



MENTERI
TENAGA KERJA DAN TRANSMIGRASI
REPUBLIK INDONESIA

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

NOMOR : KEP. 115/MEN/III/2007

TENTANG

**PENETAPAN SKKNI
SEKTOR KOMUNIKASI
SUB SEKTOR POS DAN TELEKOMUNIKASI
BIDANG JARINGAN TELEKOMUNIKASI
SUB BIDANG JASA MULTIMEDIA**



MENTERI
TENAGA KERJA DAN TRANSMIGRASI
REPUBLIK INDONESIA

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

NOMOR : KEP. 115/MEN/III/2007

TENTANG

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

MENTERI TENAGA KERJA DAN TRANSMIGRASI REPUBLIK INDONESIA,

Menimbang : bahwa dalam rangka sertifikasi kompetensi kerja dan pengembangan pendidikan dan pelatihan profesi berbasis kompetensi di Sektor Komunikasi Sub Sektor Pos dan Telekomunikasi Bidang Jaringan Telekomunikasi Sub Bidang Jasa Multimedia, perlu penetapan Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia Sektor Komunikasi Sub Sektor Pos dan Telekomunikasi Bidang Jaringan Telekomunikasi Sub Bidang Jasa Multimedia dengan Keputusan Menteri;

Mengingat : 1. Undang-Undang Nomor 13 Tahun 2003 tentang Ketenagakerjaan (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003 Nomor 39, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4279);

2. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 31 Tahun 2006 tentang Sistem Pelatihan Kerja Nasional (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2006 Nomor 67, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4637);

3. Keputusan Presiden Nomor 187/M Tahun 2004 sebagaimana telah diubah yang terakhir dengan Keputusan Presiden Nomor 20/P Tahun 2005;

4. Keputusan Menteri Tenaga Kerja dan Transmigrasi Republik Indonesia Nomor KEP. 227/MEN/2003 tentang Tata Cara Penetapan Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia, sebagaimana telah diubah dengan Keputusan Menteri Tenaga Kerja dan Transmigrasi Nomor KEP. 69/MEN/V/2004;

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

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

MEMUTUSKAN :

Menetapkan :

KESATU : Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia Sektor Komunikasi Sub Sektor Pos dan Telekomunikasi Bidang Jaringan Telekomunikasi Sub Bidang Jasa Multimedia, sebagaimana tercantum dalam Lampiran Keputusan ini.

KEDUA : Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia sebagaimana dimaksud pada diktum KESATU berlaku secara nasional dan menjadi acuan penyelenggaraan pendidikan dan pelatihan profesi serta uji kompetensi dalam rangka sertifikasi kompetensi.

KETIGA : Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia sebagaimana dimaksud pada diktum KESATU ditinjau setiap lima tahun atau sesuai dengan kebutuhan.

KEEMPAT : Keputusan ini mulai berlaku pada tanggal ditetapkan.

