4.1.2 Etika profesi penyiaran
- 4.1.3 Etika profesi periklanan
- 4.1.4 Etika profesi jurnalistik

### 4.2 Standar

- 4.2.1 Standar *operating procedure* produksi multimedia
- 4.2.2 Metode dan standar evaluasi hasil pemrograman dan UX

## **PANDUAN PENILAIAN**

### **1. Konteks penilaian**

#### **1.1 Proses penilaian harus memastikan :**

- 1.1.1 Adanya akses kepada situasi proses evaluasi pemrograman dan UX baik dari aspek metode, elemen evaluasi dan model penyusunan laporan.
- 1.1.2 Adanya akses kepada sumber-sumber informasi yang relevan dengan situasi proses evaluasi pemrograman dan UX dimaksud.
- 1.1.3 Adanya akses atau alat ukur yang bisa digunakan sebagai tolok ukur evaluasi dan sumber personal ahli yang bisa memberikan penilaian secara obyektif.
- 1.1.4 Adanya akses kepada dukungan pembelajaran dan asesmen yang memadai, apabila diperlukan.
- 1.1.5 Digunakannya proses uji kompetensi yang memperhatikan karakteristik dan kemampuan peserta didik secara tepat serta digunakannya teknik-teknik uji kompetensi yang sesuai dengan bahasa dan kecakapan baca-tulis dari para pembelajar yang berlatar belakang dunia kreatif multimedia.

#### **1.2 Beragam metoda asesmen perlu dilaksanakan untuk mengases pengetahuan dan keterampilan praktis yang telah dikuasai peserta ujian sebelumnya. Contoh-contoh yang berikut ini tepat untuk uji kompetensi unit ini :**

- 1.2.1 Tanya jawab langsung dikombinasikan dengan tinjauan atau *review* portofolio dan laporan-laporan dari pihak ketiga di tempat kerja mengenai kinerja kandidat/peserta ujian.
- 1.2.2 Evaluasi terhadap hasil kerja atau tingkat pengetahuan, keterampilan dan sikap yang dimiliki peserta uji kompetensi, baik melalui instruksi, contoh studi kasus, praktek senyatanya terhadap jenis-jenis pekerjaan yang harus dikuasai peserta uji kompetensi.
- 1.2.3 Inspeksi terhadap sistem pengarsipan informasi atau karya-karya yang telah dimiliki yang dilakukan oleh kandidat.

- 1.2.4 Tanya jawab secara lisan atau tertulis untuk menguji berbagai pengetahuan yang tertulis di dalam bagian “pengetahuan” dan “keterampilan” yang diperlukan pada unit kompetensi ini.
- 1.3 Penilaian dapat dilakukan dengan cara: lisan, tertulis, presentasi studi kasus, simulasi penugasan baik di tempat kerja yang bersangkutan dan atau di Tempat Uji Kompetensi (TUK).
2. Persyaratan kompetensi  
(Tidak ada.)
3. Pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan
  - 3.1 Pengetahuan
    - 3.1.1 Memahami dan mengetahui cara mengevaluasi hasil pemrograman dan UX
    - 3.1.2 Memahami dan mengetahui proses evaluasi produksi multimedia yang kompleks dan memiliki banyak unsur
    - 3.1.3 Memahami dan mengetahui model evaluasi, pengambilan kesimpulan dan penulisan laporan evaluasi
  - 3.2 Keterampilan
    - 3.2.1 Terampil menggunakan *instrument* untuk mengevaluasi hasil pemrograman dan UX
    - 3.2.2 Terampil berkomunikasi dua arah, menerima gagasan orang lain dan menyimpulkan sebagai bahan perbaikan produk
    - 3.2.3 Terampil mengorganisir data, informasi, dan fakta-fakta yang terjadi untuk mengambil keputusan secara cepat dan tepat
    - 3.2.4 Mampu mengoperasikan komputer baik untuk keperluan olah data, penulisan, maupun presentasi
4. Sikap kerja yang diperlukan
  - 4.1 Peka terhadap situasi
  - 4.2 Kooperatif (*cooperative*)
  - 4.3 Berpikiran terbuka (*open mind*)

