

KODE UNIT : MMPWR00101

JUDUL UNIT : MEMBUAT SEBUAH NARASI

DESKRIPSI UNIT : Unit ini mendeskripsikan tentang keahlian dan pengetahuan yang dibutuhkan untuk mengembangkan sebuah narasi atau cerita yang mana meliputi perlakuan, garis besar atau jalan cerita untuk semua produksi dalam kultur industri.

**ELEMEN
KOMPETENSI**

KRITERIA UNJUK KERJA

**1. Merencanakan dan Menyiapkan
Penulisan Narasi**

- 1.1. Mengembangkan dan merawat pengetahuan atas latihan penulisan naskah dan corak saat ini untuk kontribusi dan memperlebar hasil kreatif diri sendiri
- 1.2. Menciptakan lingkungan yang dapat membantu memberikan ide-ide dan memotifasi penganekaragaman ide
- 1.3. Mendefinisikan dan merekam kegunaan narasi dan mengeksplorasi jalan untuk meraih tujuan
- 1.4. Mengumpulkan informasi dari bermacam-macam sumber daya, bila diperlukan, menghasilkan, mengeksplorasi dan merekam ruang lingkup ide-ide untuk desain dari cerita
- 1.5. Mengevaluasi sumber daya dan menghasilkan ide-ide, mengelompokkan ide-ide yang berhubungan dan memilih ide yang relevan dengan persyaratan narasi
- 1.6. Mempertimbangkan ide yang dipilih, merefleksikannya pada proyek
- 1.7. Mengevaluasi ide-ide berdasarkan refleksi yang sebelumnya

2. Mengembangkan Narasi

- 2.1. Memilih dan menulis narasi dalam bentuk yang dapat diinterpretasikan oleh yang lain
- 2.2. Menulis dan mempresentasikan sebuah narasi menggunakan metode dan konvensi yang paling tepat dengan konteks atau persyaratan yang ada
- 2.3. Meninjau, mendiskusikan dan menghasilkan umpan balik mengenai

- narasi dari orang-orang yang relevan, bila dibutuhkan
- 2.4. Merekam segala ide baru dan menggunakan ide tersebut dalam narasi, bila tepat
- 2.5. Mengidentifikasi kriteria untuk menyediakan pengukuran efektif atas sukses pekerjaan dalam konteksnya
- 2.6. Memastikan bahwa narasi yang relevan siap untuk bagian selanjutnya dari produksi dan dilengkapi dalam batas waktu yang disetujui dan dalam batas persyaratan anggaran bila mana perlu

BATASAN VARIABEL

1. Tipe produksi meliputi:

- 1.1. Film dan video roman
- 1.2. Permainan-permainan
- 1.3. Rangkaian pendidikan
- 1.4. Film dokumentasi
- 1.5. Film dan video pendek
- 1.6. Animasi
- 1.7. Seri dan serial televisi
- 1.8. Iklan/ komersial
- 1.9. Film dan video pelatihan dan perusahaan
- 1.10. Kegiatan dan penampilan langsung

2. Sumber daya yang relevan meliputi:

- 2.1. Inspirasi
- 2.2. Imajinasi
- 2.3. Pengalaman hidup
- 2.4. Kejadian aktual/ nyata
- 2.5. Bahan narasi yang muncul
- 2.6. Media lain
- 2.7. Perjalanan
- 2.8. Observasi
- 2.9. Pengalaman yang berbeda

3. Ide-ide dapat dihasilkan dari:

- 3.1. Brainstorming
- 3.2. Latihan
- 3.3. Pemberian pertanyaan
- 3.4. Role play

- 3.5. Membuat analogi
- 3.6. Mencari subyek dari sudut pandang yang berbeda
- 3.7. Inovasi

4. Strategi untuk mengembangkan kemampuan menulis naskah meliputi:

- 4.1. Membaca dan menganalisa ruang lingkup dari materi naskah
- 4.2. Membaca ruang lingkup dari bahan tertulis
- 4.3. Latihan menulis
- 4.4. Mengamati dan menganalisa ruang lingkup produksi layar
- 4.5. Keanggotaan atas organisasi dan kelompok yang relevan
- 4.6. Pengembangan profesional dan kesempatan belajar lainnya
- 4.7. Kehadiran pada festival dan konferensi

5. Elemen cerita meliputi:

- 5.1. Plot/ cerita
- 5.2. Karakter
- 5.3. Aliran
- 5.4. Setting
- 5.5. Struktur
- 5.6. Konflik
- 5.7. Tema

6. Bentuk narasi dapat merupakan:

- 6.1. Sinopsis
- 6.2. Garis besar
- 6.3. Garis cerita
- 6.4. Perlakuan

7. Orang-orang yang relevan meliputi:

- 7.1. Produser
- 7.2. Pengarah
- 7.3. Penulis
- 7.4. Editor naskah
- 7.5. Penyiar radio
- 7.6. Penampil
- 7.7. Badan pendanaan
- 7.8. Klien/ konsumen
- 7.9. Staf teknis yang lain
- 7.10. Staf ahli yang lain

PANDUAN PENILAIAN :

1. Ketrampilan dan Pengetahuan Pendukung

- 1.1. Beban tambahan harus meliputi fakta esensial pengetahuan dan keahlian pada bidang di bawah ini:

- 1.1.1. Kemampuan melokasikan dan menggunakan sumber daya untuk memperluas pengalaman kreatif
- 1.1.2. Kemampuan mendemonstrasikan keaslian dan pendekatan inovatif dalam proses penulisan naskah kreatif
- 1.1.3. Kemampuan untuk mencoba corak dan elemen narasi untuk mengembangkan pilihan sendiri dan memperluas latihan penulisan
- 1.1.4. Kemampuan memperluas ikatan kreatif untuk diri sendiri dan penonton
- 1.1.5. Pengetahuan dan pengertian atas prinsip dan latihan penulisan untuk layar
- 1.1.6. Pengetahuan atas bermacam-macam tehnik pembacaan cerita
- 1.1.7. Pengetahuan yang relevan dengan konvensi penulisan, contohnya: film, bahasa
- 1.1.8. Pengetahuan atas aspek cerita dan/ atau pengembangan karakter
- 1.1.9. Pengetahuan atas struktur penulisan layar atau radio
- 1.1.10. Membaca dan menginterpretasikan dokumentasi dan rencana
- 1.1.11. Pengetahuan atas tehnik komunikasi yang efektif meliputi mendengarkan secara aktif, bertanya dan komunikasi non verbal
- 1.1.12. Pengetahuan atas organisasi yang relevan dan/ atau persyaratan legislatif kesehatan dan keselamatan tempat kerja

2. Konteks Penilaian

- 2.1. Beban tambahan dapat diambil dalam pekerjaan, di luar pekerjaan atau merupakan penggabungan dari keduanya. Bagaimana pun juga beban tambahan dari unit ini akan lebih efektif bila diambil dalam persyaratan lingkungan tempat kerja yang spesifik.
- 2.2. Ruang lingkup metode untuk menambah aplikasi dari esensial pengetahuan dasar harus mendukung hal ini dan meliputi:
 - 2.2.1. Contoh pekerjaan atau aktifitas tempat kerja yang disimulasikan
 - 2.2.2. Pertanyaan lisan/ wawancara bertujuan untuk mengevaluasi proses yang digunakan dalam mengembangkan dan merealisasikan konsep kreatif
 - 2.2.3. Proyek-proyek/ laporan
 - 2.2.4. Laporan pihak ketiga dan hasil utama yang didapat
 - 2.2.5. Laporan fakta yang mendemonstrasikan proses yang digunakan dalam mengembangkan dan merealisasikan konsep kreatif