Ditetapkan di Jakarta
pada tanggal 12 Maret 2007



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

TENTANG

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

BAB I
PENDAHULUAN

1.1 RASIONAL

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

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

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

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

1.2 TUJUAN

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

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

1.3 Pengertian Standar Kompetensi

1. Pengertian Kompetensi

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

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

2. Pengertian Standar Kompetensi

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

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

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

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

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

3. Mengapa Standar Kompetensi Dibutuhkan

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

a. Untuk institusi pendidikan dan pelatihan

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

b. Untuk dunia usaha / industri dan penggunaan tenaga kerja

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

c. Untuk institusi penyelenggara pengujian dan sertifikasi

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

1.4 Struktur Standar Kompetensi

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

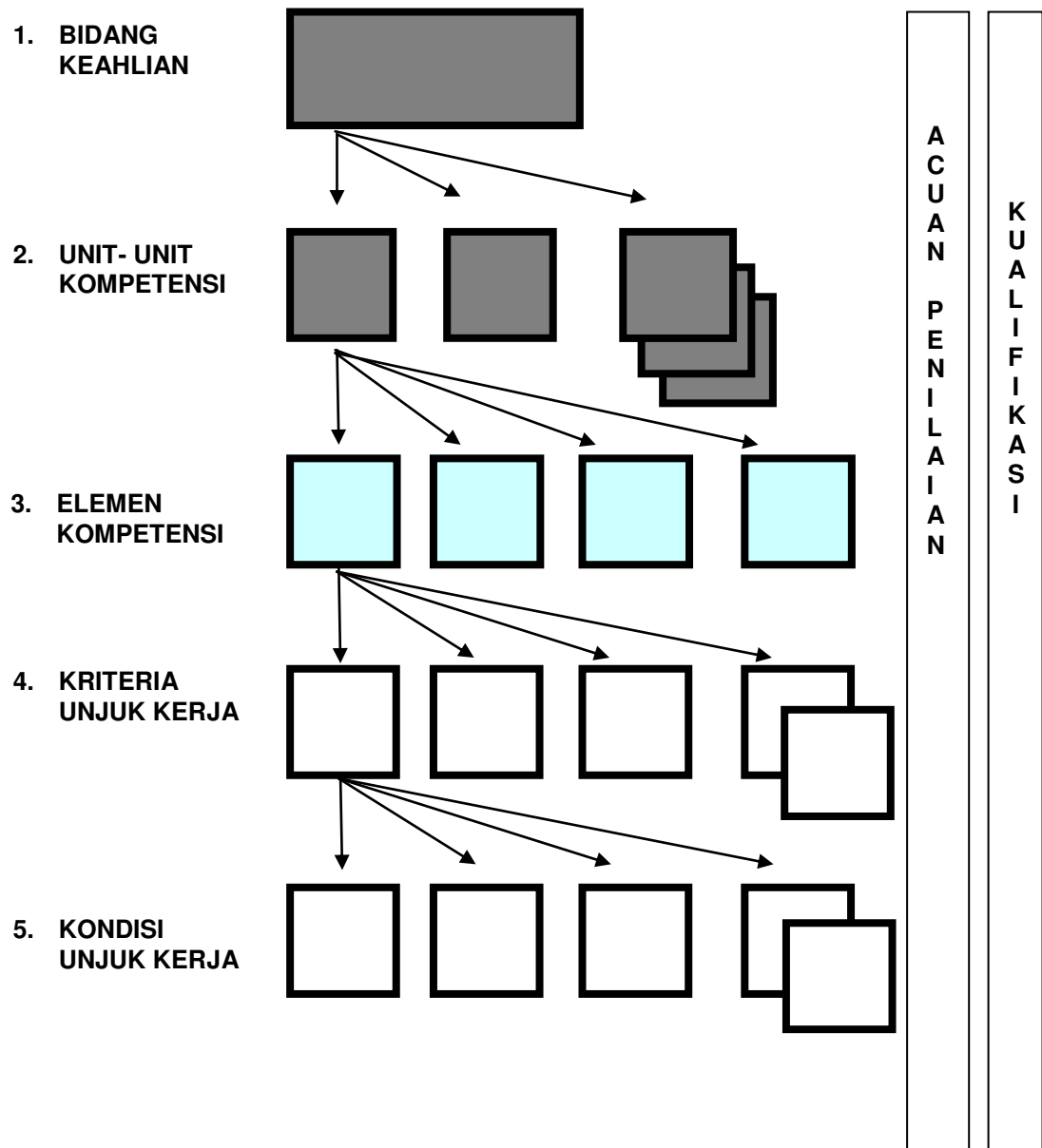
STRUKTUR STANDAR KOMPETENSI



1.5 SKEMA DAN FORMAT STANDAR KOMPETENSI

1. Skema Standar Kompetensi

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



2. Format Standar Kompetensi

FORMAT UNIT KOMPETENSI

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

Kompetensi Kunci

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

1.6 KOMPETENSI KUNCI

1. Kompetensi Kunci

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

Berikut ini adalah 7 (tujuh) kunci kompetensi :

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

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

2. Level/Tingkat unjuk kerja kompetensi kunci

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

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

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

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

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

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

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

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

1.7 KODEFIKASI UNIT KOMPETENSI

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

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

Dimana :

