

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-01/TIK-TRIKOM/IX/2018
	Judul	:	Animator Muda (Junior Animator)
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/SKKNI)
1.	M.74100.002.02	Menerapkan Prinsip Dasar Komunikasi	SKKNI
2.	TIK.MM01.008.01	Menerapkan Prinsip-Prinsip Rancangan Visual	SKKNI
3.	TIK.MM01.009.01	Menerapkan Prinsip-Prinsip Rancangan Instruksional	SKKNI
4.	TIK.MM02.011.01	Membuat <i>Storyboard</i> Untuk Animasi	SKKNI
5.	TIK.MM02.012.01	Membuat Tata-Letak Gambar Untuk Animasi	SKKNI
6.	TIK.MM02.032.01	Membuat, Memanipulasi, dan Menggabung Gambar 2D	SKKNI
7.	TIK.MM02.054.01	Membuat Animasi Digital 2D	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 Animator 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/ Tidakditerima * sebagai peserta sertifikasi * coret yang tidaksesuai	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-01/TIK-TRIKOM/IX/2018
	Judul	:	Animator Muda (Junior Animator)

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 mendaftarkan bukti yang Anda miliki untuk menunjukkan bahwa Anda melakukan tugas-tugas ini.

Unit Kompetensi	Kode	M.74100.002.02		
1	Judul	Menerapkan Prinsip Dasar Komunikasi		
Dapatkan 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.		<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.		<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. 3.5. Menjelaskan komponen pengaruh proses komunikasi secara teoritis.		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

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.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
--	--------------------------	--------------------------	--

Unit Kompetensi 2	Kode	TIK.MM01.008.01
	Judul	Menerapkan Prinsip-Prinsip Rancangan Visual

Dapatkan 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, meneliti aplikasi desain visual dan teknik komunikasi untuk memastikan bahwa syarat-syarat kreatif teknis dan produksi dapat terpenuhi. 1.2. Menentukan semua faktor terkait yang mungkin dapat menentukan dan berdampak pada desain visual dan konsep komunikasi dan aplikasi melalui <i>breakdown</i> dan pemahaman laporan dan bekerja sama dengan personil terkait. 1.3. Menentukan pengguna/ <i>audience</i> yang ditunjukkan untuk menentukan format dan <i>delivery platform</i> 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. Menghasilkan serangkaian ide-ide desain visual dan komunikasi yang secara teknik layak pakai, laporan direspon dan solusi kreatif untuk semua isu desain disediakan. 2.2. Mendiskusikan ide-ide desain visual dan komunikasi untuk memastikan kontribusi sejumlah ide-ide dan solusi kreatif pada konsep awal dengan personil terkait. 2.3. Merujuk dan menilai ide-ide kreatif dan solusi untuk implikasi pendanaan, kerangka waktu, kalayakan teknis dan <i>suitability</i> untuk memenuhi laporan.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
3. Elemen: Melaksanakan Riset • Kriteria Unjuk Kerja : 3.1. Meneliti teknik dan perkakas untuk desain visual dan menggunakan komunikasi dalam membuat produk multimedia dan dibandingkan, serta mengeksplorasi karakteristik dan perbedaan dari imaging digital dan tradisional. 3.2. Meneliti dan membandingkan serangkaian <i>delivery platform</i> untuk produk multimedia.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	