3. Aspek Penting Penilaian

- 3.1. Unit ini berkompeten diaplikasikan pada ruang lingkup sektor industri. Fokus dari beban tambahan akan tergantung pada sektor industri. Beban tambahan harus memenuhi kebutuhan dari sektor tertentu yang mana penampilannya akan ditambahkan. Beban tambahan harus diperujntukkan pada variabel keadaan sekitar yang terdaftar dalam ruang lingkup pernyataan variabel yang diaplikasikan pada konteks yang dipilih.
- 3.2. Fakta di bawah ini kritis untuk menilai kompetensi unit ini:
 - 3.2.1. Kemampuan untuk menulis garis besar narasi untuk produksi media
 - 3.2.2. Pengetahuan atas prinsip dan latihan penulisan narasi

- 3.2.3. Pengetahuan dan aplikasi pada legislasi lokal kesehatan, keselamatan dan keamanan tempat kerja yang relevan
- 3.2.4. Pengetahuan tehnik komunikasi yang efektif

4. Kaitan dengan Unit-Unit Lain

- 4.1. Unit ini mempunyai hubungan dengan unit-unit berikut ini dan pemberian kombinasi pelatihan dan/ atau pemberian beban tambahan sangat direkomendasikan:
 - 4.1.1. MMPWR00201 – Menulis naskah
 - 4.1.2. CUSRAD02A – Mengadakan penelitian
- 4.2. Ada implikasi sumber daya yang signifikan pada beban tambahan dari unit ini, seperti diindikasikan oleh ruang lingkup variabel pernyataan dalam kultur industri.

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 aktifitas-aktifitas	3
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 : MMPWR00201

JUDUL UNIT : MENULIS SEBUAH NASKAH

DESKRIPSI UNIT : Unit ini mendeskripsikan tentang keahlian dan pengetahuan yang dibutuhkan untuk mengembangkan dan menulis sebuah naskah dari narasi asli untuk semua produksi dalam kultur industri.

**ELEMEN
KOMPETENSI**

KRITERIA UNJUK KERJA

1. Meninjau Narasi

- 1.1. Menganalisa bentuk narasi yang ada untuk menghasilkan narasi yang siap untuk penulisan bagian berikutnya
- 1.2. Mendefinisikan dan merekam kegunaan narasi, dan mengeksplorasi ruang lingkup cara untuk merubahnya menjadi bentuk naskah
- 1.3. Mempertimbangkan kemungkinan yang teridentifikasi dari penerimaan narasi dan refleksi pada kemungkinan dari proyek tersebut
- 1.4. Mengevaluasi ide naskah bahea dikembangkan dari bentuk narasi dari orang-orang yang relevan, bila dibutuhkan

2. Menulis Konsep Awal

- 2.1. Mempererat lingkungan yang akan menghasilkan ide-ide dan membantu dalam motivasi untuk membawa ide-ide yang bervariasi
- 2.2. Menghasilkan, mengeksplorasi dan merekam ruang lingkup ide dari bermacam-macam sumber daya untuk pengembangan lebih lanjut desain sebuah cerita
- 2.3. Mengevaluasi ide-ide yang dihasilkan, mengelompokkan ide-ide yang berhubungan dan memilih ide-ide yang relevan dengan persyaratan naskah
- 2.4. Mempertimbangkan ide-ide yang dipilih merefleksikan ide-ide tersebut untuk pengembangan naskah

- 2.5. Memastikan segala informasi fakta yang akurat dan berhubungan dengan hasil penelitian dan narasi yang ada disetujui
- 2.6. Memperhalus konsep naskah sampai memenuhi persyaratan kreatif dan artistik
- 2.7. Mengidentifikasi dan menghasilkan kriteria untuk pengukuran yang efektif atas kesuksesan naskah dalam konteksnya
- 2.8. Memastikan konsep akhir naskah sesuai dengan persyaratan waktu dari produksi yang diminta
- 2.9. Menyerahkan konsep akhir pada orang-orang yang relevan untuk dipertimbangkan dan ditinjau, bila diperlukan
- 2.10. Mendokumentasikan dan mengimplementasikan segala perubahan naskah jika diperlukan

BATASAN VARIABEL

1. Tipe produksi meliputi:

- 1.1. Film dan video roman
- 1.2. Film dokumentasi
- 1.3. Film dan video pendek
- 1.4. Animasi
- 1.5. Seri dan serial televisi
- 1.6. Iklan/ komersial
- 1.7. Film dan video pelatihan dan perusahaan
- 1.8. Multimedia interaktif
- 1.9. Kegiatan dan penampilan langsung

2. Sumber daya yang relevan meliputi:

- 2.1. Inspirasi
- 2.2. Imajinasi
- 2.3. Pengalaman hidup
- 2.4. Kejadian aktual/ nyata
- 2.5. Bahan narasi yang muncul
- 2.6. Media lain
- 2.7. Perjalanan
- 2.8. Observasi

2.9. Pengalaman yang berbeda

3. Ide-ide dapat dihasilkan dari:

- 3.1 Brainstorming
- 3.2 Latihan
- 3.3 Pemberian pertanyaan
- 3.4 Role play
- 3.5 Membuat analogi
- 3.6 Mencari subyek dari sudut pandang yang berbeda
- 3.7 Inovasi

4. Persyaratan produksi meliputi:

- 4.1. Durasi
- 4.2. Corak
- 4.3. Isi
- 4.4. Anggaran
- 4.5. Batas waktu
- 4.6. Tenggat waktu
- 4.7. Lokasi
- 4.8. Penonton
- 4.9. Kegunaan
- 4.10. Kontrak
- 4.11. Kerahasiaan
- 4.12. Properti intelektual
- 4.13. Hak cipta
- 4.14. jadwal

5. Perlengkapan meliputi:

- 5.1. Komputer
- 5.2. Alat tulis
- 5.3. Peralatan perekam

6. Elemen cerita meliputi:

- 6.1. Plot
- 6.2. Cerita
- 6.3. Tema
- 6.4. Struktur
- 6.5. Karakter
- 6.6. Aliran
- 6.7. Konflik

7. Bentuk narasi dapat merupakan:

- 7.1. Sinopsis
- 7.2. Garis besar
- 7.3. Garis cerita
- 7.4. Perlakuan
- 7.5. Naskah televisi

7.6. Screenplay

8. Naskah meliputi:

- 8.1. Roman
- 8.2. Film dokumentasi
- 8.3. Komedi situasi
- 8.4. Drama televisi
- 8.5. Serial
- 8.6. Perusahaan
- 8.7. Program anak-anak
- 8.8. Berita dan urusan saat ini
- 8.9. Infotainment
- 8.10. Film interaktif
- 8.11. Permainan interaktif
- 8.12. Play
- 8.13. Teks penampilan

