

FR.APL.01. PERMOHONAN SERTIFIKASI KOMPETENSI**Bagian 1 : Rincian Data Pemohon Sertifikasi**

Pada bagian ini, cantumkan data pribadi, data pendidikan formal serta data pekerjaan anda pada saat ini.

a. Data Pribadi

Nama lengkap : _____
No. KTP/NIK/Paspor : _____
Tempat / tgl. Lahir : _____
Jenis kelamin : Laki-laki / Wanita *)
Kebangsaan : _____
Alamat rumah : _____
Kode pos : _____
No. Telepon/E-mail : Rumah : _____ Kantor : _____
HP : _____ E-mail : _____
Kualifikasi Pendidikan : _____
*Coret yang tidak perlu

b. Data Pekerjaan Sekarang

Nama Institusi /
Perusahaan : _____
Jabatan : _____
Alamat Kantor : _____
Kode pos : _____
No. Telp/Fax/E-mail : Telp : _____ Fax : _____
E-mail : _____

Bagian 2 : Data Sertifikasi

Tuliskan Judul dan Nomor Skema Sertifikasi yang anda ajukan berikut Daftar Unit Kompetensi sesuai kemasan pada skema sertifikasi untuk mendapatkan pengakuan sesuai dengan latar belakang pendidikan, pelatihan serta pengalaman kerja yang anda miliki.

Skema Sertifikasi Klaster	Nomor	:	SKM-05/TIK-TRIKOM/IX/2018
	Judul	:	Desainer Multimedia Muda (Junior Multimedia Designer)
Tujuan Asesmen		:	<input type="checkbox"/> Sertifikasi
			<input type="checkbox"/> Sertifikasi Ulang
			<input type="checkbox"/> Pengakuan Kompetensi Terkini (PKT)
			<input type="checkbox"/> Rekognisi Pembelajaran Lampau
			<input type="checkbox"/> Lainnya

Daftar Unit Kompetensi Sesuai Kemasan:

No.	Kode Unit	Judul Unit	Jenis Standar (Standar Khusus/Standar Internasional/SK KNI)
1.	M.74100.002.02	Menerapkan prinsip dasar komunikasi	SKKNI
2.	TIK.MM01.004.01	Memperagakan pengetahuan dan syarat-syarat multimedia	SKKNI
3.	TIK.MM01.005.01	Mengidentifikasi komponen multimedia	SKKNI
4.	TIK.MM01.007.01	Memilih dan memakai software dan hardware untuk multimedia	SKKNI
5.	TIK.MM01.008.01	Menerapkan prinsip-prinsip rancangan visual	SKKNI
6.	TIK.MM01.009.01	Menerapkan prinsip-prinsip rancangan instruksional	SKKNI
7.	TIK.MM02.027.01	Membuat sebuah produk multimedia	
8.	TIK.MM02.031.01	Menggabung, merancang, dan menyunting video digital	SKKNI
9.	TIK.MM02.069.01	Menggabungkan teks kedalam sajian multimedia	SKKNI
10.	TIK.MM02.070.01	Menggabungkan gambar 2D kedalam sajian multimedia	SKKNI
11.	TIK.MM02.072.01	Menggabungkan audio ke dalam sajian multimedia	SKKNI

**Bagian 3 : Bukti Kelengkapan Pemohon
Bukti Persyaratan Dasar Pemohon**

No.	Bukti Persyaratan Dasar	Ada		Tidak Ada
		Memenuhi Syarat	Tidak Memenuhi Syarat	
1.	Memiliki Ijazah minimal SMK Jurusan Multimedia, atau	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
2.	Tenaga kerja pada jabatan Desainer Multimedia Muda yang telah berpengalaman kerja minimal 2 tahun secara berkelanjutan.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

Rekomendasi (diisi oleh LSP): Berdasarkan ketentuan persyaratan dasar, maka pemohon: Diterima/ Tidak diterima * sebagai peserta sertifikasi * coret yang tidak sesuai	Pemohon/ Kandidat :	
	Nama	
Catatan :	Tanda tangan/ Tanggal	
	Admin LSP :	
	Nama	
	No. Reg	
	Tanda tangan/ Tanggal	

FR.APL.02. ASESMEN MANDIRI

Skema Sertifikasi Klaster	Nomor	:	SKM-05/TIK-TRIKOM/IX/2018
	Judul	:	Desainer Multimedia Muda (Junior Multimedia Designer)

PANDUAN ASESMEN MANDIRI
Instruksi:

- Baca setiap pertanyaan di kolom sebelah kiri
- Beri tanda centang (✓) pada kotak jika Anda yakin dapat melakukan tugas yang dijelaskan.
- Isi kolom di sebelah kanan dengan mendaftar bukti yang Anda miliki untuk menunjukkan bahwa Anda melakukan tugas-tugas ini.

