

Daftar Isi

1. Latar Belakang	2
2. Persyaratan Dasar Pemohon Sertifikasi.....	2
3. Hak Pemohon Sertifikasi dan Kewajiban Pemegang Sertifikat	2
4. Persyaratan Sertifikasi	3
5. Proses Sertifikasi.....	3
6. Rincian Unit Kompetensi.....	3

1. Latar Belakang

Sertifikasi profesi merupakan upaya untuk memberikan pengakuan atas kompetensi yang dikuasai seseorang sesuai dengan Standard Kompetensi Kerja Nasional Indonesia (SKKNI), standar internasional atau standar khusus. Standar Kompetensi adalah pernyataan yang menguraikan keterampilan, pengetahuan dan sikap yang harus dilakukan saat bekerja serta penerapannya, sesuai dengan persyaratan yang ditetapkan oleh tempat kerja (industri).

Kompeten diartikan kemampuan dan kewenangan yang dimiliki oleh seseorang untuk melakukan suatu pekerjaan yang didasari oleh pengetahuan, ketrampilan dan sikap sesuai dengan unjuk kerja yang ditetapkan. Sertifikasi dilaksanakan dengan uji kompetensi melalui beberapa metode uji oleh asesor yang memiliki lisensi dari BNSP. Uji kompetensi dilaksanakan di Tempat Uji Kompetensi (TUK). TUK LSP TIK Indonesia merupakan tempat kerja atau lembaga yang dapat memberikan fasilitas pelaksanaan uji kompetensi yang telah diverifikasi oleh LSP TIK Indonesia.

2. Persyaratan Dasar Pemohon Sertifikasi

- 2.1. Minimal telah menyelesaikan pendidikan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK); Atau
- 2.2. Memiliki sertifikat pelatihan berbasis kompetensi pada klaster Motion Graphic 2D; Atau
- 2.3. Telah berpengalaman kerja pada lingkup yang sesuai dengan klaster Motion Graphic 2D minimal 1 tahun secara berkelanjutan;

3. Hak Pemohon Sertifikasi dan Kewajiban Pemegang Sertifikat

- 3.1. Hak Pemohon
 - 3.1.1. Memperoleh penjelasan tentang gambaran proses sertifikasi sesuai dengan skema sertifikasi.
 - 3.1.2. Mendapatkan hak bertanya berkaitan dengan kompetensi.
 - 3.1.3. Memperoleh pemberitahuan tentang kesempatan untuk menyatakan, dengan alasan, permintaan untuk disediakan kebutuhan khusus sepanjang integritas asesmen tidak dilanggar, serta mempertimbangkan aturan yang bersifat Nasional.
 - 3.1.4. Memperoleh hak banding terhadap keputusan Sertifikasi.
 - 3.1.5. Memperoleh sertifikat kompetensi jika dinyatakan kompeten.
 - 3.1.6. Menggunakan sertifikat untuk promosi diri sebagai ahli dalam klaster Motion Graphic 2D.
- 3.2. Kewajiban Pemegang Sertifikat
 - 3.2.1. Melaksanakan keprofesian di bidang klaster Motion Graphic 2D.
 - 3.2.2. Menjaga dan mentaati kode etik profesi secara sungguh-sungguh dan konsekuen.
 - 3.2.3. Menjamin bahwa sertifikat kompetensi tidak disalahgunakan.
 - 3.2.4. Menjamin terpelihara kompetensi yang sesuai pada sertifikat kompetensi.
 - 3.2.5. Menjamin bahwa seluruh pernyataan dan informasi yang diberikan adalah terbaru, benar dan dapat dipertanggung jawabkan.
 - 3.2.6. Melaporkan rekaman kegiatan sesuai klaster Motion Graphic 2D setiap 6 bulan sekali.

3.2.7. Membayar biaya sertifikasi.

4. Persyaratan Sertifikasi

Peserta uji kompetensi harus melengkapi persyaratan yang sesuai dengan skema sertifikasi Klaster Motion Graphic 2D yang meliputi:

- 4.1. Melengkapi isian formulir permohonan (FR-APL01) dan formulir asesmen (FR-APL02)
- 4.2. Menyerahkan persyaratan uji kompetensi
 - a. Pas foto 3x4 sebanyak 3 lembar
 - b. Copy identitas diri (KTP/SIM/KK)
 - c. Copy ijazah terakhir / transkrip nilai
 - d. Copy sertifikat yang relevan dengan klaster Motion Graphic 2D, bila ada.
 - e. CV pengalaman kerja yang relevan dengan klaster Motion Graphic 2D, bila ada.
 - f. Portofolio yang relevan dengan klaster Motion Graphic 2D, bila ada.