4.4 Kreatif

4.5 Kolaboratif

5. Aspek kritis

5.1 Instrumen evaluasi pemrograman digunakan harus sesuai dengan metode yang ditetapkan agar menghasilkan kesimpulan yang akurat

**KODE UNIT : J.59MTM00.026.1**

**JUDUL UNIT : Memvalidasi Hasil Evaluasi Program/Perangkat Lunak Sesuai Dengan *Brief***

**DESKRIPSI UNIT :** Unit ini berhubungan dengan pengetahuan, keterampilan dan sikap kerja yang dibutuhkan untuk dapat memvalidasi hasil evaluasi sesuai dengan *brief*.

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA
1. Melakukan uji coba UX	1.1 Kriteria sampel program/perangkat lunak evaluasi ditentukan sesuai dengan <i>instrument</i> uji coba. 1.2 <i>Instrument</i> uji coba dipersiapkan sesuai dengan karakteristik produk yang diuji. 1.3 Uji coba dilakukan sesuai prosedur pengujian.
2. Menvalidasi hasil uji coba UX	2.1 Hasil uji coba dianalisis sesuai dengan tujuan pengujian. 2.2 Hasil analisis dituangkan ke dalam laporan sesuai dengan tujuan pengujian.

**BATASAN VARIABEL**

- Konteks variabel
  - Kompetensi ini digunakan untuk mengukur kemampuan seseorang didalam memvalidasi hasil evaluasi sesuai dengan *brief*.
  - Kompetensi ini akan digunakan untuk mengetahui pemahaman tentang uji coba UX melalui proses penentuan kriteria sample uji yang sesuai dengan instrumen uji coba, persiapan instrumen uji coba yang sesuai dengan karakteristik produk yang diuji dan pelaksanaaa uji coba yang sesuai prosedur pengujian.
  - Kompetensi ini akan digunakan untuk mengetahui pemahaman tentang analisis hasil uji coba dan penyusunan laporan hasil analisis.
  - Penerapan kompetensi ini akan bekerjasama secara erat dan terkait langsung dengan banyak pihak seperti klien, multimedia *creative*

*director*, multimedia *art director*, multimedia *technical director*, dan sejumlah pihak lainnya.

## 2. Peralatan dan perlengkapan

### 2.1 Peralatan

2.1.1 Komputer dengan *software* yang terkait

2.1.2 Alat penyimpan data

2.1.3 *Printer*

2.1.4 Media pemutar multimedia

### 2.2 Perlengkapan

2.2.1 Alat tulis menulis

2.2.2 Alat tulis kantor

2.2.3 Alat presentasi

2.2.4 Instrumen evaluasi

## 3. Peraturan yang diperlukan

3.1 Undang-undang Republik Indonesia No 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta

## 4. Norma dan standar

### 4.1 Norma

4.1.1 Etika profesi multimedia *maker*

4.1.2 Etika profesi penyiaran

4.1.3 Etika profesi periklanan

4.1.4 Etika profesi jurnalistik

### 4.2 Standar

4.2.1 Standar *operating procedure* produksi multimedia

## **PANDUAN PENILAIAN**

### 1. Konteks penilaian

1.1 Proses penilaian harus memastikan :

1.1.1 Adanya akses kepada proses uji coba UX melalui penentuan kriteria sample uji yang sesuai dengan instrumen uji coba, persiapan instrumen uji coba yang sesuai dengan

karakteristik produk yang diuji dan pelaksanaa uji coba yang sesuai prosedur pengujian.