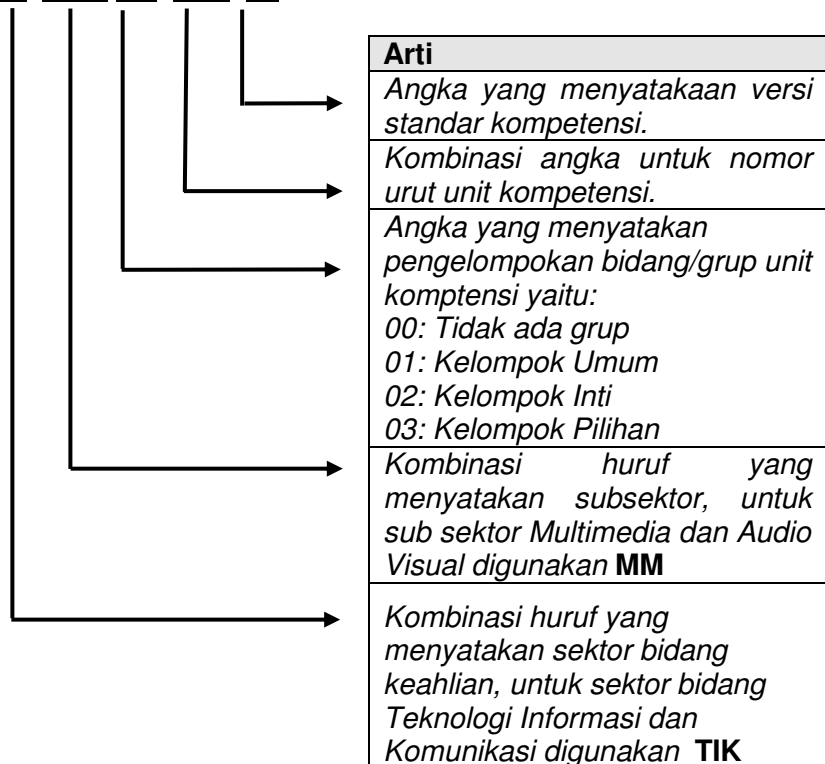
- XXX : menyatakan sektor dari unit kompetensi tersebut
- XX : menyatakan sub sektor dari unit kompetensi
- 00 : menyatakan bidang/grup, dengan pengkodean sebagai berikut
 - 00 → jika tidak mempunyai grup
 - 01 → identifikasi kompetensi umum yang diperlukan untuk dapat bekerja pada sektor ini
 - 02 →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

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

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

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

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



Contoh kode unit: **TIK.MM01.001.01**

artinya unit kompetensi sektor **Teknologi Informasi dan Komunikasi** sub sektor **Multimedia dan Audio Visual** bidang/grup **Kelompok Umum** nomor urut **001** versi **01**

BAB II PETA UNIT KOMPETENSI

2.1 Penjelasan Umum Bidang Multimedia dan Audiovisual

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

SYLLABICATION : *mul•ti•me•di•a*

ADJECTIVE :

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

PLURAL NOUN: *(used with a sing. verb)*

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

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

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

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

SYLLABICATION: *me•di•um*

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

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

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

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

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

1. *Multimedia content production*

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

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

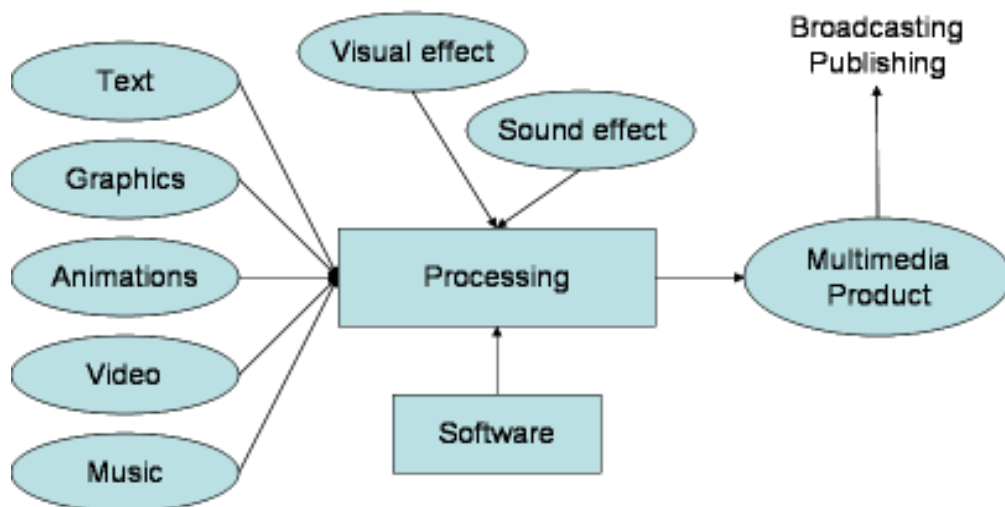
- a. Media Teks
- b. Media *Audio*
- c. Media *Video*
- d. Media Animasi
- e. Media *Graph / Image*
- f. Media *Interactivity*
- g. Media *Special Effect*
- h. Media *2D / 3D Modelling*
- i. Media *Web*