Unit Kompetensi 1	Kode	M.74100.002.02		
	Judul	Menerapkan Prinsip Dasar Komunikasi		
Dapatkah Saya		K	BK	Bukti yang relevan
1. Elemen: Menggali Materi Informasi Yang Berkaita Dengan Pengetahuan Dasar Komunikasi • Kriteria Unjuk Kerja : 1.1. Menelusuri sumber informasi agar keabsahan informasi mengenai pengetahuan dasar komunikasi sesuai dengan kebutuhan. 1.2. Menunjukkan materi informasi secara sistematis sesuai dengan proses komunikasi. 1.3. Menelusuri sumber informasi mengenai pengetahuan dasar komunikasi sesuai dengan kebutuhan. 1.4. Menunjukkan materi informasi secara sistematis sesuai dengan proses komunikasi.		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
2. Elemen: Menjelaskan Pengetahuan Dasar Komunikasi • Kriteria Unjuk Kerja : 2.1. Menerangkan definisi dan prinsip dasar komunikasi secara teoritis. 2.2. Mengurangi fungsi komunikasi secara sistematis. 2.3. Menerangkan definisi dan prinsip dasar komunikasi secara teoritis. 2.4. Menguraikan fungsi komunikasi diuraikan secara sistematis.		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
3. Elemen: Membedakan Komponen Komunikasi • Kriteria Unjuk Kerja : 3.1. Menjelaskan komponen komunikator dari proses komunikasi secara teoritis. 3.2. Menjelaskan komponen komunikator dari proses komunikasi secara teoritis 3.3. Menjelaskan komponen media dari proses komunikasi secara teoritis sesuai jenis-jenisnya. 3.4. Menjelaskan komponen komunikasi dalam proses komunikasi secara teoritis.		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

3.5. Menjelaskan komponen pengaruh proses komunikasi secara teoritis. 3.6. Menjelaskan komponen komunikator dari proses komunikasi secara teoritis. 3.7. Menjelaskan komponen pesan dari proses komunikasi secara teoritis. 3.8. Menjelaskan komponen media dari proses komunikasi secara teoritis sesuai jenis-jenisnya. 3.9. Menjelaskan komponen komunikan dalam proses komunikasi secara teoritis. 3.10. Menjelaskan komponen pengaruh proses komunikasi secara teoritis.			
4. Elemen: Menerapkan Pengetahuan Dasar Komunikasi Visual • Kriteria Unjuk Kerja : 4.1. Menjelaskan definisi dan prinsip dasar komunikasi visual secara teoritis. 4.2. Melaksanakan proses dan cara komunikasi visual sesuai tahapan. 4.3. Menjelaskan definisi dan prinsip dasar komunikasi visual secara teoritis. 4.4. Melaksanakan proses dan cara komunikasi visual sesuai tahapan.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

Unit Kompetensi 2	Kode	TIK.MM01.004.01		
	Judul	Memperagakan pengetahuan dan syarat-syarat multimedia		
Dapatkah Saya	K	BK	Bukti yang relevan	
1. Elemen: Menampilkan pengetahuan multimedia dan industri percetakan • Kriteria Unjuk Kerja : 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.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		
2. Elemen: Menampilkan pengetahuan tentang kebijakan & peraturan pemerintah • Kriteria Unjuk Kerja : 2.1. Prinsip dasar dan kewajiban sehubungan dengan bidang berikut: copyright, K3, perlindungan lingkungan, akses dan kejelasan, penghargaan industri dijabarkan.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		
3. Elemen: Menampilkan pengetahuan proses pra cetak • Kriteria Unjuk Kerja : 3.1. Prinsip dasar dibalik fungsi-fungsi pra cetak berikut: produksi image (typesetting, scanning, graphic arts camera), penggabungan image (manual dan elektronik), image output (film, plates, direct to press) dijabarkan. 3.2. Berbagai tipe image (line, half-tone, dll) dan kegunaannya dijabarkan.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		