- 1.1.2 Adanya akses kepada proses validasi hasil uji coba UX dengan proses analisis hasil uji coba dan penyusunan laporan hasil analisis.
  - 1.1.3 Adanya akses atau alat ukur yang bisa digunakan sebagai tolak ukur validasi dan dan analisis.
  - 1.1.4 Adanya akses kepada dukungan pembelajaran dan asesmen yang memadai, apabila diperlukan.
  - 1.1.5 Digunakannya proses uji kompetensi yang memperhatikan karakteristik dan kemampuan peserta didik secara tepat serta digunakannya teknik-teknik uji kompetensi yang sesuai dengan bahasa dan kecakapan baca-tulis dari para pembelajar yang berlatar belakang dunia kreatif multimedia.
- 1.2 Beragam metoda asesmen perlu dilaksanakan untuk mengases pengetahuan dan keterampilan praktis yang telah dikuasi peserta ujian sebelumnya. Contoh-contoh yang berikut ini tepat untuk uji kompetensi unit ini :
- 1.2.1 Tanya jawab langsung dikombinasikan dengan tinjauan atau *review* portofolio dan laporan-laporan dari pihak ketiga di tempat kerja mengenai kinerja kandidat/peserta ujian.
  - 1.2.2 Evaluasi terhadap hasil kerja atau tingkat pengetahuan, keterampilan dan sikap yang dimiliki peserta uji kompetensi, baik melalui instruksi, contoh studi kasus, praktek senyatanya terhadap jenis-jenis pekerjaan yang harus dikuasai peserta uji kompetensi.
  - 1.2.3 Inspeksi terhadap sistem pengarsipan informasi atau karya-karya yang telah dimiliki yang dilakukan oleh kandidat
  - 1.2.4 Tanya jawab secara lisan atau tertulis untuk menguji berbagai pengetahuan yang tertulis di dalam bagian “pengetahuan” dan “keterampilan” yang diperlukan pada unit kompetensi ini.

- 1.3 Penilaian dapat dilakukan dengan cara: lisan, tertulis, presentasi studi kasus, simulasi penugasan baik di tempat kerja yang bersangkutan dan atau di Tempat Uji Kompetensi (TUK).
2. Persyaratan kompetensi  
(Tidak ada.)
3. Pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan
  - 3.1 Pengetahuan
    - 3.1.1 Memahami dan mengetahui karakteristik produk multimedia sebagai medium komunikasi, produk kreatif, dan produk dagang
    - 3.1.2 Memahami dan mengetahui proses evaluasi produksi multimedia yang kompleks dan memiliki banyak unsur
  - 3.2 Keterampilan
    - 3.2.1 Terampil menggunakan *instrument*-instrumen untuk memvalidasi hasil evaluasi sesuai dengan *brief*
    - 3.2.2 Terampil berkomunikasi dua arah, menerima gagasan orang lain dan menyimpulkan sebagai bahan perbaikan produk
    - 3.2.3 Terampil mengorganisir data, informasi, dan fakta-fakta yang terjadi untuk mengambil keputusan secara cepat dan tepat
4. Sikap kerja yang diperlukan
  - 4.1 Peka terhadap situasi
  - 4.2 Kooperatif (*cooperative*)
  - 4.3 Berpikiran terbuka (*open mind*)
  - 4.4 Kreatif
  - 4.5 Kolaboratif
5. Aspek kritis
  - 5.1 *Instrument* uji coba yang tidak dipersiapkan sesuai dengan karakteristik produk yang diuji akan menghasilkan evaluasi yang tidak tepat dan berdampak pada kualitas produk



**KODE UNIT : J.59MTM00.027.1**

**JUDUL UNIT : Mengumpulkan Asset Multimedia**

**DESKRIPSI UNIT :** Unit ini berhubungan dengan pengetahuan, keterampilan dan sikap kerja yang dibutuhkan untuk dapat mengumpulkan *asset multimedia*.

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA
1. Menyusun teknis pengelolaan konten	1.1 Personil pengelola <i>asset</i> dikonfirmasi. 1.2 Sistem penamaan <i>file</i> yang berdasarkan standar konvensi dan <i>protocol</i> . 1.3 Sumber & <i>review</i> penyimpanan dan sistem <i>backup</i> ditetapkan.
2. Membuat strategi pencarian	2.1 Pencarian dokumen dan <i>asset media</i> diatur. 2.2 Konvensi untuk mencatat kemajuan dan lokasi <i>asset media</i> ditetapkan. 2.3 Strategi pencarian dan pencatatan <i>asset media</i> dikembangkan. 2.4 Sistem pengelolaan <i>asset media</i> disosialisaikan ke anggota tim saat sistem diterapkan.