2. *Multimedia communication*

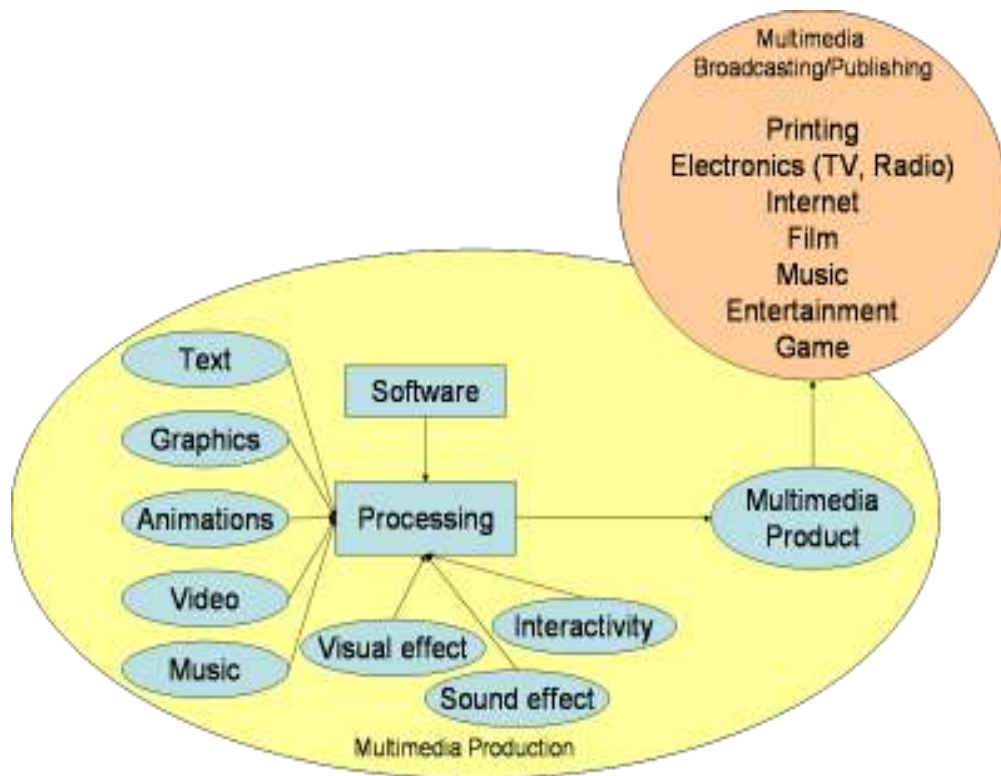
Multimedia adalah menggunakan media (masa), seperti televisi, radio, cetak, dan Internet, untuk mempublikasikan / menyiarkan / mengkomunikasikan material *advertising, publicity, entertainment, news, education, dll*.

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

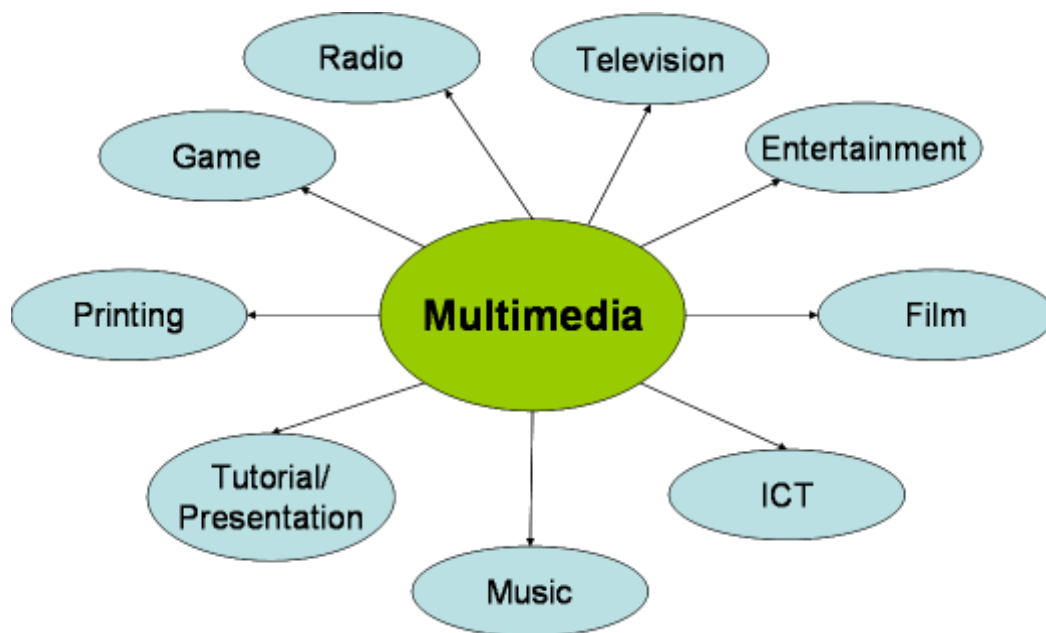
- a. TV
- b. Radio
- c. *Film*
- d. Cetak
- e. Musik
- f. *Game*
- g. *Entertainment*
- h. Tutorial
- i. ICT (*Internet*)



Gambar 2.1. Multimedia Production.