<p>3.3. Jenis output setting yang berbeda, misalnya pengukuran layar dan sudut (angles), bentuk, dll dan menjelaskan bagaimana hal-hal tersebut mempengaruhi hasil akhir produk cetak diidentifikasi.</p> <p>3.4. Berbagai jenis output yang dibutuhkan untuk jenis media dan proses percetakan yang berbeda diidentifikasi.</p> <p>3.5. Berbagai jenis output device, seperti film setters, plate setters, analogue proofs, digital proofs diidentifikasi.</p>			
<p>4. Elemen: Menampilkan pengetahuan teknik multimedia dan persyaratannya</p> <p>• Kriteria Unjuk Kerja :</p> <p>4.1. Desain yang sesuai atau tidak sesuai untuk multimedia diidentifikasi.</p> <p>4.2. Kriteria untuk memilih visual, audio atau text delivery 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. <input type="checkbox"/></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. Platform multimedia dan persyaratan sistem komputer untuk produk multimedia yang berbeda diidentifikasi.</p> <p>4.9. Software yang sesuai untuk membuat produk multimedia diidentifikasi.</p> <p>4.10. Fungsi-fungsi pada sebuah sistem navigasi efektif dijabarkan. <input type="checkbox"/></p>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
<p>5. Elemen: Mengetahui dasar teori warna</p> <p>• Kriteria Unjuk Kerja :</p> <p>5.1. Teori warna dari warna additive (terang); RGB dijelaskan.</p> <p>5.2. Teori warna dari warna subtractive (pigmen); CMYK dijelaskan.</p> <p>5.3. Hubungan antara range 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>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
<p>6. Elemen: Mengetahui dasar biaya produksi</p> <p>• Kriteria Unjuk Kerja :</p> <p>6.1. Elemen biaya utama pada produksi multimedia diidentifikasi.</p> <p>6.2. Cara untuk meminimalkan penggunaan material tanpa mempengaruhi kualitas hasil diidentifikasi.</p>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

Unit Kompetensi 3	Kode	TIK.MM01.005.01
	Judul	Mengidentifikasi komponen multimedia

Dapatkah Saya	K	BK	Bukti yang relevan
<p>1. Elemen: Mengidentifikasi komponen elektronika multimedia</p> <p>• Kriteria Unjuk Kerja :</p> <p>1.1. Teknologi Komputer termasuk CPU, ROM, RAM, storage devices, monitor, dan peralatan input sehubungan dengan multimedia diidentifikasi dan dijelaskan fungsi-fungsinya.</p> <p>1.2. Peralatan analog dan digital yang relevan dengan multimedia diidentifikasi dan dikenali.</p> <p>1.3. Properti dari data yang telah dikenal didefinisikan dengan benar menjadi spesifikasi.</p> <p>1.4. Permasalahan sehubungan dengan perubahan teknologi yang cepat termasuk media elektronik dan fotografi digital didiskusikan untuk mendapatkan hasil yang spesifik.</p>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
<p>2. Elemen: Mengeksplorasi ruang lingkup multimedia</p> <p>• Kriteria Unjuk Kerja :</p> <p>2.1. Ruang lingkup multimedia dieksplorasi dan dijelaskan secara relevan dengan sektor industri.</p> <p>2.2. Peran pembuatan proyek multimedia diidentifikasi dan dijelaskan secara benar.</p> <p>2.3. Beragam komponen-komponen proyek multimedia termasuk teks, grafik, fotografi, tipografi, suara, animasi dan video diperinci secara benar ke dalam media komponen.</p> <p>2.4. Kegunaan multimedia dan hubungannya dengan pra cetak untuk mendapatkan hasil yang spesifik dijabarkan.</p> <p>2.5. Perbedaan antara media pasif dan interaktif dieksplorasi dan dijelaskan secara benar.</p> <p>2.6. Fungsi-fungsi software multimedia kontemporer sehubungan dengan teks, grafik, fotografi, tipografi, suara, animasi, dan video, diidentifikasi untuk memastikan aplikasi pada hasil telah relevan.</p> <p>2.7. Kegunaan multimedia sehubungan dengan berbagai hasil termasuk surat kabar, majalah, sheet fed tradisional, percetakan digital, halaman www internet, bill board digital dan CD ROM diidentifikasi dan kesesuaian multimedia untuk hasil tersebut didiskusikan.</p>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
<p>3. Elemen: Menilai fungsi dan kegunaan sistem operasi multimedia</p> <p>• Kriteria Unjuk Kerja :</p> <p>3.1. Pengenalan fungsi sistem operasi kontemporer termasuk DOS, UNIX, OS/2, VMS, Macintosh, Sistem Windows dan Sistem Emerging diidentifikasi secara benar.</p> <p>3.2. Format disk Sistem Operasi diidentifikasi secara benar.</p> <p>3.3. Fungsi dan struktur sistem operasi diidentifikasi secara benar.</p> <p>3.4. Compression software yang sesuai dengan sistem operasi diidentifikasi.</p>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
<p>4. Elemen: Mengidentifikasi garis besar peran multimedia</p> <p>• Kriteria Unjuk Kerja :</p> <p>4.1. Atribut multimedia secara umum didefinisikan sesuai relasinya dengan sektor industri.</p> <p>4.2. Atribut multimedia secara spesialisasi didefinisikan sesuai relasinya dengan sektor industri.</p>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	