<p>3.3. Mengeksplorasi tipografik dan elemen visual yang cocok untuk pengembangan produk multimedia.</p> <p>3.4. Menentukan hubungan antara komponen visual dengan <i>hardware</i> yang dibutuhkan.</p> <p>3.5. Menggunakan media riset dan temuan-temuan untuk semua personil terkait selama proses pengembangan menyusun desain; mengadakan pembaharuan jika diperlukan.</p> <p>3.6. Mengevaluasi diskusi awal dan laporan desain terhadap temuan dan mendiskusikan 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. Menentukan serangkaian desain visual dan teknik komunikasi yang ada dan menyajikan kepada personil terkait untuk pemikiran lebih lanjut mengenai kemampuan desain dan teknik tersebut dapat memenuhi kreatif, teknis dan laporan produksi.</p> <p>4.2. Memilih desain visual dan teknik komunikasi yang cocok yang dapat memenuhi kreatif, teknis dan laporan produksi.</p> <p>4.3. Mengumpulkan materi dan media yang relevan dan memastikan untuk kreatif dan spesifikasi teknis dari suatu produk multimedia.</p> <p>4.4. Menkonsultasikan dengan personil terkait untuk memastikan bahwa semua media yang dibutuhkan telah diperiksa dan tersedia, serta memastikan 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. Memilih teknik desain untuk mengembangkan struktur produk, memastikan bahwa semua elemen telah dimasukkan dalam dokumen untuk digunakan di masa yang akan digunakan untuk dating.</p> <p>5.2. Menentukan elemen multimedia yang dibutuhkan dan relevan untuk mencapai hasil yang diinginkan.</p> <p>5.3. Mendiskusikan parameter teknis dan perencanaan teknis dengan personil terkait untuk mencapai format yang akan paling sesuai.</p> <p>5.4. Menentukan rentangan parameter desain yang sesuai dan menggunakan untuk memenuhi laporan, memastikan kreatif, teknis dan sumber 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. Memeriksa teknik desain visual dan komunikasi untuk menilai solusi kreatif untuk mendesain laporan, ketepatannya untuk pengguna/ <i>audience</i> dan kelayakan teknis.</p>	□	□	



6.2. Mendiskusikan dan mengkonfirmasi syarat-syarat tambahan atau modifikasi pada seluruh desain dan melakukan perbaikan yang diperlukan.			
---	--	--	--

Unit Kompetensi 3	Kode	TIK.MM01.009.01		
	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 <i>output</i> produk multimedia, meneliti aplikasi desain visual dan teknik komunikasi untuk memastikan bahwa syarat-syarat kreatif, teknis dan produksi sesuai laporan dapat dipenuhi. 1.2. Menentukan semua faktor terkait yang mungkin dapat menentukan dan berdampak pada aplikasi memulai <i>breakdown</i> serta pemahaman laporan dan bekerja sama dengan personil terkait. 1.3. Menentukan pengguna dan <i>audience</i> yang ditunjuk untuk menentukan format dan platform peyampaian dari produk multimedia melalui diskusi dengan personel terkait.		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
2. Elemen: Menghasilkan Dan Menilai Ide-Ide • Kriteria Unjuk Kerja : 2.1. Menghasilkan serangkaian ide-ide desain visual dan komunikasi yang secara teknik layak pakai, merespon laporan dan menyediakan solusi kreatif untuk semua isu desain. 2.2. Mendiskusikan ide-ide desain visual dan komunikasi untuk memastikan kontribusi sejumlah ide-ide dan solusi kreatif pada konsep awal dengan personel terkait. 2.3. Selalu merujuk pada ide-ide kreatif dan solusinya dan melakukan penilaian untuk implikasi pendanaan, kerangka waktu, kelayakan teknis, dan kesesuaian untuk memenuhi laporan.		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
3. Elemen: Melakukan Riset • Kriteria Unjuk Kerja : 3.1. Meneliti pendekatan instruksional yang merujuk pada syarat-syarat laporan dan dapat mempengaruhi keseluruhan pengembangan desain. 3.2. Menyusun dan memperbaharui media riset dan temuan-temuan untuk digunakan oleh semua personil terkait selama proses pengembangan desain jika diperlukan.		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