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



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

Tabel 2.1. Multimedia vs. Multimedia

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

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

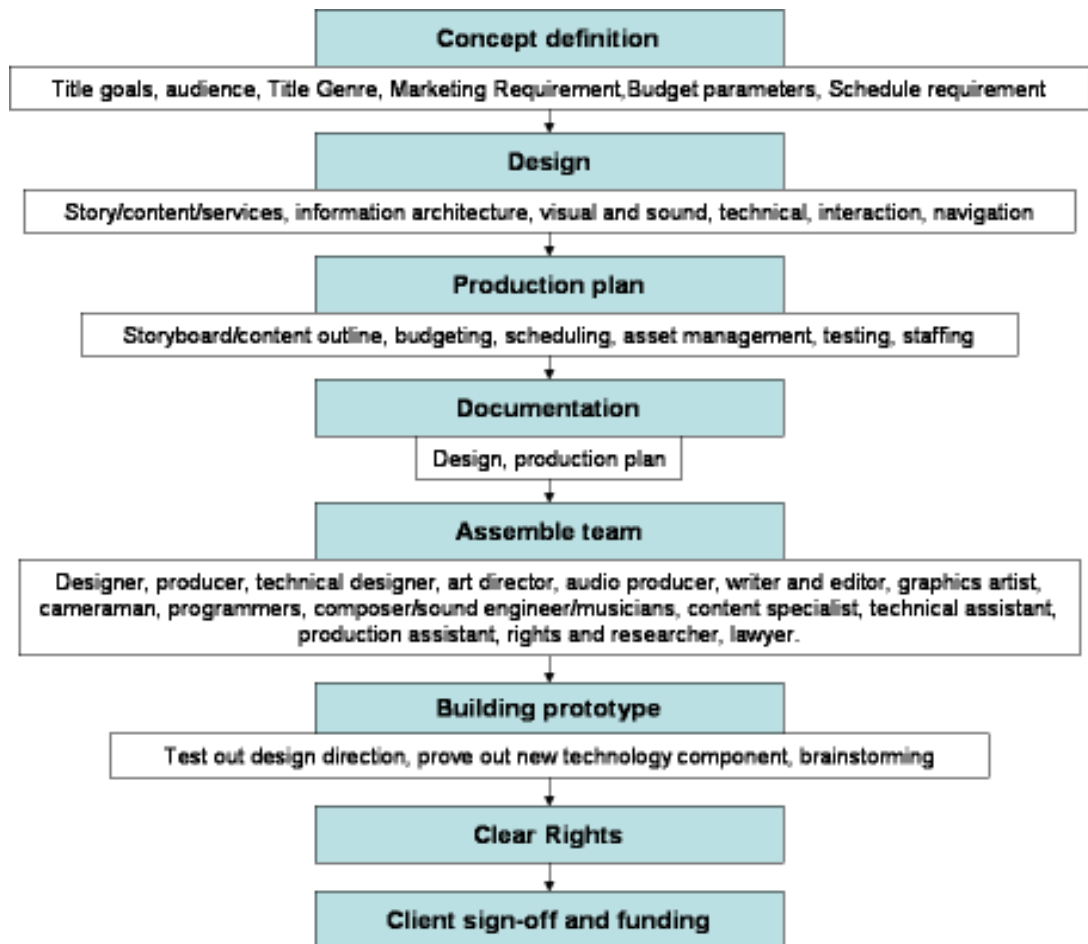
2.2 Life Cycle Proses Produksi Produk Multimedia