4.3. Kepentingan resolusi diteliti secara relevan dengan mode penampilan multimedia.			
--	--	--	--

Unit Kompetensi 4	Kode	TIK.MM01.007.01		
	Judul	Memilih dan memakai software dan hardware untuk multimedia		
Dapatkah Saya		K	BK	Bukti yang relevan
1. Elemen: Mengembangkan persyaratan fungsi • Kriteria Unjuk Kerja : 1.1. Persyaratan fungsi yang akurat, komplit dan sesuai prioritas diidentifikasi sesuai keperluan dengan referensi semua tipe media. 1.2. Persyaratan yang berlawanan dan overlapping diidentifikasi. 1.3. Persyaratan fungsi didokumentasi dan divalidasi oleh klien. 1.4. Sumber-sumber dan pembiayaan yang tersedia diidentifikasi dan divalidasi oleh klien.		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
2. Elemen: Memilih peralatan • Kriteria Unjuk Kerja : 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.		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
3. Elemen: Mengkonfigurasi dan menguji peralatan yang telah dipasang • Kriteria Unjuk Kerja : 3.1. Peralatan dipasang dan dikonfigurasi menurut petunjuk dari vendor 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. 3.4. Error 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.				
4. Elemen: Menggunakan peralatan • Kriteria Unjuk Kerja :				

4.1. Pendidikan dan pelatihan pemakai peralatan dilakukan sesuai keperluan dengan referensi pada kebijaksanaan perusahaan.			
4.2. Peralatan digunakan sesuai petunjuk dari vendor.			
4.3. Peralatan dievaluasi berdasarkan referensi kebutuhan klien.			

Unit Kompetensi 5	Kode	TIK.MM01.008.01		
	Judul	Memilih dan memakai software dan hardware untuk multimedia		
Dapatkah Saya		K	BK	Bukti yang relevan
1. Elemen: Menerima dan memahami laporan • Kriteria Unjuk Kerja : 1.1. Bergabung dengan personal terkait agar tujuan dan hasil produk multimedia dapat dipahami dan ditentukan, aplikasi desain visual 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 visual dan konsep komunikasi dan aplikasi ditentukan melalui breakdown dan pemahaman laporan dan bekerja sama dengan personil terkait. 1.3. Pengguna/audience yang ditujukan untuk menentukan format dan delivery platform ditentukan dari produk multimedia melalui diskusi dengan personil terkait.		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
2. Elemen: Menghasilkan dan menilai ide-ide • Kriteria Unjuk Kerja : 2.1. Serangkaian ide-ide desain visual dan komunikasi yang secara teknik layak pakai dihasilkan, laporan direspon 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 personil terkait. 2.3. Ide-ide kreatif dan solusi selalu dirujuk dan dinilai untuk implikasi pendanaan, kerangka waktu, kelayakan teknis dan suitability untuk memenuhi laporan.		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
3. Elemen: Melaksanakan riset • Kriteria Unjuk Kerja : 3.1. Teknik dan perkakas untuk desain visual dan komunikasi yang digunakan dalam membuat produk multimedia diteliti dan dibandingkan, serta karakteristik dan perbedaan dari imaging digital dan tradisional dieksplorasi. 3.2. Serangkaian delivery platforms untuk produk multimedia diteliti dan dibandingkan. 3.3. Tipografik dan elemen visual yang cocok untuk pengembangan produk multimedia dieksplorasi. 3.4. Hubungan antara komponen visual dengan hardware yang dibutuhkan ditentukan.		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

<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>			
<p>4. Elemen: Memilih media / materi untuk digunakan pada desain visual dan komunikasi</p> <p>• Kriteria Unjuk Kerja :</p> <p>4.1. Serangkaian desain visual 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 visual dan teknik komunikasi yang cocok yang dapat memenuhi kreatif, teknis dan laporan produksi dipilih. <input type="checkbox"/></p> <p>4.3. Materi dan media yang relevan dikumpulkan dan dipastikan untuk kreatif dan spesifikasi teknis dari suatu produk multimedia. <input type="checkbox"/></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>			
<p>5. Elemen: Menerapkan desain visual dan teknik komunikasi</p> <p>• Kriteria Unjuk Kerja :</p> <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> <p>5.3. Parameter teknis dan perencanaan teknis didiskusikan dengan personil terkait untuk mencapai format yang paling sesuai</p> <p>5.4. Rentangan parameter desain yang sesuai ditentukan dan digunakan untuk memenuhi laporan, memastikan kreatif, teknis dan sumber produksi cukup untuk mencapai hasil akhir.</p>			
<p>6. Elemen: Menerapkan desain visual dan teknik komunikasi</p> <p>• Kriteria Unjuk Kerja :</p> <p>6.1. Teknik desain visual dan komunikasi diperiksa untuk menilai solusi kreatif untuk mendesain laporan, ketepatannya untuk pengguna / audience dan kelayakan teknis.</p> <p>6.2. Syarat-syarat tambahan atau modifikasi pada seluruh desain didiskusikan dan dikonfirmasi dan dilakukan perbaikan yang diperlukan.</p>			