3.3. Mengevaluasi diskusi awal dan laporan desain terhadap temuan dan mendiskusikan dengan personel terkait.			
4. Elemen: Memilih Media/ Materi Untuk Digunakan Pada Desain Visual Dan Komunikasi • Kriteria Unjuk Kerja : 4.1. Menentukan model desain instruksional, dimana karakteristiknya, perbedaannya, dan kemampuannya D54 dan mempertimbangkan untuk memenuhi laporan. 4.2. Mengkonsultasikan dengan personel terkait untuk memastikan bahwa berbagai macam model telah diidentifikasi dan disediakan. 4.3. Memilih desain visual dan teknik komunikasi yang cocok yang dapat memenuhi kreatif, teknis, dan laporan produksi. 4.4. Memastikan pilihan berdasarkan pengertian akan karakteristik dan kemampuan pengguna.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
5. Elemen: Menerapkan Desain Visual dan Teknik Komunikasi • Kriteria Unjuk Kerja : 5.1. Menentukan teknik desain visual yang digunakan untuk menentukan komposisi struktur produk, dan memastikan semua elemen didokumentasikan untuk digunakan selanjutnya. 5.2. Merencanakan <i>content</i> , rangkaian dan antr aktifitas untuk digunakan sesuai dengan syarat-syarat teknis, kreatif dan produksi. 5.3. Menentukan elemen multimedia relevan yang penting untuk mengkonstruksi produk ditentukan. 5.4. Mendiskusikan parameter teknis dan perencanaan teknis dengan personel terkait untuk mendapatkan format yang paling sesuai. 5.5. Menentukan dan menggunakan parameter desain yang sesuai untuk memenuhi laporan, dapat dipastikan sumber kreatif, teknis, dan produksi cukup untuk mencapai hasil akhir.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
6. Elemen: Mengevaluasi Teknik Desain Visual dan Komunikasi • Kriteria Unjuk Kerja : 6.1. Memeriksa produk instruksional untuk mengukur aplikasi dari solusi kreatif pada laporan desain, kelayakan teknis dan ketepatannya dengan pengguna/ <i>audience</i> . 6.2. Mendiskusikan dan mengkonfirmasi syarat-syarat tambahan atau modifikasi desain instruksional dan langkah-langkah perbaikan dilakukan jika diperlukan.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

Unit Kompetensi	Kode	TIK.MM02.011.01		
4	Judul	Membuat <i>Storyboard</i> Untuk Animasi		
Dapatkan Saya		K	BK	Bukti yang relevan

<p>1. Elemen: Menentukan Syarat-Syarat <i>Storyboard</i></p> <p>• Kriteria Unjuk Kerja :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.1. Mengkoordinasi orang yang terkait untuk menginterpretasikan dan memastikan syarat-syarat teknis, produksi atau skrip/ teks terefleksi dalam <i>storyboard</i>. 1.2. Ikut dalam pertemuan konsep awal agar syarat-syarat produk animasi dapat dibahas. 1.3. Mengidentifikasi anggaran yang ada untuk produksi. 1.4. Menentukan batas tanggal produksi dari <i>storyboard</i>. 1.5. Merencanakan cakupan <i>storyboard</i> dalam: “<i>Outline</i> rincian naskah”. Detali grafik dan visual dalam naskah. “<i>Batas Produksi</i>”. 1.6. Menyepakati syarat-syarat dan standarisasi <i>storyboard</i> dengan personil yang sesuai. 	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
<p>2. Elemen: Membuat <i>Storyboard</i></p> <p>• Kriteria Unjuk Kerja :</p> <ol style="list-style-type: none"> 2.1. Membuat semua detail dalam <i>storyboard</i> dan bahwa <i>storyboard</i> mengikuti batasan produksi. 2.2. Melakukan penggambaran visualisasi dengan akurat pada naskah/ teks dalam <i>storyboard</i>. 2.3. Melakukan kesepakatan dari personil terkait atas perubahan pada spesifikasi <i>storyboard</i> dan / atau syarat-syarat sebelum pembuatan <i>storyboard</i> selesai. 2.4. Dapat membaca <i>storyboard</i> dengan jelas dan menunjukkan detail yang cukup untuk membuat elemen produksi animasi lain berdasarkan <i>storyboard</i>. 2.5. <i>Membuat copy storyboard</i> untuk personil terkait, bila diperlukan. 2.6. Mengidentifikasi <i>storyboard</i> dengan jelas, menyimpan dan mengamankan serta membuat <i>back-up copy</i>. 	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

Unit Kompetensi 5	Kode	TIK.MM02.012.01		
	Judul	Membuat Tata-Letak Gambar Untuk Animasi		
Dapatkan Saya ?		K	BK	Bukti yang relevan
<p>1. Elemen: Menemukan Syarat-Syarat <i>Layout</i></p> <p>• Kriteria Unjuk Kerja :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.1. Mengintepretasikan grafik dan visualisasi sesuai layout, serta mengkoodinasikan dengan personil yang terkait. 1.2. Mengidentifikasi batasan produksi yang memerlukan pertimbangan ketika membuat layout termasuk sumber dan peralatan yang ada. 1.3. Menyepakati syarat-syarat dengan personel terkait dan menstandarisasi sebelum spesifikasi di buat. 		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
<p>2. Elemen: Membuat Spesifikasi <i>Layout</i></p> <p>• Kriteria Unjuk Kerja :</p>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