9. Orang-orang yang relevan meliputi:

- 9.1. Produser
- 9.2. Pengarah
- 9.3. Penulis naskah
- 9.4. Editor naskah
- 9.5. Penampil
- 9.6. Staf teknis yang lain
- 9.7. Staf ahli yang lain
- 9.8. Klien
- 9.9. Penonton

PANDUAN PENILAIAN :

1. Ketrampilan dan Pengetahuan Pendukung

- 1.1. Beban tambahan harus meliputi fakta esensial pengetahuan dan keahlian pada bidang di bawah ini:
 - 1.1.1. Kemampuan melokasikan dan menggunakan sumber daya untuk memperluas pengalaman kreatif
 - 1.1.2. Kemampuan mendemonstrasikan keaslian dan pendekatan inovatif dalam proses penulisan naskah kreatif
 - 1.1.3. Kemampuan untuk mencoba corak dan elemen narasi untuk mengembangkan pilihan sendiri dan memperluas latihan penulisan
 - 1.1.4. Kemampuan memperluas ikatan kreatif untuk diri sendiri dan penonton
 - 1.1.5. Pengetahuan dan pengertian atas prinsip dan latihan penulisan untuk layar
 - 1.1.6. Pengetahuan atas bermacam-macam tehnik pembacaan cerita
 - 1.1.7. Pengetahuan yang relevan dengan konvensi penulisan, contohnya: film, bahasa

- 1.1.8. Pengetahuan atas aspek cerita dan/ atau pengembangan karakter
- 1.1.9. Pengetahuan atas struktur penulisan layar, teater atau radio
- 1.1.10. Pengertian atas kecakapan pengarah layar
- 1.1.11. Pengertian atas kecakapan berakting di layar
- 1.1.12. Membaca dan menginterpretasikan dokumentasi bentuk narasi lainnya
- 1.1.13. Pengetahuan atas teknik komunikasi yang efektif meliputi mendengarkan secara aktif, bertanya dan komunikasi non verbal
- 1.1.14. Pengetahuan atas organisasi yang relevan dan/ atau persyaratan legislatif kesehatan dan keselamatan tempat kerja

2. Konteks Penilaian

- 2.1. Beban tambahan dapat diambil dalam pekerjaan, di luar pekerjaan atau merupakan penggabungan dari keduanya. Bagaimana pun juga beban tambahan dari unit ini akan lebih efektif bila diambil dalam persyaratan lingkungan tempat kerja yang spesifik.
- 2.2. Ruang lingkup metode untuk menambah aplikasi dari esensial pengetahuan dasar harus mendukung hal ini dan meliputi:
 - 2.2.1. Contoh pekerjaan atau aktifitas tempat kerja yang disimulasikan
 - 2.2.2. Pertanyaan lisan/ wawancara bertujuan untuk mengevaluasi proses yang digunakan dalam mengembangkan dan merealisasikan konsep kreatif
 - 2.2.3. Proyek-proyek/ laporan
 - 2.2.4. Laporan pihak ketiga dan hasil utama yang didapat
 - 2.2.5. Laporan fakta yang mendemonstrasikan proses yang digunakan dalam mengembangkan dan merealisasikan konsep kreatif

3. Aspek Penting Penilaian

- 3.1. Unit ini berkompeten diaplikasikan pada ruang lingkup sektor industri. Fokus dari beban tambahan akan tergantung pada sektor industri. Beban tambahan harus memenuhi kebutuhan dari sektor tertentu yang mana penampilannya akan ditambahkan. Beban tambahan harus diperuntukkan pada variabel keadaan sekitar yang terdaftar dalam ruang lingkup pernyataan variabel yang diaplikasikan pada konteks yang dipilih.
- 3.2. Fakta di bawah ini kritis untuk menilai kompetensi unit ini:
 - 3.2.1. Kemampuan untuk menulis garis besar narasi untuk produksi media
 - 3.2.2. Pengetahuan atas prinsip dan latihan penulisan narasi
 - 3.2.3. Pengetahuan dan aplikasi pada legislasi lokal kesehatan, keselamatan dan keamanan tempat kerja yang relevan
 - 3.2.4. Pengetahuan teknik komunikasi yang efektif

4. Kaitan dengan Unit-Unit Lain

- 4.1. Unit ini mempunyai hubungan dengan unit-unit berikut ini dan pemberian kombinasi pelatihan dan/ atau pemberian beban tambahan sangat direkomendasikan:

- 4.1.1. MMPWR00101 – Menulis naskah
- 4.1.2. CUSRAD02A – Mengadakan penelitian

4.2. Ada implikasi sumber daya yang signifikan pada beban tambahan dari unit ini, seperti diindikasikan oleh ruang lingkup variabel pernyataan dalam kultur industri.

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 aktifitas-aktifitas	3
4.	Bekerja dengan orang lain dan kelompok	3
5.	Menggunakan ide-ide dan teknik matematika	1
6.	Memecahkan masalah	2
7.	Menggunakan teknologi	2

KODE UNIT : MMPWR00301

JUDUL UNIT : MENGEDIT NASKAH

DESKRIPSI UNIT : Unit ini mendeskripsikan tentang keahlian dan pengetahuan yang dibutuhkan untuk menambah. Menganalisa, mengedit dan menghaluskan naskah, bekerja sama dengan penulis, untuk menyelesaikan produksi untuk semua produksi kultur industri.

**ELEMEN
KOMPETENSI**

KRITERIA UNJUK KERJA

1. Menambah Naskah untuk di-Edit

- 1.1. Mengidentifikasi dan menghasilkan elemen cerita yang relevan meliputi: plot, struktur. Tema. Karakter dan aliran
- 1.2. Menambah struktur, konsistensi, karakterisasi, benturan, bahasa dan hal-hal relevan lainnya dengan naskah
- 1.3. Berhubungan dengan orang-orang yang relevan untuk menghasilkan dan mengkonfirmasi konsep naskah asli yang dibutuhkan dan mendokumentasikan segala perubahan dari konsep asli
- 1.4. Menentukan batas waktu untuk penyelesaian dari bermacam-macam proses pengeditan panggung sehingga semua tenggat waktu dapat dicapai

2. Menganalisa Naskah

- 2.1. Dalam kerjasama dengan (para) penulis, mendefinisikan dan menganalisa kegunaan dari cerita untuk memastikan semua elemn cerita dikontribusikan untuk tujuan ini
- 2.2. Menganalisa elemen cerita dan menambah masing-masing elemen untuk efektivitas artistik
- 2.3. Bekerja sama dengan (para) penulid utnuk menghasilkan visi penulis dan secara berkesinambungan menambah naskah utnuk membantu mendefinisikan visi tersebut
- 2.4. Menawarkan masukan yang jelas dan konstruktif untuk membetulkan fakta yang tidak akurat dan persyaratan produksi yang lain

3. Mendapatkan Persetujuan dari Orang-Orang Yang Relevan

- 2.5. Memastikan masukan perubahan terhadap naskah konsisten dengan persyaratan editorial dan peraturan
- 3.1 Mempresentasikan naskah yang sudah diedit pada orang-orang yang relevan untuk mendapatkan validasi
- 3.2 Mendiskusikan dan menyetujui perubahan akhir dengan orang-orang yang relevan
- 3.3 Mengaplikasikan perubahan yang diperlukan dan mengkonfirmasi bahwa naskah sudah sesuai dengan semua persyaratan dan siap untuk produksi