	Kode	TIK.MM01.009.01
--	-------------	------------------------



Unit Kompetensi 6	Judul	Menerapkan prinsip - prinsip rancangan instruksional		
Dapatkah Saya		K	BK	Bukti yang relevan
1. Elemen: Menerima dan memahami laporan untuk desain instruksional • Kriteria Unjuk Kerja : 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 breakdown serta pemahaman laporan dan bekerja sama dengan personil terkait ditentukan. 1.3. Pengguna dan audience yang ditujukan untuk menentukan format dan platform penyampaian dari produk multimedia melalui diskusi dengan personil terkait ditentukan.		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
2. Elemen: Menghasilkan dan menilai ide-ide • Kriteria Unjuk Kerja : 2.1. Serangkaian ide-ide desain visual dan komunikasi yang secara teknik layak pakai dihasilkan, laporan direspon 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.		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
3. Elemen: Melaksanakan riset • Kriteria Unjuk Kerja : 3.1. Pendekatan instruksional yang merujuk pada syarat-syarat laporan dan dapat mempengaruhi keseluruhan pengembangan desain diteliti. 3.2. Media riset dan temuan-temuan untuk digunakan oleh semua personil terkait selama proses pengembangan desain disusun dan diperbaharui jika diperlukan. 3.3. Diskusi awal dan laporan desain terhadap temuan dievaluasi dan didiskusikan dengan personil terkait.		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
4. Elemen: Memilih media / materi untuk digunakan pada desain visual dan komunikasi • Kriteria Unjuk Kerja : 4.1. Model desain instruksional, dimana karakteristiknya, perbedaannya dan kemampuannya ditentukan dan dipertimbangkan untuk memenuhi laporan.		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

<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>			
<p>5. Elemen: Menerapkan desain visual dan teknik komunikasi</p> <p>• Kriteria Unjuk Kerja :</p> <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. Content, 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>			
<p>6. Elemen: Mengevaluasi teknik desain visual dan komunikasi</p> <p>• Kriteria Unjuk Kerja :</p> <p>6.1. Produk instruksional untuk mengukur aplikasi diperiksa dari solusi kreatif pada laporan desain, kelayakan teknis dan ketepatannya dengan pengguna /audience.</p> <p>6.2. Syarat-syarat tambahan atau modifikasi desain instruksional didiskusikan dan dikonfirmasi dan langkah-langkah perbaikan dilakukan jika diperlukan.</p>			

Unit Kompetensi 7	Kode	TIK.MM02.027.01		
	Judul	Membuat sebuah produk multimedia		
Dapatkah Saya		K	BK	Bukti yang relevan
<p>1. Elemen: Mengidentifikasi elemen multimedia</p> <p>• Kriteria Unjuk Kerja :</p> <p>1.1. Semua rencana yang relevan, storyboard, desain navigasi dan desain laporan didapatkan.</p> <p>1.2. Semua elemen multimedia ditempatkan sebagaimana kebutuhan untuk menciptakan produksi dan kreatif dan spesifikasi teknis.</p> <p>1.3. Masalah integrasi dan format elemen multimedia didiskusikan dengan personel yang tepat</p> <p>1.4. Penyimpanan (save) semua elemen multimedia pada format yang sesuai dan disimpan (store) supaya dapat diakses dengan mudah.</p>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	