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

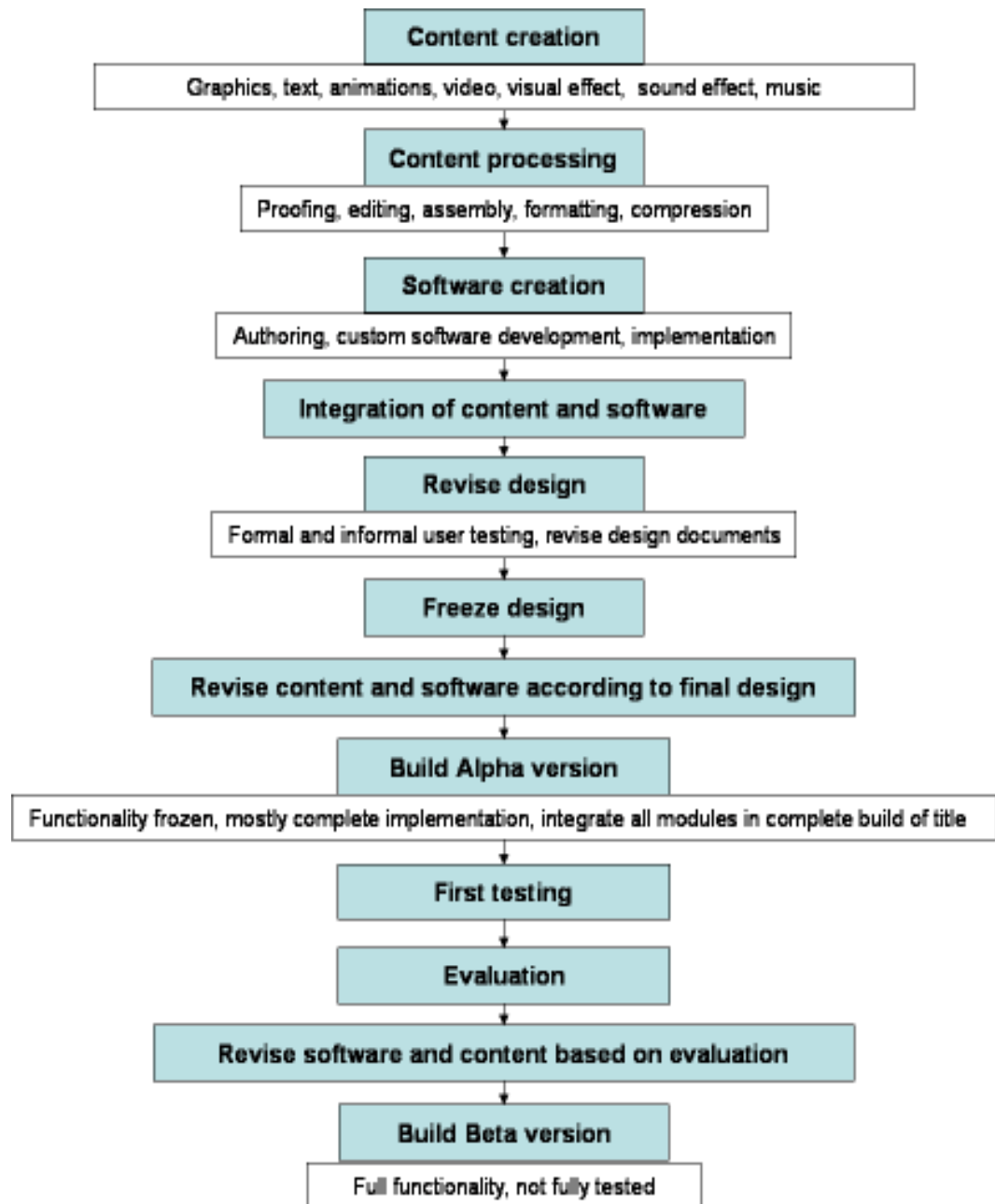


Gambar 2.4. *Multimedia Production* terdiri dari proses *Pre-Production*, *Production* dan *Post-Production*.

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

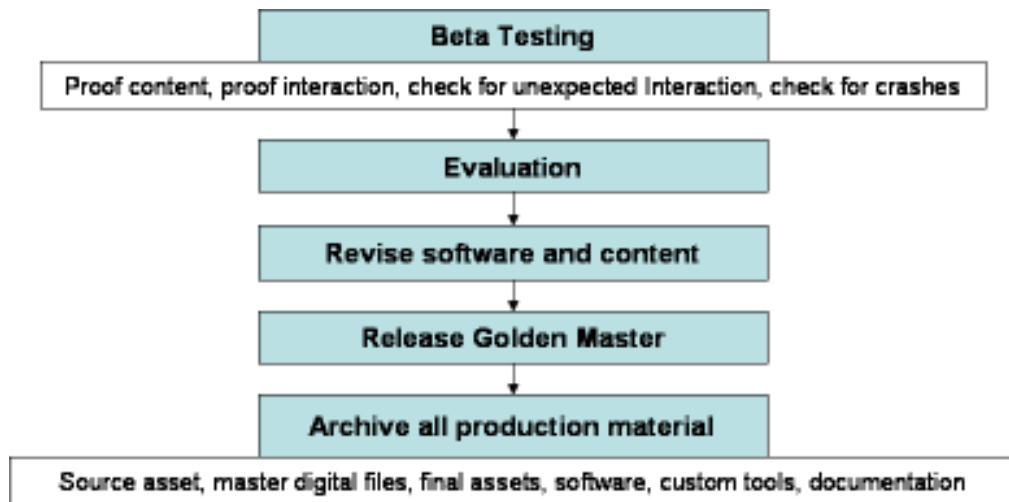


Gambar 2.5. Proses *Pre-Production*.