BATASAN VARIABEL

1. Tipe produksi meliputi:

- 1.1. Film dan video roman
- 1.2. Film dokumentasi
- 1.3. Film dan video pendek
- 1.4. Animasi
- 1.5. Seri dan serial televisi
- 1.6. Iklan/ komersial
- 1.7. Film dan video pelatihan
- 1.8. Multimedia
- 1.9. Kegiatan dan penampilan langsung
- 1.10. Teater
- 1.11. Penampilan

2. Sumber daya yang relevan meliputi:

- 2.1. Inspirasi
- 2.2. Imajinasi
- 2.3. Pengalaman hidup
- 2.4. Kejadian aktual/ nyata
- 2.5. Bahan narasi yang muncul
- 2.6. Surat kabar

3. Elemen cerita meliputi:

- 3.1 Plot
- 3.2 Cerita
- 3.3 Tema
- 3.4 Struktur
- 3.5 Karakter
- 3.6 Aliran

3.7 Konflik

4. Hasil merupakan:

- 4.1. Sinopsis
- 4.2. Garis besar
- 4.3. Garis cerita
- 4.4. Perlakuan
- 4.5. Naskah televisi
- 4.6. Screenplay

5. Naskah meliputi:

- 5.1. Roman
- 5.2. Film dokumentasi
- 5.3. Komedi situasi
- 5.4. Drama televisi
- 5.5. Serial
- 5.6. Perusahaan/ industri
- 5.7. Program anak-anak
- 5.8. Berita dan urusan saat ini
- 5.9. Infotainment
- 5.10. Film interaktif
- 5.11. Permainan interaktif
- 5.12. Play
- 5.13. Teks penampilan
- 5.14. Penampilan radio

6. Persyaratan produksi meliputi:

- 6.1. Kegunaan
- 6.2. Durasi
- 6.3. Corak
- 6.4. Isi
- 6.5. Anggaran
- 6.6. Tenggat waktu
- 6.7. Lokasi
- 6.8. Penonton
- 6.9. Kontrak
- 6.10. Kerahasiaan
- 6.11. Properti intelektual
- 6.12. Hak cipta
- 6.13. Jadwal

7. Orang-orang yang relevan meliputi:

- 7.1. Produser
- 7.2. Pengarah
- 7.3. Penulis naskah
- 7.4. Editor naskah
- 7.5. Manajer program

- 7.6. Penyiar
- 7.7. Penampil
- 7.8. Staf teknis yang lain
- 7.9. Staf ahli yang lain
- 7.10. Penonton

PANDUAN PENILAIAN :

1. Ketrampilan dan Pengetahuan Pendukung

- 1.1. Beban tambahan harus meliputi fakta esensial pengetahuan dan keahlian pada bidang di bawah ini:
- 1.2. Kemampuan melokasikan dan menggunakan sumber daya untuk memperluas pengalaman kreatif
- 1.3. Kemampuan mendemonstrasikan keaslian dan pendekatan inovatif dalam proses penulisan naskah kreatif
- 1.4. Kemampuan untuk mencoba corak dan elemen narasi untuk mengembangkan pilihan sendiri dan memperluas latihan penulisan
- 1.5. Kemampuan memperluas ikatan kreatif untuk diri sendiri dan penonton
- 1.6. Pengetahuan dan pengertian atas prinsip dan latihan penulisan untuk layar
- 1.7. Pengetahuan atas bermacam-macam tehnik pembacaan cerita
- 1.8. Pengetahuan yang relevan dengan konvensi penulisan, contohnya: film, bahasa
- 1.9. Pengetahuan atas aspek cerita dan/ atau pengembangan karakter
- 1.10. Pengetahuan atas struktur penulisan layar, teater atau radio
- 1.11. Pengertian atas kecakapan pengarah layar
- 1.12. Pengertian atas kecakapan berakting di layar
- 1.13. Pengetahuan organisasi dan/ atau legislasi yang relevan atas persyaratan kesehatan dan keselamatan kesehatan dan keselamatan tempat kerja
- 1.14. Membaca dan menginterpretasikan dokumentasi dan rencana
- 1.15. Pengetahuan atas tehnik komunikasi yang efektif meliputi mendengarkan secara aktif, bertanya dan komunikasi non verbal

2. Konteks Penilaian

- 2.1. Beban tambahan dapat diambil dalam pekerjaan, di luar pekerjaan atau merupakan penggabungan dari keduanya. Bagaimana pun juga beban tambahan dari unit ini akan lebih efektif bila diambil dalam persyaratan lingkungan tempat kerja yang spesifik.
- 2.2. Ruang lingkup metode untuk menambah aplikasi dari esensial pengetahuan dasar harus mendukung hal ini dan meliputi:
 - 2.2.1. Studi kasus
 - 2.2.2. Contoh pekerjaan atau aktifitas tempat kerja yang disimulasikan
 - 2.2.3. Pertanyaan lisan/ wawancara bertujuan untuk mengevaluasi proses yang digunakan dalam mengembangkan dan merealisasikan konsep kreatif
 - 2.2.4. Proyek-proyek/ laporan
 - 2.2.5. Laporan pihak ketiga dan hasil utama yang didapat
 - 2.2.6. Laporan fakta yang mendemonstrasikan proses yang digunakan dalam mengembangkan dan merealisasikan konsep kreatif

3. Aspek Penting Penilaian

- 3.1 Karena unit ini berfokus pada pengeditan naskah, beban tambahan harus memastikan bahwa sebuah ruang lingkup yang cukup atas tugas pengeditan naskah terpenuhi menggunakan ruang lingkup yang cukup dari naskah untuk layar. Ruang lingkup variabel akan membantu.
- 3.2 Fakta di bawah ini kritis untuk menilai kompetensi unit ini:
 - 3.2.1. Kemampuan untuk menganalisa dan mengedit naskah pada layar untuk konsep akhir yang siap untuk produksi
 - 3.2.2. Pengetahuan prinsip dan pelatihan penulisan layar
 - 3.2.3. Komunikasi tertulis dan lisan yang efektif dengan ruang lingkup individu dan organisasi
 - 3.2.4. Pengetahuan atas issue kesehatan dan keselamatan tempat kerja

4. Kaitan dengan Unit-Unit Lain

- 4.1. Unit ini mempunyai hubungan dengan unit-unit berikut ini dan pemberian kombinasi pelatihan dan/ atau pemberian beban tambahan sangat direkomendasikan:
 - 4.1.1. MMPWR00101 – Mengembangkan narasi
 - 4.1.2. CUSRAD02A – Mengadakan penelitian
- 4.2. Ada implikasi sumber daya yang signifikan pada beban tambahan dari unit ini, seperti diindikasikan oleh ruang lingkup variabel pernyataan dalam kultur industri.

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 aktifitas-aktifitas	3
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 : MMPWR00401
JUDUL UNIT : MENULIS BAHAN PRESENTASI

DESKRIPSI UNIT : Unit ini mendeskripsikan tentang keahlian dan pengetahuan yang dibutuhkan untuk menulis sebuah ruang lingkup bahan presentasi yang berkontribusi pada kesinambungan sebuah program audio, termasuk hubungan, intro, outro dan pengumuman balik.