**BATASAN VARIABEL**

1. Konteks variabel
  - 1.1 Kompetensi ini digunakan untuk mengukur kemampuan seseorang didalam mengumpulkan *asset multimedia*, agar memudahkan dalam proses produksi multimedia pada tahap akhir atau tahap menyatukan semua *asset* menjadi satu kesatuan.
  - 1.2 Kompetensi ini terkait dengan kemampuan *managerial* terhadap beragam *asset* agar mudah dicari dan ditemukan ketika dibutuhkan.
  - 1.3 Yang dimaksud *asset multimedia* :
    - 1.3.1 Berbagai *format file audio*.
    - 1.3.2 Berbagai *format file video*.
    - 1.3.3 Berbagai *format file animasi*.
    - 1.3.4 Berbagai *format file text*.

- 1.3.5 Berbagai *format file image*.
- 1.4 Disamping memahami beragam *format file asset* media, kompetensi ini juga termasuk memahami penggunaan *asset* multimedia dalam sebuah produk multimedia.
- 2. Peralatan dan perlengkapan
  - 2.1 Peralatan
    - 2.1.1 Komputer dengan *software* yang terkait
    - 2.1.2 Alat penyimpan data
    - 2.1.3 *Printer*
    - 2.1.4 Media pemutar multimedia
  - 2.2 Perlengkapan
    - 2.2.1 Alat tulis menulis
    - 2.2.2 Alat tulis kantor
    - 2.2.3 Alat presentasi
    - 2.2.4 Instrumen evaluasi
- 3. Peraturan yang diperlukan
  - 3.1 Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta
- 4. Norma dan standar
  - 4.1 Norma
    - 4.1.1 Etika profesi multimedia *maker*
    - 4.1.2 Etika profesi penyiaran
    - 4.1.3 Etika profesi periklanan
    - 4.1.4 Etika profesi jurnalistik
  - 4.2 Standar
    - 4.2.1 Standar *operating procedure* produksi multimedia
    - 4.2.2 Metode dan standar manajemen *asset* multimedia

## **PANDUAN PENILAIAN**

- 1. Konteks penilaian
  - 1.1 Proses penilaian harus memastikan :

- 1.1.1 Adanya akses kepada situasi proses kegiatan mengumpulkan *asset* multimedia.
- 1.1.2 Adanya akses kepada sumber-sumber informasi yang relevan dengan situasi proses kegiatan mengumpulkan *asset* multimedia.
- 1.1.3 Adanya akses atau alat ukur yang bisa digunakan sebagai tolok ukur evaluasi dan sumber personal ahli yang bisa memberikan penilaian secara obyektif.
- 1.1.4 Adanya akses kepada dukungan pembelajaran dan asesmen yang memadai, apabila diperlukan.
- 1.1.5 Digunakannya proses uji kompetensi yang memperhatikan karakteristik dan kemampuan peserta didik secara tepat serta digunakannya teknik-teknik uji kompetensi yang sesuai dengan bahasa dan kecakapan baca-tulis dari para pembelajar yang berlatar belakang dunia kreatif multimedia.
- 1.2 Beragam metoda asesmen perlu dilaksanakan untuk mengases pengetahuan dan keterampilan praktis yang telah dikuasai peserta ujian sebelumnya. Contoh-contoh yang berikut ini tepat untuk uji kompetensi unit ini :
  - 1.2.1 Tanya jawab langsung dikombinasikan dengan tinjauan atau *review* portofolio dan laporan-laporan dari pihak ketiga di tempat kerja mengenai kinerja kandidat/peserta ujian.
  - 1.2.2 Evaluasi terhadap hasil kerja atau tingkat pengetahuan, keterampilan dan sikap yang dimiliki peserta uji kompetensi, baik melalui instruksi, contoh studi kasus, praktek senyatanya terhadap jenis-jenis pekerjaan yang harus dikuasai peserta uji kompetensi.
  - 1.2.3 Inspeksi terhadap sistem pengarsipan informasi atau karya-karya yang telah dimiliki yang dilakukan oleh kandidat.
  - 1.2.4 Tanya jawab secara lisan atau tertulis untuk menguji berbagai pengetahuan yang tertulis di dalam bagian “pengetahuan” dan “keterampilan” yang diperlukan pada unit kompetensi ini.