Gambar 2.6. Proses *Production*.

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



Gambar 2.7. Proses Post-Production.

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

BAB III

UNIT UNIT KOMPETENSI

MULTIMEDIA DAN *AUDIO VISUAL*

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

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

3.1 Kompetensi Umum

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

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

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

3.2 Kompetensi Inti

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

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

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

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

3.3 Kompetensi Khusus

Membuat Efek Khusus, Sulih Suara

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

KODE UNIT : TIK.MM01.001.01

JUDUL UNIT : Menyiapkan Suatu Proposal

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

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

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

BATASAN VARIABEL

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

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

PANDUAN PENILAIAN

1. Pengetahuan dan keterampilan penunjang

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

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

2. Konteks penilaian

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

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

3. Aspek penting penilaian

Aspek yang harus diperhatikan :

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

4. Kaitan dengan unit-unit lainnya

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

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

Kompetensi Kunci

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

KODE UNIT : TIK.MM01.002.01

JUDUL UNIT : Mengajukan *Copyright*

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

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

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

BATASAN VARIABEL

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

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

PANDUAN PENILAIAN

1. Pengetahuan dan keterampilan penunjang

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

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

2. Konteks penilaian

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

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

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

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

3. Aspek penting penilaian

Aspek yang harus diperhatikan :

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

4. Kaitan dengan unit-unit lainnya

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

Kompetensi Kunci

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

KODE UNIT : TIK.MM01.003.01

JUDUL UNIT : Memeriksa, Merawat dan Memperbaiki Peralatan

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

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

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

BATASAN VARIABEL

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

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

PANDUAN PENILAIAN

1. Pengetahuan dan keterampilan penunjang

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

- 1.1 Kebutuhan perawatan biasa dan jadwal ruang lingkup perlengkapan yang digunakan
- 1.2 Teknik membersihkan dan merawat perlengkapan dan agen pembersih
- 1.3 Membaca dan menginterpretasikan dokumentasi dan petunjuk pelayanan
- 1.4 Keahlian mendeteksi kesalahan
- 1.5 Melengkapi laporan perawatan dan laporan relevan lainnya
- 1.6 Perlengkapan khas dan kesalahan penggabungan kabel
- 1.7 Ketangkasan manual
- 1.8 Legislasi keselamatan tempat kerja dan legislasi keselamatan lainnya yang relevan

2. Konteks penilaian

- 2.1 Penilaian dapat diambil dalam pekerjaan, di luar pekerjaan atau merupakan penggabungan dari keduanya. Bagaimana pun juga penilaian dari unit ini akan lebih efektif bila diambil dalam persyaratan lingkungan tempat kerja yang spesifik.
- 2.2 Penilaian di luar pekerjaan harus diambil dalam kedekatannya dengan keadaan lingkungan tempat kerja yang disimulasikan.
- 2.3 Metode penilaian harus meliputi observasi atas penampilan selama serangkaian demonstrasi praktis. Seperti telah dideskripsikan pada aspek kritis penilaian, penilaian dengan observasi langsung harus

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

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

3. Aspek penting penilaian

Aspek yang harus diperhatikan :

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

4. Kaitan dengan unit-unit lainnya

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

Kompetensi Kunci

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

KODE UNIT : TIK.MM01.004.01

JUDUL UNIT : Memperagakan Pengetahuan dan Syarat – Syarat Multimedia

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

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

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

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

BATASAN VARIABEL

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

PANDUAN PENILAIAN

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

Kompetensi Kunci

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

KODE UNIT : TIK.MM01.005.01

JUDUL UNIT : Mengidentifikasi Komponen Multimedia

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

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

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

BATASAN VARIABEL

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

PANDUAN PENILAIAN

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

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

Kompetensi Kunci

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

KODE UNIT : TIK.MM01.006.01

JUDUL UNIT : Menyiapkan Multimedia untuk *Platform* yang Berbeda

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

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

BATASAN VARIABEL

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

PANDUAN PENILAIAN

1. Pengetahuan dan keterampilan penunjang

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

1.1 Tingkat Kemandirian

1.1.1 Bekerja secara independen tetapi berkonsultasi dengan yang lain bila diperlukan.

1.2 Jenis Sistem

1.2.1 Multimedia sistem yang digunakan pada sektor Pra cetak dan sektor terkait yang diperlukan organisasi Pra cetak untuk bekerja.