2.1. Seluruh petunjuk dan informasi visual yang akurat dimiliki oleh personel. 2.2. Merefleksikan batasan produksi dalam spesifikasi layout. 2.3. Spesifikasi layout jelas, dapat dibaca dan dapat diakses dengan mudah. 2.4. Menyepakati spesifikasi layout sebelum spesifikasi tersebut didistribusikan dan sebelum pembuatan layout, disepakati dengan personel yang terkait. 2.5. Menyimpan spesifikasi layout di tempat yang aman.			
---	--	--	--

Unit Kompetensi	Kode	TIK.MM02.032.01		
6	Judul	Membuat, Memanipulasi, dan Menggabung Gambar 2D		
Dapatkan Saya		K	BK	Bukti yang relevan
1. Elemen: Melakukan Pekerjaan Dengan Gambar Digital • Kriteria Unjuk Kerja : 1.1. Menentukan terminologi digital imaging digunakan dengan tepat dalam konteks yang. 1.2. Menggunakan sejumlah format file grafik, manajemen file dan sistem transfer untuk <i>storing, arriving, importing, exporting</i> dan transfer digital images sebagai file elektronik. 1.3. Menentukan faktor terkini dan program <i>software</i> untuk <i>bitmapped graphic editing</i> , serta properti dari <i>Vector</i> dan <i>bitmapped image</i> . 1.4. Mengubah <i>bitmapped</i> ke <i>Vector</i> dan sebaliknya bila perlu, untuk pekerjaan-pekerjaan tertentu. 1.5. Mengoperasikan alat scan untuk mengubah <i>contiuous tone</i> atau <i>line image ke digitised</i> data dengan memperhatikan tonal detail, <i>half tones</i> dan <i>image correction</i> .		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
2. Elemen: Menggunakan Software Grafik Multimedia 2D • Kriteria Unjuk Kerja : 2.1. Menilai dan memilih <i>software</i> video digital yang tepat untuk pekerjaan tersebut. 2.2. Menggabungkan <i>software</i> digital video editing untuk menggabungkan aset video. 2.3. Mengontrol variasi pada video frame yang dibutuhkan untuk pekerjaan yang akan dilakukan. 2.4. Menerapkan teknik time stamping pada video frames yang sesuai dengan pekerjaan yang akan dilakukan. 2.5. Menyimpan video digital dngan menggunakan teknik file yang tepat.		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
3. Elemen: Membuat Desain Grafik Multimedia 2D • Kriteria Unjuk Kerja : 3.1. Mengedit video <i>track single</i> dan <i>multiple</i> untuk mencapai <i>output</i> yang telah ditentukan. 3.2. Menggabungkan <i>multiple tracks</i> dari video digital sesuai dengan spesifikasi.		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

<p>3.3. Menggunakan efek digital untuk modifikasi dan integrasi video tracks sesuai dengan spesifikasi.</p> <p>3.4. Menerapkan <i>time encoding</i> pada <i>edited digital video tracks sigle</i> dan <i>multiple</i> sesuai dengan spesifikasi.</p> <p>3.5. Menyisipkan video tracks pada rangkaian produksi multimedia sesuai dengan spesifikasi.</p>			
<p>4. Elemen: Menyajikan Rangkaian Video Digital</p> <p>• Kriteria Unjuk Kerja :</p> <p>4.1. Melaporkan desain untuk solusi paling tepat untuk digital imaging.</p> <p>4.2. Membuat grafik yang menggunakan prinsip desain visual dengan menggunakan <i>software</i> yang sudah disiapkan untuk menghasilkan grafik <i>bitmap</i> atau <i>Vector</i> dan <i>digital artwork</i>.</p> <p>4.3. Menggunakan teknik <i>digital artwork</i> 2D termasuk penggunaan dengan tepat untuk <i>painting</i>, <i>editing</i>, dan <i>pallets</i>.</p> <p>4.4. Membuat digital <i>collages</i> dan <i>montags</i> dengan cara menyesuaikan <i>image mode</i> dan <i>resolusi</i>, modifikasi gambar menggunakan filter dan memilih <i>colour mode</i> yang tepat untuk <i>output</i>.</p> <p>4.5. Mengedit desain grafik memperbaharui dan memperbaiki dengan menggunakan teknik seleksi yang tepat, <i>special effect</i>, <i>cropping</i> dan <i>resizing</i> gambar, dan menyimpan dengan menggunakan <i>software</i> yang disediakan.</p> <p>4.6. Mengevaluasi gambar-gambar untuk kualitas kreatif, dramatis, dan teknis, dan ukuran file, dan kekesuaiannya untuk memenuhi syarat laporan.</p> <p>4.7. Menggabungkan elemen-elemen desain visual pada suatu rangkaian multimedia.</p> <p>4.8. Menguji grafik dan menjalankan sebagai bagian dari presentasi multimedia.</p> <p>4.9. Menyajikan desain dengan format yang tepat.</p>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