- 1.3 Penilaian dapat dilakukan dengan cara: lisan, tertulis, presentasi studi kasus, simulasi penugasan baik di tempat kerja yang bersangkutan dan atau di Tempat Uji Kompetensi (TUK).
2. Persyaratan kompetensi  
(Tidak ada.)
3. Pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan
  - 3.1 Pengetahuan
    - 3.1.1 Memahami dan mengetahui siklus produk multimedia
    - 3.1.2 Memahami dan mengetahui proses mengumpulkan *asset* multimedia sebagai bagian dari proses produksi multimedia
    - 3.1.3 Memahami dan mengetahui model evaluasi, pengambilan kesimpulan dan penulisan laporan evaluasi
  - 3.2 Keterampilan
    - 3.2.1 Terampil menggunakan *instrument-instrument* dan program untuk mengumpulkan *asset* multimedia
    - 3.2.2 Terampil berkomunikasi dua arah, menerima gagasan orang lain dan menyimpulkan sebagai bahan perbaikan produk
    - 3.2.3 Terampil mengorganisir data, informasi, dan fakta-fakta yang terjadi untuk mengambil keputusan secara cepat dan tepat
    - 3.2.4 Mampu mengoperasikan *computer* baik untuk perluan olah data, penulisan, maupun presentasi
4. Sikap kerja yang diperlukan
  - 4.1 Peka terhadap situasi
  - 4.2 Kooperatif (*cooperative*)
  - 4.3 Berpikiran terbuka (*open mind*)
  - 4.4 Kreatif
  - 4.5 Teliti
  - 4.6 Kolaboratif

5. Aspek kritis

- 5.1 Sistem penamaan *file* untuk proyek yang tidak diatur berdasarkan standar konvensi dan *protocol* akan menyebabkan *asset* multimedia sulit digunakan tepat pada waktunya

**KODE UNIT : J.59MTM00.028.1**

**JUDUL UNIT : Membuat *Data based* Multimedia**

**DESKRIPSI UNIT :** Unit ini berhubungan dengan pengetahuan, keterampilan dan sikap kerja yang dibutuhkan untuk dapat membuat *data based* multimedia.

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA
1. Membuat basis data perangkat multimedia	1.1 Sumber <i>asset</i> media sesuai prosedur didokumentasikan. 1.2 Rincian dari berbagai <i>output</i> didokumentasikan sesuai informasi teknis, hak cipta dan perizinan. 1.3 Persyaratan pengarsipan ditentukan.
2. Menyelesaikan masalah yang dihadapi	2.1 <i>Asset media</i> dan informasi dicatat sesuai dengan sistem yang sudah mapan. 2.2 Status produk, <i>prototype</i> dan <i>asset</i> media diidentifikasi. 2.3 Menanggapi dan menyelesaikan permasalahan yang dihadapi saat sistem diimplementasikan.

#### BATASAN VARIABEL

##### 1. Konteks variabel

- 1.1 Kompetensi ini digunakan untuk mengukur kemampuan seseorang didalam membuat *data based* multimedia.
- 1.2 Kompetensi ini terkait dengan kemampuan mengenali berbagai jenis *asset* multimedia, cara mengumpulkannya, cara mendistribusikan berdasar kebutuhan dan cara mendokumentasikannya.
- 1.3 *Data based asset* multi media dapat pula disebut sebagai katalagog *asset* multi media. Penempatan dan penyimpanan *asset* multimedia dalam sebuah *data based* harus memperhatikan :
  - 1.3.1 *File* gambar, *video*, *text*, *audio*, animasi, dan sebagainya disimpan dengan dengan dilengkapi deskripsi/penjelasan yang lengkap.
  - 1.3.2 *File database* dapat digunakan dengan pencarian cepat dan pengambilan data sesuai dengan kebutuhan.