**ELEMEN
KOMPETENSI**

KRITERIA UNJUK KERJA

- | | |
|---|---|
| 1. Merencanakan dan Mempersiapkan Bahan untuk Menulis Presentasi | <ul style="list-style-type: none">1.1. Menghasilkan persyaratan produksi dan tenggat waktu dengan orang-orang yang relevan sesuai dengan prosedur organisasi1.2. Menentukan kegunaan dan fungsi dari bahan presentasi dan mengeksplorasi ruang lingkup jalan untuk mencapai tujuan ini1.3. Mengumpulkan informasi dari bermacam-macam sumber daya, bila dibutuhkan, untuk menghasilkan ide-ide guna mengembangkan bahan presentasi1.4. Memperhatikan ide-ide bahwa mempresentasikan gambar visual terkuat melalui presentasi auditori1.5. Mengembangkan ide-ide sehingga akan menciptakan gambaran untuk presentasi1.6. Mengevaluasi dan memilih ide yang paling tepat untuk kegunaan dan fungsi dari bahan presentasi |
| 2. Menulis Bahan Presentasi | <ul style="list-style-type: none">2.1. Menulis bahan presentasi memastikan bahwa akan mudah dibaca dan menggunakan elemen bahasa yang diterima2.2. Memastikan bahwa bahan presentasi sesuai dengan persyaratan waktu yang dibutuhkan untuk produksi2.3. Memastikan bahwa bahan presentasi berisikan seluruh komponen yang diperlukan untuk produksi dan sesuai dengan persyaratan yang ada2.4. Secara berkesinambungan |

menghaluskan dan mengkonsep ulang bahan presentasi sampai memenuhi persyaratan produksi, kreatif dan teknis

- 2.5. Memastikan bahwa bahan tertulis dalam persyaratan tenggat waktu
- 2.6. Menyerahkan bahan presentasi pada orang-orang yang relevan untuk dipertimbangkan dan ditinjau saat konsep akhir
- 2.7. Mendokumentasikan dan mengimplementasikan segala perubahan yang diperlukan pada naskah, bila diperlukan, dan mengkonfirmasi bahwa bahan presentasi sesuai dengan persyaratan dan siap untuk produksi

BATASAN VARIABEL

1. Tipe produksi meliputi:

- 1.1. Iklan
- 1.2. Komersial
- 1.3. Promosi
- 1.4. Sponsor
- 1.5. Umpan balik
- 1.6. Penampilan langsung
- 1.7. Film dokumentasi
- 1.8. Program gaya hidup
- 1.9. Program wawancara

2. Sumber daya yang relevan meliputi:

- 2.1. Inspirasi
- 2.2. Imajinasi
- 2.3. Pengalaman hidup
- 2.4. Kejadian aktual
- 2.5. Bahan dramatik yang ada
- 2.6. Surat kabar

3. Persyaratan produksi meliputi:

- 3.1 Durasi
- 3.2 Corak
- 3.3 Isi
- 3.4 Anggaran
- 3.5 Tenggat waktu
- 3.6 Lokasi
- 3.7 Penonton
- 3.8 Kegunaan
- 3.9 Kontrak
- 3.10 Kerahasiaan
- 3.11 Properti intelektual
- 3.12 Hak cipta
- 3.13 Jadwal
- 3.14 Produk/ layanan
- 3.15 Pasar penjualan

4. Orang-orang yang relevan meliputi:

- 4.1. Produser
- 4.2. Pengarah
- 4.3. Penulis naskah
- 4.4. Editor naskah
- 4.5. Manajer program
- 4.6. Penyiar
- 4.7. Klien/ konsumen
- 4.8. Staf penjualan
- 4.9. Penampil
- 4.10. Staf teknis yang lain
- 4.11. Staf ahli yang lain

5. Elemen auditori meliputi:

- 5.1 Suara berbicara, berhubungan dengan paduan suara
- 5.2 Efek suara
- 5.3 Musik

6. Elemen bahasa meliputi:

- 6.1. Ejaan
- 6.2. Tanda baca
- 6.3. Prinsip bahasa Inggris
- 6.4. Tata bahasa
- 6.5. Spasi
- 6.6. Menghindari penggunaan klise
- 6.7. Pengucapan
- 6.8. Karakterisasi

PANDUAN PENILAIAN :

1. Keterampilan dan Pengetahuan Pendukung

- 1.1. Beban tambahan harus meliputi fakta esensial pengetahuan dan keahlian pada bidang di bawah ini:
 - 1.1.1. Pengetahuan dan pengertian atas prinsip dan latihan penulisan untuk transmisi auditori/ penampilan
 - 1.1.2. Pengetahuan atas konvensi media audio
 - 1.1.3. Pengetahuan organisasi dan/ atau legislasi yang relevan atas persyaratan kesehatan dan keselamatan kesehatan dan keselamatan tempat kerja
 - 1.1.4. Membaca dan menginterpretasikan dokumentasi dan bentuk narasi lainnya
 - 1.1.5. Pengetahuan atas tehnik komunikasi yang efektif meliputi mendengarkan secara aktif, bertanya dan komunikasi non verbal

2. Konteks Penilaian

- 2.1. Beban tambahan dapat diambil dalam pekerjaan, di luar pekerjaan atau merupakan penggabungan dari keduanya. Beban tambahan di luar pekerjaan dari unit ini akan lebih efektif bila diambil dalam persyaratan lingkungan tempat kerja yang spesifik.
- 2.2. Ruang lingkup metode untuk menambah aplikasi dari esensial pengetahuan dasar harus mendukung hal ini dan meliputi:
 - 2.2.1. Role play
 - 2.2.2. Studi kasus
 - 2.2.3. Contoh pekerjaan atau aktifitas tempat kerja yang disimulasikan
 - 2.2.4. Pertanyaan lisan/ wawancara bertujuan untuk mengevaluasi proses yang digunakan dalam mengembangkan dan merealisasikan konsep kreatif
 - 2.2.5. Proyek-proyek/ laporan
 - 2.2.6. Laporan pihak ketiga dan hasil utama yang didapat
 - 2.2.7. Laporan fakta yang mendemonstrasikan proses yang digunakan dalam mengembangkan dan merealisasikan konsep kreatif

3. Aspek Penting Penilaian

- 3.1 Fakta di bawah ini kritis untuk menilai kompetensi unit ini:
 - 3.1.1. Pengembangan penulisan untuk produksi auditori
 - 3.1.2. Pengetahuan atas transmisi audio/ konvensi penampilan audio
 - 3.1.3. Pengetahuan atas issue kesehatan dan keselamatan tempat kerja
 - 3.1.4. Pengetahuan atas tehnik komunikasi efektif

4. Kaitan dengan Unit-Unit Lain

- 4.1. Unit ini mempunyai hubungan dengan unit-unit berikut ini dan pemberian kombinasi pelatihan dan/ atau pemberian beban tambahan sangat direkomendasikan:
 - 4.1.1. CUFRAD01A – Mengumpulkan dan mengorganisir informasi
 - 4.1.2. CUFGEN01A – Mengembangkan dan mengaplikasikan pengetahuan industri

- 4.2. Ada implikasi sumber daya yang signifikan pada beban tambahan dari unit ini, seperti diindikasikan oleh ruang lingkup variabel pernyataan dalam kultur industri.