Unit Kompetensi 7	Kode	TIK.MM02.054.01		
	Judul	Membuat Animasi Digital 2D		
Dapatkan Saya?		K	BK	Bukti yang relevan
<p>1. Elemen: Mengidentifikasi Kebutuhan Animasi</p> <p>• Kriteria Unjuk Kerja :</p> <p>1.1. Mendapatkan serta membahas penjelasan desain dan <i>storyboard</i> kebutuhan, dan produksi dengan personel yang bersangkutan.</p> <p>1.2. Mengidentifikasi semua kebutuhan animasi 2D termasuk spesifikasi produksi dan teknis, serta dibahas dengan personel yang bersangkutan.</p>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
<p>2. Elemen: Mengidentifikasi Lingkungan Hidup Software Animasi 2D</p> <p>• Kriteria Unjuk Kerja :</p>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

<p>2.1. Mengidentifikasi lingkup standar industri <i>software</i> animasi 2D dan teknik animasi <i>computer</i>.</p> <p>2.2. Menentukan kebocoran <i>software</i> sesuai kebutuhan, spesifikasi produksi, dan spesifikasi teknis.</p> <p>2.3. Memilih <i>software</i> yang cocok dalam hubungannya dengan platform penyimpanan multimedia tertentu.</p> <p>2.4. Membahas <i>software</i> dengan bagian desain untuk memastikan <i>software</i> yang dipilih akan memenuhi <i>outcome</i>/ hasil yang dikehendaki.</p>			
<p>3. Elemen: Memproduksi Gambar Animasi Untuk Animasi</p> <p>• Kriteria Unjuk Kerja :</p> <p>3.1. Memproduksi gambar animasi dengan metode yang paling sesuai untuk merefleksikan kebutuhan animasi.</p> <p>3.2. Memproduksi dengan jumlah gambar animasi yang cukup untuk melakukan tindakan atau desain yang dibutuhkan dan memastikan bahwa gambar-gambar tersebut sesuai dengan kebutuhan produksi kreatif dan teknis.</p> <p>3.3. Menyatukan tiap <i>sountrack</i> <i>breakdown</i> ketika memproduksi gambar.</p> <p>3.4. Memberi gambar animasi label dengan jelas.</p>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
<p>4. Elemen: Membuat Animasi 2D</p> <p>• Kriteria Unjuk Kerja :</p> <p>4.1. Menggabungkan obyek dengan <i>steam</i> animasi tunggal sesuai dengan kebutuhan dan spesifikasi kreatif.</p> <p>4.2. Membuat background statis dan bergerak serta penyatuan obyek animasi ke dalam background statis atau bergerak.</p> <p>4.3. Menggunakan teknik animasi sesuai <i>software</i>.</p> <p>4.4. Menyatukan suara bila perlu.</p> <p>4.5. Menyimpan dengan menggunakan file format dan prosedur manajemen file yang benar.</p>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
<p>5. Elemen: Mengevaluasi Animasi</p> <p>• Kriteria Unjuk Kerja :</p> <p>5.1. Menampilkan deretan animasi kepada personel yang bersangkutan untuk respon dan rekomendasi detail.</p> <p>5.2. Membahas desain, mengidentifikasi, dan merubah bila diperlukan.</p> <p>5.3. Menggunakan perubahan desain untuk menyempurnakan animasi 2D dan memenuhi rekomendasi.</p> <p>5.4. Mendapatkan persetujuan akhir dari personel yang bersangkutan untuk animasi 2D yang telah diselesaikan.</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