1.5. Rangkaian yang akan menjadi prototip ditentukan.			
2. Elemen: Mengidentifikasi lingkup authoring software • Kriteria Unjuk Kerja : 2.1. Sejumlah authoring software berstandar industri diidentifikasi. 2.2. Kemampuan software diukur yang mengacu pada delivery platform multimedia yang dimaksud. 2.3. Seleksi software didiskusikan dengan personil desain terkait untuk memastikan bahwa seleksi akan memenuhi outcome yang dibutuhkan 2.4. Authoring software dipilih.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
3. Elemen: Menggunakan authoring software • Kriteria Unjuk Kerja : 3.1. Authoring software dibuat. 3.2. File baru yang sesuai dengan pekerjaan dibuat dan diberi nama dengan tepat. 3.3. Hardware, dan feature software yang relevan dengan proses authoring dipilih dan digunakan.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
4. Elemen: Membuat rangkaian multimedia • Kriteria Unjuk Kerja : 4.1. Elemen multimedia diimpor dan dirakit dengan rangkaian yang benar sesuai persyaratan kreatif 4.2. Elemen interaktif dibuat sesuai dengan syarat-syarat kreatif dan teknis 4.3. Rangkaian multimedia diperiksa sesuai dengan desain navigasi 4.4. Rangkaian multimedia diperiksa sesuai dengan desain spesifikasi loading 4.5. Dilakukan tes dan dijalankan rangkaian multimedia sebagai suatu presentasi untuk memastikan bahwa rangkaian tersebut memenuhi syarat-syarat kreatif, produksi dan teknis 4.6. Format file disimpan dan diidentifikasi untuk tujuan yang dimaksud.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
5. Elemen: Mengevaluasi prototip multimedia • Kriteria Unjuk Kerja : 5.1. Play back rangkaian final dengan personil yang terkait. 5.2. Kriteria termasuk pencapaian produk yang kreatif dan friendly user dievaluasi. 5.3. Perubahan - perubahan yang dirasa perlu didiskusikan dan disetujui. 5.4. User trial dilaksanakan dan bila perlu dibantu 5.5. Evaluasi umpan balik yang diberikan oleh pengguna setelah mencobanya 5.6. Persetujuan dari personil terkait untuk mengembangkan prototip menjadi produk yang lengkap dikonfirmasi.			
6. Elemen: Mentransformasi prototip pada produk akhir • Kriteria Unjuk Kerja :			



<p>6.1. Perubahan-perubahan yang diperlukan dibuat seperti yang disarankan oleh pengguna.</p> <p>6.2. Semua elemen multimedia diintegrasikan sesuai dengan spesifikasi.</p> <p>6.3. Pemeriksaan terakhir dilakukan untuk memastikan semua rangkaian telah sesuai dengan desain navigasi.</p> <p>6.4. Penyimpanan pada sistem storage tertentu.</p>			
--	--	--	--

Unit Kompetensi 8	Kode	TIK.MM02.031.01
	Judul	Menggabung, merancang, dan menyunting video digital

Dapatkah Saya	K	BK	Bukti yang relevan
<p>1. Elemen: Mengidentifikasi dan menjelaskan format video digital</p> <p>• Kriteria Unjuk Kerja :</p> <p>1.1. Feature dan penggunaan yang berbeda dari beberapa software video digital ditentukan.</p> <p>1.2. Software video terkini yang cocok dengan sejumlah output yang ditetapkan dipilih.</p> <p>1.3. Faktor keterbatasan perangkat keras komputer pada produksi video ditentukan untuk suatu pekerjaan.</p> <p>1.4. Perbedaan kualitas dan ukuran gambar yang dibutuhkan untuk menghasilkan output yang diinginkan ditentukan.</p> <p>1.5. Masukan data, proses dan output yang relevan untuk video dijelaskan.</p> <p>1.6. Analisa format yang digunakan untuk membuat rangkaian video komputer</p>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
<p>2. Elemen: Mendesain video digital</p> <p>• Kriteria Unjuk Kerja :</p> <p>2.1. Software video digital yang tepat untuk pekerjaan tersebut dinilai dan dipilih.</p> <p>2.2. Software digital video editing untuk menggabungkan aset video digabung.</p> <p>2.3. Variasi pada video frame yang dibutuhkan untuk pekerjaan yang akan dilakukan dikontrol.</p> <p>2.4. Teknik time stamping diterapkan pada video frames yang sesuai dengan pekerjaan yang akan dilakukan.</p> <p>2.5. Video digital disimpan dengan menggunakan teknik file yang tepat.</p>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
<p>3. Elemen: Mengedit digital video</p> <p>• Kriteria Unjuk Kerja :</p> <p>3.1. Video track single dan multiple diedit untuk mencapai output yang telah ditentukan.</p> <p>3.2. Multiple tracks digabungkan dengan video digital sesuai dengan spesifikasi.</p> <p>3.3. Efek digital digunakan untuk modifikasi dan integrasi video tracks sesuai dengan spesifikasi.</p> <p>3.4. Time encoding diterapkan pada edited digital video tracks single dan multiple sesuai dengan spesifikasi.</p>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