5. Proses Sertifikasi

- 5.1. Calon peserta uji kompetensi mengajukan permohonan sertifikasi melalui TUK (Tempat Uji Kompetensi) yang telah diverifikasi oleh LSP TIK Indonesia atau langsung melalui LSP TIK Indonesia.
- 5.2. Calon peserta uji kompetensi melengkapi isian formulir permohonan (FR-APL01) dan formulir asesmen mandiri (FR-APL02) serta menyerahkan persyaratan uji kompetensi.
- 5.3. Calon peserta uji kompetensi akan disetujui sebagai peserta uji kompetensi apabila persyaratan dan bukti-bukti yang disertakan telah memadai sesuai dengan Skema Sertifikasi.
- 5.4. Asesor dan peserta uji kompetensi menentukan tempat dan waktu pelaksanaan uji kompetensi yang telah disepakati oleh kedua belah pihak.
- 5.5. Setelah proses uji kompetensi, Asesor merekomendasikan keputusan kompeten (K) atau belum kompeten (BK) berdasarkan bukti-bukti yang telah dikumpulkan selama proses uji kompetensi.
- 5.6. LSP TIK Indonesia menerbitkan sertifikat kompetensi Klaster Motion Graphic 2D bagi peserta uji kompetensi yang dinyatakan kompeten di semua unit kompetensi yang diujikan.

6. Rincian Unit Kompetensi

No	Kode Unit	Judul Unit
1	J.591120.016.01	Membuat sekuensial gambar gerak utama (keyframing)
2	J.591120.004.01	Membuat Gerak Digital Non Character
3	J.591.200.009.01	Melakukan Penambahan Elemen Penunjang Gambar dan Suara dari Sumber Lain yang Diperlukan
4	J.591120.019.01	Membuat komposisi teknik layer 2 dimensi (2D compositing)
5	J.591120.031.01	Membuat sudut pandang kamera digital
6	J.591120.026.01	Melakukan penyuntingan gambar akhir (online editing)

Kode Unit : J.591120.016.01

Judul Unit : Membuat sekuensial gambar gerak utama (keyframing)

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

Elemen Kompetensi	Kriteria Unjuk Kerja
1. Mengidentifikasi cerita dan alur gerak berdasarkan skenario, <i>storyboard</i> , <i>layout</i> , karakter desain dan sutradara	1.1. Skenario, layout dan karakter desain teridentifikasi. 1.2. Sifat dan kekhasan karakter dianalisa.
2. Mengidentifikasi akting dan ekspresi setiap karakter	2.1. Gerakan dan ekspresi setiap karakter diidentifikasi berdasarkan sifat dan kehasan karakter, arahan sutradara dan <i>storyboard</i> . 2.2. Gerakan utama (<i>key</i>) setiap karakter digambar.
3. Melakukan penggambaran gerak	3.1. Akting setiap karakter dengan memberikan emosi dan ekspresi termasuk dialog tergambarkan. 3.2. Gambar setiap gerakan dibuat berdasarkan terapan prinsip animasi. 3.3. Gerakan setiap karakter diselaraskan pada setiap <i>cut</i> sesuai dengan <i>layout</i> yang telah disediakan. 3.4. Tahapan kerja disesuaikan standard prosedur kerja.

Kode Unit : J.591120.004.01

Judul Unit : Membuat Gerak Digital Non Character

Deskripsi Unit : Unit ini berhubungan dengan pengetahuan, keterampilan dan sikap kerja yang dibutuhkan dalam membuat gerak digital non character.

Elemen Kompetensi	Kriteria Unjuk Kerja
1. Menyiapkan komponen/objek/model sesuai <i>storyboard</i>	1.1. Objek <i>digital non character</i> dan alur pergerakan berdasarkan <i>storyboard/animatic</i> diidentifikasi. 1.2. Kontrol pergerakan dalam komponen/objek/model diujicoba.
2. Melaksanakan proses pergerakan	2.1. Langkah kerja diidentifikasi sesuai prosedur waktu kerja. 2.2. Proses pengerjaan disimpan secara berkala (<i>progresive file</i>). 2.3. <i>Preview</i> gerak dilakukan sesuai dengan prosedur.

Kode Unit : J.591.200.009.01

Judul Unit : Melakukan Penambahan Elemen Penunjang Gambar dan Suara dari Sumber Lain yang Diperlukan

Deskripsi Unit : Unit ini berhubungan dengan pengetahuan, keterampilan dan sikap kerja yang dibutuhkan dalam membuat model digital organik 3 dimensi.