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 aktifitas-aktifitas	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 : **MMPWR00501**
JUDUL UNIT : **MENULIS ISI DAN/ ATAU SALINAN**

DESKRIPSI UNIT : Unit ini mendeskripsikan tentang keahlian dan pengetahuan yang dibutuhkan untuk menulis isi dan/ atau salinan untuk digunakan dalam artikel seperti periklanan, stasiun dan promosi lainnya, pengumuman sponsor, komunitas layanan pengumuman dan segala bentuk penulisan industri lainnya dalam kultur industri.

**ELEMEN
KOMPETENSI**

KRITERIA UNJUK KERJA

- | | |
|--|---|
| 1. Merencanakan dan Mempersiapkan untuk Menulis Isi dan/ atau Salinan | <ul style="list-style-type: none">1.1. Menghasilkan persyaratan produksi dan tenggat waktu dari isi dengan orang-orang yang relevan, sesuai dengan prosedur organisasi1.2. Menentukan kegunaan dan fungsi dari isi dan mengeksplorasi ruang lingkup cara untuk mencapai tujuan1.3. Mengumpulkan informasi dari bermacam-macam sumber daya seperti yang dibutuhkan untuk menghasilkan dan merekam ruanglingkup ide-ide untuk mengembangkan isi1.4. Mempertimbangkan dan mengembangkan ide-ide tersebut yang mempunyai relevansi pada tujuan dan fungsi kerja1.5. Mengevaluasi dan memilih ide relevan yang paling tepat pada kegunaan dan fungsi kerja |
| 2. Menulis Isi/ Salinan | <ul style="list-style-type: none">2.1. Menulis isi memastikan bahwa mudah dibaca dan penggunaan elemen bahasa yang dapat diterima2.2. Memastikan bahwa isi sesuai dengan persyaratan waktu produksi2.3. Memastikan bahwa isi berisikan semua komponen yang diperlukan oleh persyaratan produksi2.4. Memastikan bahwa isi ditulis dalam persyaratan tenggat waktu2.5. Menyerahkan isi pada orang-orang yang relevan untuk dipertimbangkan dan ditinjau pada saat dipertimbangkan sudah berada pada tahap konsep akhir |

- 2.6. Mendokumentasikan dan mengimplementasikan segala perubahan yang dibutuhkan oleh isi dan mengkonfirmasi bahwa isi sesuai dengan persyaratan dan siap untuk produksi

BATASAN VARIABEL

1. Tipe produksi meliputi:

- 1.1. Iklan
- 1.2. Komersial
- 1.3. Promosi
- 1.4. Sponsor
- 1.5. Komunitas pengumuman
- 1.6. Umpan balik
- 1.7. Bahan edukasi
- 1.8. Bahan industri
- 1.9. Program wawancara
- 1.10. Program gaya hidup
- 1.11. Program siaran langsung
- 1.12. Multimedia

2. Sumber daya yang relevan meliputi:

- 2.1. Inspirasi
- 2.2. Imajinasi
- 2.3. Pengalaman hidup
- 2.4. Kejadian aktual
- 2.5. Bahan dramatik yang ada
- 2.6. Surat kabar

3. Persyaratan produksi meliputi:

- 3.1 Durasi
- 3.2 Corak
- 3.3 Isi
- 3.4 Anggaran
- 3.5 Tenggat waktu
- 3.6 Lokasi
- 3.7 Penonton
- 3.8 Kegunaan
- 3.9 Kontrak
- 3.10 Kerahasiaan
- 3.11 Properti intelektual
- 3.12 Hak cipta

- 3.13 Jadwal
- 3.14 Produk/ layanan
- 3.15 Pasar penjualan

4. Orang-orang yang relevan meliputi:

- 4.1. Produser
- 4.2. Pengarah
- 4.3. Penulis naskah
- 4.4. Editor naskah
- 4.5. Manajer program
- 4.6. Penyiar
- 4.7. Klien/ konsumen
- 4.8. Staf penjualan
- 4.9. Penampil
- 4.10. Staf teknis yang lain
- 4.11. Staf ahli yang lain

5. Elemen bahasa meliputi:

- 5.1. Ejaan
- 5.2. Tanda baca
- 5.3. Prinsip bahasa Inggris
- 5.4. Tata bahasa
- 5.5. Spasi
- 5.6. Menghindari penggunaan klise

PEDOMAN PENILAIAN

1. Keterampilan dan Pengetahuan Pendukung

- 1.1. Beban tambahan harus meliputi fakta esensial pengetahuan dan keahlian pada bidang di bawah ini:
 - 1.1.1. Kemampuan menulis isi dan/ atau salinan untuk komersial dan kegunaan yang lain
 - 1.1.2. Kemampuan mendemonstrasikan keaslian dan pendekatan inovatif dalam proses penulisan kreatif
 - 1.1.3. Kemampuan menggunakan bermacam-macam corak yang relevan pada tipe produksi
 - 1.1.4. Membaca dan menginterpretasikan dokumentasi
 - 1.1.5. Pengetahuan atas tehnik komunikasi yang efektif meliputi mendengarkan secara aktif, bertanya dan komunikasi non verbal
 - 1.1.6. Pengetahuan organisasi dan/ atau legislasi yang relevan tentang kesehatan dan keselamatan tempat kerja

2. Konteks Penilaian

- 2.1. Beban tambahan dapat diambil dalam pekerjaan, di luar pekerjaan atau merupakan penggabungan dari keduanya. Beban tambahan di luar pekerjaan

dari unit ini akan lebih efektif bila diambil dalam persyaratan lingkungan tempat kerja yang spesifik.

- 2.2. Ruang lingkup metode untuk menambah aplikasi dari esensial pengetahuan dasar harus mendukung hal ini dan meliputi:
 - 2.2.1. Role play
 - 2.2.2. Studi kasus
 - 2.2.3. Contoh pekerjaan atau aktifitas tempat kerja yang disimulasikan
 - 2.2.4. Pertanyaan lisan/ wawancara bertujuan untuk mengevaluasi proses yang digunakan dalam mengembangkan dan merealisasikan konsep kreatif
 - 2.2.5. Proyek-proyek/ laporan
 - 2.2.6. Laporan pihak ketiga dan hasil utama yang didapat
 - 2.2.7. Laporan fakta yang mendemonstrasikan proses yang digunakan dalam mengembangkan dan merealisasikan konsep kreatif

3. Aspek Penting Penilaian

- 3.1 Fakta di bawah ini kritis untuk menilai kompetensi unit ini:
 - 3.1.1. Kemampuan menulis isi dan/ atau salinan untuk kegunaan industri
 - 3.1.2. Pengetahuan atas issue kesehatan dan keselamatan tempat kerja
 - 3.1.3. Pengetahuan atas tehnik komunikasi efektif

4. Kaitan dengan Unit-Unit Lain

- 4.1. Unit ini mempunyai hubungan dengan unit-unit berikut ini dan pemberian kombinasi pelatihan dan/ atau pemberian beban tambahan sangat direkomendasikan:
 - 4.1.1. CUFRAD01A – Mengumpulkan dan mengorganisir informasi
 - 4.1.2. CUFGEN01A – Mengembangkan dan mengaplikasikan pengetahuan industri
- 4.2. Ada implikasi sumber daya yang signifikan pada beban tambahan dari unit ini, seperti diindikasikan oleh ruang lingkup variabel pernyataan dalam kultur industri.