3.5. Video track disisipkan pada rangkaian produksi multimedia sesuai dengan spesifikasi.			
4. Elemen: Menyajikan rangkaian video digital • Kriteria Unjuk Kerja : 4.1. Video digital diuji dan dikombinasikan dengan digital imaging, bunyi dan / atau animasi lainnya untuk membuat rangkaian multimedia. 4.2. Rangkaian multimedia termasuk video disimpan dan disajikan pada klien / pelanggan.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

Unit Kompetensi 9	Kode	TIK.MM02.069.01		
	Judul	Menggabungkan teks kedalam sajian multimedia		
Dapatkan Saya		K	BK	Bukti yang relevan
1. Elemen: Menggunakan software teks multimedia • Kriteria Unjuk Kerja: 1.1 Software yang sesuai dinilai dan dipilih untuk media yang diperlukan (hard copy atau screen) 1.2 Software yang sesuai dinilai dan dipilih untuk media yang diperlukan (hard copy atau screen) 1.3 Teks disimpan dan dibuka menggunakan format file yang tertentu		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
2. Elemen: Menciptakan teks multimedia • Kriteria Unjuk Kerja: 2.1 Teks yang menggabungkan prinsip-prinsip typografi diciptakan dengan menggunakan software yang telah dipilih 2.2 Permasalahan huruf elektronik termasuk Multiple Masters, jenis huruf dan True Type diidentifikasi dan didiskusikan 2.3 Teks diedit (ditekankan dan ditambahkan) dan disimpan dengan menggunakan software yang telah dipilih 2.4 Elemen teks digabungkan ke dalam rangkaian multimedia yang telah dipilih 2.5 Teks diuji dan dijalankan sebagai bagian dari tampilan multimedia 2.6 Teks dipublikasikan secara elektronik sesuai dengan pekerjaan yang dilaksanakan		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

Unit Kompetensi 10	Kode	TIK.MM02.070.01		
	Judul	Menggabungkan gambar 2D kedalam sajian multimedia		
Dapatkan Saya		K	BK	Bukti yang relevan
1. Elemen: Melakukan pekerjaan dengan gambar digital • Kriteria Unjuk Kerja : 1.1. Istilah yang benar untuk gambar digital digunakan dalam konteks yang spesifik. 1.2. Penggunaan range format file grafik, majemen file dan sistem pemindahan ditampilkan secara benar, termasuk		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	



<p>penyimpanan, importing, exporting, dan pemindahan gambar digital sebagai file elektronik.</p> <p>1.3. Program software untuk mengedit grafik bitmap dan vector kontemporer diidentifikasi dan fitur- fitur nya dijelaskan</p> <p>1.4. Properties gambar vector dan bitmap diidentifikasi dan fitur-fiturnya dijelaskan</p> <p>1.5. Konversi dari bitmap ke gambar vector dan sebaliknya ditampilkan untuk pekerjaan spesifik</p> <p>1.6. Peralatan scanning dioperasikan secara benar untuk mengkonversikan nada atau garis gambar berkelanjutan ke data digital, dengan memperhatikan detil nada, halftone, resolusi dan koreksi gambar.</p>			
<p>2. Elemen: Menggunakan software grafik multimedia 2D</p> <p>• Kriteria Unjuk Kerja :</p> <p>2.1. Software 2D yang sesuai dinilai dan dipilih untuk media yang diperlukan (hard copy atau layar)</p> <p>2.2. Ditampilkan pemasukan dan pengeluaran software grafik yang dipilih; dan peralatan dan fitur-fitur program digunakan secara benar.</p> <p>2.3. Pengeditan dan manipulasi grafik ditampilkan dan peralatan dan feature-feature program digunakan secara benar</p> <p>2.4. Grafik disimpan dan dibuka menggunakan format file yang telah dipilih.</p>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
<p>3. Elemen: Menciptakan design grafik Multimedia 2D</p> <p>• Kriteria Unjuk Kerja :</p> <p>3.1. Suatu design sederhana dinilai untuk solusi gambar digital yang sesuai</p> <p>3.2. Grafik yang menggabungkan prinsip desain diciptakan menggunakan software yang telah dipilih untuk menghasilkan grafik vector atau bitmap dan karya seni digital</p> <p>3.3. Grafik yang menggabungkan prinsip desain diciptakan menggunakan software yang telah dipilih untuk menghasilkan grafik vector atau bitmap dan karya seni digital</p> <p>3.4. Susunan karya seni dan mozaik digital diciptakan dengan menyesuaikan mode gambar dan resolusi, modifikasi gambar menggunakan filter, memilih mode warna yang sesuai untuk hasil, dan membuat halftone serta pemisahan warna untuk prosedur percetakan yang relevan</p> <p>3.5. Desain grafik diedit (ditekankan dan ditambahkan) menggunakan teknik pemilihan yang akurat, special effect, cropping dan resize gambar, dan disimpan menggunakan software yang telah dipilih</p> <p>3.6. Elemen desain grafik disatukan ke dalam rangkaian multimedia.</p>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
<p>4. Elemen: Menampilkan karya seni digital 2D</p> <p>• Kriteria Unjuk Kerja :</p> <p>4.1. Grafik diuji dan dijalankan sebagai bagian dari tampilan multimedia</p> <p>4.2. Gambar digital disiapkan secara professional untuk tampilan multimedia menggunakan 'mount cutter'</p>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