- 1.3.3 Struktur *database* dapat dengan mudah menunjukan sejumlah *file* dan keterkaitan antar file untuk produksi multimedia.
- 2. Peralatan dan perlengkapan
  - 2.1 Peralatan
    - 2.1.1 Komputer dengan *software* yang terkait
    - 2.1.2 Alat penyimpan data
    - 2.1.3 *Printer*
    - 2.1.4 Media penyimpan *asset* multimedia
  - 2.2 Perlengkapan
    - 2.2.1 Alat tulis menulis
    - 2.2.2 Alat tulis kantor
    - 2.2.3 Alat presentasi
- 3. Peraturan yang diperlukan
  - 3.1 Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2008 tentang Keterbukaan Informasi Publik
  - 3.2 Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta
- 4. Norma dan standar
  - 4.1 Norma
    - 4.1.1 Etika profesi multimedia *maker*
    - 4.1.2 Etika profesi penyiaran
    - 4.1.3 Etika profesi periklanan
    - 4.1.4 Etika profesi jurnalistik
  - 4.2 Standar
    - 4.2.1 Standar *operating procedure* produksi multimedia
    - 4.2.2 Metode dan standar evaluasi multimedia
    - 4.2.3 Standar lain jika ada dan perlu mohon dicantumkan

## **PANDUAN PENILAIAN**

### **1. Konteks penilaian**

#### **1.1 Proses penilaian harus memastikan :**

- 1.1.1 Adanya akses kepada situasi proses pembuatan *data based* multimedia.
- 1.1.2 Adanya akses kepada sumber-sumber informasi yang relevan dengan situasi proses pembuatan *data based* multimedia.
- 1.1.3 Adanya akses atau alat ukur yang bisa digunakan sebagai tolok ukur evaluasi dan sumber personal ahli yang bisa memberikan penilaian secara obyektif.
- 1.1.4 Adanya akses kepada dukungan pembelajaran dan asesmen yang memadai, apabila diperlukan.
- 1.1.5 Digunakannya proses uji kompetensi yang memperhatikan karakteristik dan kemampuan peserta didik secara tepat serta digunakannya teknik-teknik uji kompetensi yang sesuai dengan bahasa dan kecakapan baca-tulis dari para pembelajar yang berlatar belakang dunia kreatif multimedia.

#### **1.2 Beragam metoda asesmen perlu dilaksanakan untuk mengases pengetahuan dan keterampilan praktis yang telah dikuasai peserta ujian sebelumnya. Contoh-contoh yang berikut ini tepat untuk uji kompetensi unit ini :**

- 1.2.1 Tanya jawab langsung dikombinasikan dengan tinjauan atau *review* portofolio dan laporan-laporan dari pihak ketiga di tempat kerja mengenai kinerja kandidat/peserta ujian.
- 1.2.2 Evaluasi terhadap hasil kerja atau tingkat pengetahuan, keterampilan dan sikap yang dimiliki peserta uji kompetensi, baik melalui instruksi, contoh studi kasus, praktek senyatanya terhadap jenis-jenis pekerjaan yang harus dikuasai peserta uji kompetensi.
- 1.2.3 Inspeksi terhadap sistem pengarsipan informasi atau karya-karya yang telah dimiliki yang dilakukan oleh kandidat.
- 1.2.4 Tanya jawab secara lisan atau tertulis untuk menguji berbagai pengetahuan yang tertulis di dalam bagian



“pengetahuan” dan “keterampilan” yang diperlukan pada unit kompetensi ini.

- 1.3 Penilaian dapat dilakukan dengan cara: lisan, tertulis, presentasi studi kasus, simulasi penugasan baik di tempat kerja yang bersangkutan dan atau di Tempat Uji Kompetensi (TUK).