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 aktifitas-aktifitas	2
4.	Bekerja dengan orang lain dan kelompok	1
5.	Menggunakan ide-ide dan teknik matematika	1
6.	Memecahkan masalah	1
7.	Menggunakan teknologi	2

KODE UNIT : **MMPWR00601**
JUDUL UNIT : **MENULIS LAPORAN BERITA SUARA**

DESKRIPSI UNIT : Unit ini mendeskripsikan tentang keahlian dan pengetahuan yang dibutuhkan untuk mengidentifikasi, menyiapkan dan menulis berita cerita untuk presentasi pada segala produksi dalam kultur industri.

**ELEMEN
KOMPETENSI**

KRITERIA UNJUK KERJA

- | | |
|---|---|
| 1. Mengidentifikasi Berita Cerita | <ul style="list-style-type: none">1.1. Mengidentifikasi sumber daya yang relevan untuk berita cerita dan memastikan bahwa cerita dapat diakses dalam tenggat waktu produksi1.2. Mengidentifikasi kegunaan dari tipe berita cerita yang berbeda-beda1.3. Mengidentifikasi elemen auditori yang akan menciptakan gambaran visual dari masing-masing tipe berita cerita1.4. Mengidentifikasi target potensial penonton untuk memastikan bahwa cerita yang dipilih memenuhi harapan dari target penonton |
| 2. Mempersiapkan Penulisan Laporan | <ul style="list-style-type: none">2.1. Memilih cerita dari sumber daya yang relevan sehingga sesuai dengan persyaratan target penonton2.2. Meringkas informasi untuk memenuhi persyaratan target penonton dan persyaratan stasiun2.3. Mengembangkan berita cerita yang menciptakan penggambaran auditori dan visual untuk target penonton2.4. Memastikan bahwa persiapan terlengkapi sehingga tenggat waktu produksi dapat dipenuhi |
| 3. Menulis Laporan | <ul style="list-style-type: none">3.1 Menggunakan elemen bahasa yang diterima untuk memastikan laporan mudah dipresentasikan secara langsung3.2 Memastikan laporan berisi seluruh komponen yang diperlukan untuk produksi dan memenuhi persyaratan stasiun |

- 3.3 Menghaluskan dan mengkonsep ulang laporan sampai sesuai dengan persyaratan kreatif, teknis dan stasiu, memberi pertimbangan atas tenggat waktu yang harus dipenuhi
 - 3.4 Menyerahkan naskah pada orang-orang yang relevan untuk pertimbangan dan peninjauan
 - 3.5 Mendokumentasikan dan mengimplementasikan perubahan yang dibutuhkan untuk laporan dalam sikap yang efisien dan dalam tenggat waktu produksi
- 4. Mendapatkan Persetujuan Dari Orang-Orang Yang Relevan**
- 4.1. Laporan akhir dipresentasikan pada orang-orang yang relevan untuk validasi
 - 4.2. Mendiskusikan dan menyetujui atas perubahan akhir dengan orang-orang yang relevan
 - 4.3. Membuat perubahan akhir yang diperlukan, mengkonfirmasi laporan sesuai dengan semua persyaratan dan siap untuk produksi tepat waktu

BATASAN VARIABEL

1. Tipe produksi meliputi:

- 1.1. Berita dan urusan saat ini
- 1.2. Umpan balik
- 1.3. Siaran langsung

2. Sumber daya yang relevan meliputi:

- 2.1. Kejadian aktual
- 2.2. Bahan dramatis yang ada
- 2.3. Surat kabar
- 2.4. Berita televisi dan urusan saat ini

3. Persyaratan produksi meliputi:

- 3.1 Durasi
- 3.2 Corak
- 3.3 Isi
- 3.4 Anggaran
- 3.5 Tenggat waktu

- 3.6 Lokasi
- 3.7 Penonton
- 3.8 Kegunaan
- 3.9 Kontrak
- 3.10 Kerahasiaan
- 3.11 Properti intelektual
- 3.12 Hak cipta
- 3.13 Jadwal
- 3.14 Kutipan langsung
- 3.15 Atribusi
- 3.16 Wawancara

4. Orang-orang yang relevan meliputi:

- 4.1. Produser
- 4.2. Pengarah
- 4.3. Penulis naskah
- 4.4. Editor naskah
- 4.5. Manajer program
- 4.6. Penyiar
- 4.7. Klien/ konsumen
- 4.8. Staf penjualan
- 4.9. Penampil
- 4.10. Staf teknis yang lain
- 4.11. Staf ahli yang lain

5. Elemen auditori meliputi:

- 5.1. Suara berbicara, berhubungan dengan paduan suara
- 5.2. Nada suara
- 5.3. Efek suara
- 5.4. Music
- 5.5. Gambar huruf

6. Elemen bahasa meliputi:

- 6.1. Ejaan
- 6.2. Tanda baca
- 6.3. Prinsip bahasa Inggris
- 6.4. Tata bahasa
- 6.5. Spasi
- 6.6. Menghindari penggunaan klise
- 6.7. Nada konvensional
- 6.8. Karakteristik

7. Persyaratan target penonton meliputi:

- 7.1. Pengertian
- 7.2. Poin kunci
- 7.3. Pengulangan penuh

8. Persyaratan produksi meliputi:

- 8.1. Hukum penyiaran meliputi protokol asli
- 8.2. Kode latihan penyiaran
- 8.3. Standar penyiaran
- 8.4. Aturan organisasi
- 8.5. Standar etika

PANDUAN PENILAIAN :

1. Keterampilan dan Pengetahuan Pendukung

- 1.1. Beban tambahan harus meliputi fakta esensial pengetahuan dan keahlian pada bidang di bawah ini:
 - 1.1.1. Pengetahuan dan pengertian dari prinsip dan latihan penulisan untuk transmisi auditori
 - 1.1.2. Pengetahuan atas konvensi penyiaran
 - 1.1.3. Pengetahuan atas berita dan urusan saat ini
 - 1.1.4. Membaca dan menginterpretasikan dokumentasi dan bentuk narasi lainnya
 - 1.1.5. Pengetahuan atas tehnik komunikasi yang efektif meliputi mendengarkan secara aktif, bertanya dan komunikasi non verbal
 - 1.1.6. Pengetahuan organisasi dan/ atau legislasi yang relevan tentang kesehatan dan keselamatan tempat kerja

2. Konteks Penilaian

- 2.1. Beban tambahan dapat diambil dalam pekerjaan, di luar pekerjaan atau merupakan penggabungan dari keduanya. Beban tambahan di luar pekerjaan dari unit ini akan lebih efektif bila diambil dalam persyaratan lingkungan tempat kerja yang spesifik.
- 2.2. Ruang lingkup metode untuk menambah aplikasi dari esensial pengetahuan dasar harus mendukung hal ini dan meliputi:
 - 2.2.1. Demonstrasi praktis (observasi langsung dibutuhkan untuk muncul di lebih dari satu peristiwa untuk menghasilkan penampilan yang konsisten)
 - 2.2.2. Role play
 - 2.2.3. Studi kasus
 - 2.2.4. Contoh pekerjaan atau aktifitas tempat kerja yang disimulasikan
 - 2.2.5. Pertanyaan lisan/ wawancara bertujuan untuk mengevaluasi proses yang digunakan dalam mengembangkan dan merealisasikan konsep kreatif
 - 2.2.6. Proyek-proyek/ laporan
 - 2.2.7. Laporan pihak ketiga dan hasil utama yang didapat
 - 2.2.8. Laporan fakta yang mendemonstrasikan proses yang digunakan dalam mengembangkan dan merealisasikan konsep kreatif