2. Konteks penilaian

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

3. Aspek penting penilaian

Aspek yang harus diperhatikan :

3.1 Kemampuan dasar untuk penyampaian multimedia harus dapat dipindahkan ke industri percetakan dan sektor yang terkait.

4. Kaitan dengan unit-unit lainnya

4.1 Unit ini berdiri sendiri dan tidak ada kaitannya dengan pengetahuan dan keterampilan dalam unit kompetensi yang lain.

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

Kompetensi Kunci

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

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

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

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

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

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

BATASAN VARIABEL

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

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

PANDUAN PENILAIAN

1. Pengetahuan dan keterampilan penunjang

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

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

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

2. Konteks penilaian

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

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

benar-benar sudah dikuasai dimana beberapa penilaian dan perhatian diperlukan.

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

3. Aspek penting penilaian

Aspek yang harus diperhatikan :

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

4. Kaitan dengan unit-unit lainnya

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

Kompetensi Kunci

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

KODE UNIT : TIK.MM01.008.01

JUDUL UNIT : Menerapkan Prinsip - Prinsip Rancangan *Visual*

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

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

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

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

BATASAN VARIABEL

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

PANDUAN PENILAIAN

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

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

2. Konteks penilaian

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

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

3. Aspek penting penilaian

Aspek yang harus diperhatikan :

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

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

4. Kaitan dengan unit-unit lainnya

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

Kompetensi Kunci

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

KODE UNIT : TIK.MM01.009.01

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

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

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

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

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

BATASAN VARIABEL

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

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

PANDUAN PENILAIAN

1. Pengetahuan dan keterampilan penunjang

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

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

2. Konteks penilaian

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

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

3. Aspek penting penilaian

Aspek yang harus diperhatikan :

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

4. Kaitan dengan unit-unit lainnya

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

Kompetensi Kunci

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

KODE UNIT : TIK.MM01.010.01

JUDUL UNIT : Mengkoordinir Pindahan dan Perakitan Peralatan Efek Khusus

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

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA
01 Menerima dan memahami laporan untuk desain instruksional	<p>1.1 Kertas kerja pra produksi dapat dibaca, diinterpretasikan dan dikonfirmasi oleh orang-orang yang relevan sehingga dapat ditentukan fasilitas yang tersedia pada tempat produksi.</p> <p>1.2 Bilamana tepat, diadakan inspeksi tempat dengan orang-orang yang relevan, sehingga pengiriman, penyimpanan dan lokasi konstruksi yang paling tepat pada tempat produksi dapat diidentifikasi.</p> <p>1.3 Pasokan tenaga dan fasilitas tersedia dipastikan cukup untuk memenuhi persyaratan penggabungan dan pelaksanaan efek khusus.</p> <p>1.4 Pengecekan pra keberangkatan dilakukan dan diadakan pada seluruh perlengkapan yang akan digunakan pada lokasi produksi.</p> <p>1.5 Segala order persediaan yang dibutuhkan dapat dilengkapi dan dipastikan ketersediaannya pada waktu penggabungan dan pelaksanaan efek khusus.</p> <p>1.6 Rencana operasional untuk pengangkutan, penggabungan dan pembongkaran peralatan efek khusus dikembangkan pada lokasi produksi.</p> <p>1.7 Pengepakan, pembongkaran dan pengepakan ulang, dan penanganan peralatan efek khusus dikoordinasikan.</p> <p>1.8 Metode pengangkutan dan penanganan yang aman digunakan.</p>

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

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

BATASAN VARIABEL

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

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

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

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

PANDUAN PENILAIAN

1. Pengetahuan dan keterampilan penunjang

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

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

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

2. Konteks penilaian

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

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

3. Aspek penting penilaian

Aspek yang harus diperhatikan :

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

4. Kaitan dengan unit-unit lainnya

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

Kompetensi Kunci

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

KODE UNIT : TIK.MM01.011.01

JUDUL UNIT : Menjual Produk dan Jasa

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

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

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

BATASAN VARIABEL

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

PANDUAN PENILAIAN

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

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

2. Konteks penilaian

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

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

3. Aspek penting penilaian

Aspek yang harus diperhatikan :

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

4. Kaitan dengan unit-unit lainnya

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

Kompetensi Kunci

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

KODE UNIT : TIK.MM01.012.01

JUDUL UNIT : Mengikuti Prosedur Kesehatan, Keselamatan dan Keamanan Kerja

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

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

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

BATASAN VARIABEL

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

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

PANDUAN PENILAIAN

1. Pengetahuan dan keterampilan penunjang

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

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

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

2. Konteks penilaian

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

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

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

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

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

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

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

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

3. Aspek penting penilaian

Pembuktian berikut kritis bagi penilaian kompetensi di dalam unit ini :

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

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

4. Kaitan dengan unit-unit lainnya

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

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

Kompetensi Kunci

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