Elemen Kompetensi	Kriteria Unjuk Kerja
1. Menyiapkan desain produksi ke dalam bentuk model 3 dimensi organik	1.1. Proporsi, ukuran dan teknik kerja model 3D diidentifikasi dari desain produksi. 1.2. Elemen gambar tampak desain produksi disiapkan dalam format <i>digital</i> .
2. Membuat bentuk/model 3D organik	2.1. Ketepatan ukuran dan volume bentuk sesuai desain produksi diidentifikasi. 2.2. Proses pengerjaan disimpan secara berkala (<i>progressive file</i>).

Kode Unit : J.591120.019.01

Judul Unit : Membuat komposisi teknik layer 2 dimensi (2D compositing)

Deskripsi Unit : Unit ini berhubungan dengan pengetahuan, keterampilan dan sikap kerja yang dibutuhkan dalam membuat komposisi teknik layer 2 dimensi (2D Compositing).

Elemen Kompetensi	Kriteria Unjuk Kerja
1. Mengidentifikasi cerita dan <i>storyboard</i> kedalam pola komposisi <i>digital</i>	1.1. Cerita dan <i>storyboard</i> teridentifikasi. 1.2. Estetika visual teridentifikasi.
2. Melakukan pengumpulan aset <i>digital</i>	2.1. Pengelompokan aset berdasarkan <i>cut/scene/shoot</i> teridentifikasi.
3. Melakukan komposisi <i>digital</i> 2 Dimensi	3.1. Penempatan <i>layer by layer</i> dalam komposisi <i>digital</i> berbasis kerja 2 dimensi teridentifikasi.

Kode Unit : J.591120.031.01

Judul Unit : Membuat sudut pandang kamera digital

Deskripsi Unit : Unit ini berhubungan dengan pengetahuan, keterampilan dan sikap kerja yang dibutuhkan dalam membuat sudut pandang kamera digital.

Elemen Kompetensi	Kriteria Unjuk Kerja
1. Mengidentifikasi kebutuhan sudut pandang yang diperlukan berdasarkan storyboard	1.1. Sudut pandang dan pergerakan kamera dalam storyboard diidentifikasi. 1.2. Jenis lensa dalam storyboard dianalisa.
2. Mengimplementasi kamera <i>digital</i> pada bidang gambar/kerja <i>digital</i>	2.1. Penempatan sudut pandang dalam bidang <i>digital</i> diidentifikasi sesuai acuan storyboard. 2.2. Pergerakan kamera dilakukan sesuai kualifikasi emosi cerita.

Kode Unit : J.591120.026.01

Judul Unit : Melakukan penyuntingan gambar akhir (online editing)

Deskripsi Unit : Unit ini berhubungan dengan pengetahuan, keterampilan dan sikap kerja yang dibutuhkan dalam melakukan penyuntingan gambar akhir (online editing).

Elemen Kompetensi	Kriteria Unjuk Kerja
1. Menganalisa skenario dan <i>storyboard</i>	1.1. Alur cerita dianalisa sesuai tuntutan skenario, <i>storyboard</i> dan <i>animatic</i> berdasarkan arahan sutradara. 1.2. Urutan penggambaran berdasarkan <i>scene/shot/cut</i> dikelompokkan.
2. Mengorganisir asset gambar dan suara kedalam aplikasi penyuntingan <i>digital</i>	2.1. Aset gambar dan suara dalam format <i>digital</i> dikumpulkan. 2.2. Aset gambar dan suara <i>digital</i> sesuai urutan penceritaan dalam aplikasi penyunting gambar <i>digital</i> diorganisir.
3. Membuat cerita melalui gambar dan suara dengan pendekatan durasi penceritaan dari adegan ke adegan	3.1. <i>Timing</i> yang diperlukan pada setiap adegan dan alur cerita keseluruhan ditentukan berdasarkan arahan sutradara. 3.2. Penempatan urutan gambar disesuaikan dengan <i>storyboard</i> dan <i>animatic</i> . 3.3. Urutan suara (dialog) sesuai deskripsi <i>storyboard</i> dan <i>animatic</i> dimasukan pada timeline editing. 3.4. Audio dan Visual disesuaikan sehingga memenuhi kesesuaian alur cerita.
4. Membuat format media <i>digital</i>	4.1. Kualitas akhir dalam format <i>digital</i> diidentifikasi. 4.2. Pemilihan media <i>digital</i> sebagai output terakhir dalam pengerjaan ditentukan sesuai <i>pipeline</i> kerja produksi.