2. Persyaratan kompetensi  
(Tidak ada.)

3. Pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan

- 3.1 Pengetahuan

- 3.1.1 Memahami dan mengetahui berbagai jenis dan fungsi *file* yang digunakan dalam produksi multimedia
- 3.1.2 Memahami dan mengetahui proses penggunaan *asset* multimedia
- 3.1.3 Memahami dan mengetahui manajemen data, *file* dan *asset* multimedia

- 3.2 Keterampilan

- 3.2.1 Terampil menggunakan perangkat dan *software* untuk membuat *data based* multimedia
- 3.2.2 Terampil berkomunikasi dua arah, menerima gagasan orang lain dan menyimpulkan sebagai bahan perbaikan produk
- 3.2.3 Terampil mengorganisir data, informasi, dan fakta-fakta yang terjadi untuk mengambil keputusan secara cepat dan tepat
- 3.2.4 Mampu mengoperasikan komputer baik untuk keperluan olah data, penulisan, maupun presentasi

4. Sikap kerja yang diperlukan

- 4.1 Peka terhadap situasi
- 4.2 Kooperatif (*cooperative*)
- 4.3 Teliti
- 4.4 Kolaboratif

5. Aspek kritis

- 5.1 Persyaratan pengarsipan harus ditentukan sesuai persyaratan agar *data based asset* media aman dan mudah digunakan sewaktu-waktu

**KODE UNIT : J.59MTM00.029.1**

**JUDUL UNIT : Mendistribusikan Asset Multimedia**

**DESKRIPSI UNIT :** Unit ini berhubungan dengan pengetahuan, keterampilan dan sikap kerja yang dibutuhkan untuk dapat mendistribusikan *asset* multimedia.

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA
1. Mengkonfirmasi prosedur distribusi <i>asset</i>	<p>1.1 Jadwal untuk tenggang waktu dikonfirmasi dengan personil yang relevan.</p> <p>1.2 Berkas dan mengindeks dokumen formal diajukan sesuai dengan prosedur proyek atau perusahaan yang disepakati.</p> <p>1.3 <i>Skrip file</i> dan indeks disetujui sesuai dengan prosedur proyek atau perusahaan.</p>
2. Memastikan distribusi <i>asset</i> standar industri	<p>2.1 Aset media dalam sistem repositori sistem yang mapan diarsipkan sesuai dengan praktik industri.</p> <p>2.2 Distribusi yang tepat oleh personil yang relevan ke dokumen formal dan aset media dipastikan yang dikembangkan dalam proyek.</p> <p>2.3 keefektifan sistem manajemen aset media dan perhatikan bidang-bidang dievaluasi untuk perbaikan di masa depan.</p>

**BATASAN VARIABEL**

- Konteks variabel
  - Kompetensi ini digunakan untuk mengukur kemampuan seseorang didalam mendistribusikan *asset* multimedia.
  - Yang dimaksud kegiatan mendistribusikan *asset* multimedia :
    - Melayani kebutuhan *file* atau *asset* multimedia yang akan digunakan dalam sebuah proses atau tahap produksi multimedia.
    - Mendistribusikan *asset* multimedia pada personal yang membutuhkan ketika proses produksi multimedia berlangsung.

- 1.2.3 Mengarsipkan *asset* multimedia yang sudah dan akan digunakan secara tepat.
  - 1.2.4 Bagian dari siklus atau lingkungan produksi multimedia yang bersifat pelayanan data.
- 1.3 Kemampuan mendistribusikan *asset* terkait dengan kemampuan untuk bekerja secara efisien, efektif, teliti dan memberikan pelayanan terbaik kepada para pihak.
- 2. Peralatan dan perlengkapan
  - 2.1 Peralatan
    - 2.1.1 Komputer dengan *software* yang terkait
    - 2.1.2 Alat penyimpan data
    - 2.1.3 *Printer*
    - 2.1.4 Media distribusi *asset* multimedia
  - 2.2 Perlengkapan
    - 2.2.1 Alat tulis menulis
    - 2.2.2 Alat tulis kantor
    - 2.2.3 Alat presentasi
- 3. Peraturan yang diperlukan
  - 3.1 Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta
- 4. Norma dan standar
  - 4.1 Norma
    - 4.1.1 Etika profesi multimedia *maker*
    - 4.1.2 Etika profesi penyiaran
    - 4.1.3 Etika profesi periklanan
    - 4.1.4 Etika profesi jurnalistik
  - 4.2 Standar
    - 4.2.1 Standar *operating procedure* produksi multimedia
    - 4.2.2 Metode dan standar distribusi *asset* multimedia