4.3. Grafik diberi judul dan dilaminating sesuai ukuran tampilan 4.4. Karya seni digital besar yang tidak berwarna ditampilkan dibawah screened glass atau Perspex 4.5. Gambar dipublikasikan secara elektronik bila diperlukan.			
--	--	--	--

Unit Kompetensi 11	Kode	TIK.MM02.072.01		
	Judul	Menggabungkan audio ke dalam sajian multimedia		
Dapatkah Saya		K	BK	Bukti yang relevan
1. Elemen: Mengidentifikasi dan penjabaran format audio digital • Kriteria Unjuk Kerja : 1.1. Feature-feature audio analog dan digital dibedakan untuk suatu range penggunaan. 1.2. Amplitudo, sound wave, frekuensi, mono dan stereo didefinisikan secara benar dan fungsi fungsinya dijelaskan 1.3. Format audio digital kontemporer diidentifikasi dan dijelaskan sesuai dengan hasil yang didefinisikan 1.4. Rate data untuk sumber digital besar diperinci sesuai dengan hasil yang didefinisikan 1.5. Metode untuk menyimpan dan membuat output audio digital dijabarkan sesuai dengan range sumber dan tujuan 1.6. Teknik percontohan dan sumber untuk contoh audio digital ditampilkan untuk hasil yang didefinisikan 1.7. Teknologi MIDI dieksplorasi dan kegunaannya dijelaskan.		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
2. Elemen: Menggunakan software audio digital • Kriteria Unjuk Kerja : 2.1. Software audio yang sesuai dinilai dan dipilih untuk pekerjaan 2.2. Pemasukan dan pengeluaran software yang telah dipilih ditampilkan dan peralatan dan feature-feature program digunakan secara benar 2.3. Ditampilkan editing dan manipulasi audio, serta penggunaan peralatan dan feature-feature program secara benar 2.4. Suara disimpan dan dibuka menggunakan format file yang telah dipilih.		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
3. Elemen: Merancang sistem audio digital • Kriteria Unjuk Kerja : 3.1. Pengeditan frame audio single dan multiple ditampilkan sesuai dengan hasil yang didefinisikan 3.2. Audio digital track multiple digabungkan sesuai dengan spesifikasi 3.3. Encoding waktu diaplikasikan ke track audio digital single dan multiple sesuai dengan spesifikasi 3.4. Desain storyboard diaplikasikan ke produksi rangkaian audio digital untuk menghasilkan hasil yang didefinisikan 3.5. Track audio yang dimasukkan ke dalam rangkaian produksi multimedia sesuai dengan spesifikasi.		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	



<p>4. Elemen: Membangun track audio digital</p> <p>• Kriteria Unjuk Kerja :</p> <p>4.1. Teknik untuk menangkap audio digital suara diidentifikasi dan dijelaskan secara benar</p> <p>4.2. Noise (gangguan) pada rekaman suara dihilangkan pada sumber dan atau (treated)</p> <p>4.3. Efek khusus dan teknik mixing digunakan pada track audio sesuai dengan spesifikasi.</p> <p>4.4. Composer digunakan untuk menciptakan track audio digital sesuai dengan spesifikasi</p> <p>4.5. MIDI dan sound card digunakan untuk menciptakan audio digital sesuai dengan spesifikasi</p> <p>4.6. Suatu track audio diproduksi menggunakan software dan hardware konstruksi track yang sesuai</p> <p>4.7. Track audio disimpan ke dalam format file yang sesuai.</p>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
--	--------------------------	--------------------------	--

Nama Asesi:	Tanggal:	Tanda Tangan Asesi:
Ditinjau oleh Asesor:		
Nama Asesor:	Rekomendasi: Asesmen dapat dilanjutkan/ tidak dapat dilanjutkan	Tanda Tangan dan Tanggal:

Diadaptasi dari template yang disediakan di Departemen Pendidikan dan Pelatihan, Australia. Merancang instrumen asesmen dalam VET. 2008