## **PANDUAN PENILAIAN**

### **1. Konteks penilaian**

#### **1.1 Proses penilaian harus memastikan :**

- 1.1.1 Adanya akses kepada situasi proses mendistribusikan *asset* multimedia dalam sebuah tahapan produksi multimedia.
- 1.1.2 Adanya akses kepada sumber-sumber informasi yang relevan dengan situasi proses mendistribusikan *asset* multimedia.
- 1.1.3 Adanya akses atau alat ukur yang bisa digunakan sebagai tolak ukur evaluasi dan sumber personal ahli yang bisa memberikan penilaian secara obyektif.
- 1.1.4 Adanya akses kepada dukungan pembelajaran dan asesmen yang memadai, apabila diperlukan.
- 1.1.5 Digunakannya proses uji kompetensi yang memperhatikan karakteristik dan kemampuan peserta didik secara tepat serta digunakannya teknik-teknik uji kompetensi yang sesuai dengan bahasa dan kecakapan baca-tulis dari para pembelajar yang berlatar belakang dunia kreatif multimedia.

#### **1.2 Beragam metoda asesmen perlu dilaksanakan untuk mengases pengetahuan dan keterampilan praktis yang telah dikuasai peserta ujian sebelumnya. Contoh-contoh yang berikut ini tepat untuk uji kompetensi unit ini :**

- 1.2.1 Tanya jawab langsung dikombinasikan dengan tinjauan atau *review* portofolio dan laporan-laporan dari pihak ketiga di tempat kerja mengenai kinerja kandidat/peserta ujian.
- 1.2.2 Evaluasi terhadap hasil kerja atau tingkat pengetahuan, keterampilan dan sikap yang dimiliki peserta uji kompetensi, baik melalui instruksi, contoh studi kasus, praktek senyatanya terhadap jenis-jenis pekerjaan yang harus dikuasai peserta uji kompetensi.
- 1.2.3 Inspeksi terhadap sistem pengarsipan informasi atau karya-karya yang telah dimiliki yang dilakukan oleh kandidat.
- 1.2.4 Tanya jawab secara lisan atau tertulis untuk menguji berbagai pengetahuan yang tertulis di dalam bagian

“pengetahuan” dan “keterampilan” yang diperlukan pada unit kompetensi ini.

- 1.3 Penilaian dapat dilakukan dengan cara: lisan, tertulis, presentasi studi kasus, simulasi penugasan baik di tempat kerja yang bersangkutan dan atau di Tempat Uji Kompetensi (TUK).

2. Persyaratan kompetensi  
(Tidak ada.)

3. Pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan

- 3.1 Pengetahuan

- 3.1.1 Memahami dan mengetahui siklus produksi multimedia
- 3.1.2 Memahami dan mengetahui berbagai jenis format dan file *asset* multimedia
- 3.1.3 Memahami penggunaan *asset* multimedia

- 3.2 Keterampilan

- 3.2.1 Terampil menggunakan beragam perangkat yang dapat digunakan untuk mendistribusikan *asset* multimedia
- 3.2.2 Terampil berkomunikasi dua arah, menerima gagasan orang lain dan menyimpulkan sebagai bahan perbaikan produk
- 3.2.3 Terampil mengorganisir data, informasi, dan fakta-fakta yang terjadi untuk mengambil keputusan secara cepat dan tepat
- 3.2.4 Mampu mengoperasikan komputer baik untuk perluan olah data, penulisan, maupun presentasi

4. Sikap kerja yang diperlukan

- 4.1 Peka terhadap situasi
- 4.2 Kooperatif (*cooperative*)
- 4.3 Teliti

5. Aspek kritis

- 5.1 Berkas dan indeks dokumen formal yang diajukan tidak sesuai dengan prosedur proyek atau prosedur perusahaan yang disepakati akan berpengaruh pada kelancaran proses produksi multimedia

### BAB III

### PENUTUP

Dengan ditetapkan 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 maka SKKNI ini secara nasional menjadi acuan dalam penyusunan jenjang kualifikasi nasional, penyelenggaraan pendidikan dan pelatihan profesi, uji kompetensi dan sertifikasi profesi.

MENTERI KETENAGAKERJAAN  
REPUBLIK INDONESIA,



M. HANIF DHAKIRI