3. Aspek Penting Penilaian

- 3.1 Fakta di bawah ini kritis untuk menilai kompetensi unit ini:
 - 3.1.1. Mengembangkan penulisan produksi auditori
 - 3.1.2. Pengetahuan konvensi industri
 - 3.1.3. Mengembangkan pengertian atas berita dan urusan saat ini
 - 3.1.4. Pengetahuan atas issue kesehatan dan keselamatan tempat kerja
 - 3.1.5. Pengetahuan atas tehnik komunikasi efektif

4. Kaitan dengan Unit-Unit Lain

- 4.1. Unit ini mempunyai hubungan dengan unit-unit berikut ini dan pemberian kombinasi pelatihan dan/ atau pemberian beban tambahan sangat direkomendasikan:
 - 4.1.1. CUFRAD01A – Mengumpulkan dan mengorganisir informasi
 - 4.1.2. CUFGEN01A – Mengembangkan dan mengaplikasikan pengetahuan industri
- 4.2. Ada implikasi sumber daya yang signifikan pada beban tambahan dari unit ini, seperti diindikasikan oleh ruang lingkup variabel pernyataan dalam kultur industri.

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 aktifitas-aktifitas	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 : MMPWR00701

JUDUL UNIT : MENULIS RANGKAIAN INTERAKTIF UNTUK MULTIMEDIA

DESKRIPSI UNIT : Unit ini mendeskripsikan tentang keahlian dan pengetahuan yang dibutuhkan untuk menciptakan, mengembangkan dan menulis sebuah rangkaian interaktif untuk produksi multimedia dalam kultur industri.

ELEMEN KOMPETENSI

KRITERIA UNJUK KERJA

- | | |
|--|--|
| 1. Mempersiapkan Menulis Rangkaian Interaktif | <ul style="list-style-type: none">1.1. Menghasilkan persyaratan produksi dalam hubungannya dengan orang-orang yang relevan, sesuai dengan prosedur organisasi1.2. Menentukan kegunaan dan fungsi rangkaian interaktif dan mengeksplorasi ruang lingkup cara meraih tujuan tersebut1.3. Mengumpulkan informasi dari bermacam-macam sumber daya untuk menghasilkan dan merekam ide-ide untuk mengembangkan ruang lingkup interaktifitas.1.4. Mempertimbangkan dan mengembangkan ide-ide yang memiliki relevansi yang paling sesuai dengan kegunaan dan fungsi dari interaktifitas1.5. Mengevaluasi dan memilih ide relevan yang paling tepat untuk kegunaan dan fungsi dari rangkaian interaktif |
| 2. Menulis Rangkaian Interaktif | <ul style="list-style-type: none">2.1. Menulis konsep rangkaian interaktif menggunakan metode dan konvensi yang paling tepat pada konteks atau yang secara khusus sesuai2.2. Memastikan bahwa konsep berisi semua komponen multimedia yang dibutuhkan untuk produksi2.3. Memastikan informasi faktual yang akurat dan berhubungan dengan hasil penelitian |

- 2.4. Menghaluskan dan mengkonsep ulang rangkaian interaktif hingga sesuai dengan persyaratan kreatif dan teknis
 - 2.5. Memastikan bahwa bahan ditulis dalam tenggat waktu yang dibutuhkan
 - 2.6. Menyerahkan konsep akhir pada orang-orang yang relevan untuk dipertimbangkan dan ditinjau
 - 2.7. Mendokumentasikan dan mengimplementasikan segala perubahan yang diperlukan pada rangkaian interaktif saat dibutuhkan
- 3. Mengevaluasi Ulang Rangkaian Interaktif**
- 3.1. Berhubungan dengan orang-orang yang relevan untuk mendiskusikan dan mengevaluasi ulang supaya rangkaian sesuai dengan persyaratan produksi
 - 3.2. Memeriksa rangkaian interaktif untuk menambahkan bahwa isi sesuai dengan persyaratan produksi
 - 3.3. Menganalisa rangkaian interaktif untuk memastikan bahwa semua elemen multimedia yang dibutuhkan termasuk di dalamnya
- 4. Mendapatkan Persetujuan Dari Orang-Orang Yang Relevan**
- 4.1. Mempresentasikan konsep akhir dari rangkaian pada orang-orang yang relevan untuk validasi
 - 4.2. Mendiskusikan dan menyetujui perubahan akhir dengan orang-orang yang relevan dan membuat perubahan yang dibutuhkan, memastikan bahwa rangkaian interaktif memenuhi semua persyaratan dan siap untuk diimplementasikan

BATASAN VARIABEL

1. Tipe produksi meliputi:

- 1.1. Animasi
- 1.2. Edukasi
- 1.3. Pelatihan
- 1.4. Industri
- 1.5. Permainan interaktif
- 1.6. Film multi-path
- 1.7. Film dan video pendek

2. Sumber daya yang relevan meliputi:

- 2.1. Inspirasi
- 2.2. Imajinasi
- 2.3. Pengalaman hidup
- 2.4. Kejadian aktual
- 2.5. Bahan dramatik yang ada
- 2.6. Teks dan sumber daya pendidikan
- 2.7. Sumber daya berita

3. Persyaratan produksi meliputi:

- 3.1 Durasi
- 3.2 Corak
- 3.3 Isi
- 3.4 Anggaran
- 3.5 Tenggat waktu
- 3.6 Lokasi
- 3.7 Penonton
- 3.8 Kegunaan
- 3.9 Kontrak
- 3.10 Kerahasiaan
- 3.11 Properti intelektual
- 3.12 Jadwal
- 3.13 Desain instruksional
- 3.14 Desain navigasi

4. Elemen multimedia meliputi:

- 4.1. Video
- 4.2. Teks
- 4.3. Audio
- 4.4. Grafik
- 4.5. Animasi
- 4.6. Teknik branching interaktivitas

5. Bahan presentasi meliputi:

- 5.1. CD-ROM

- 5.2. Disket floppy
- 5.3. World wide web
- 5.4. Disket video CDI, DVI

6. Naskah meliputi:

- 6.1. Film interaktif multi-path
- 6.2. Permainan interaktif
- 6.3. Pendidikan interaktif
- 6.4. Pelatihan interaktif
- 6.5. Referensi
- 6.6. Promosi
- 6.7. Hiburan

7. Orang-orang yang relevan meliputi:

- 7.1. Manajer proyek
- 7.2. Perancang navigasi
- 7.3. Perancang instruksional
- 7.4. Programmer
- 7.5. Perancang grafik
- 7.6. Insinyur suara
- 7.7. Produser
- 7.8. Penulis
- 7.9. Staf teknis yang lain
- 7.10. Staf ahli yang lain

PANDUAN PENILAIAN :

1. Keterampilan dan Pengetahuan Pendukung

- 1.1. Beban tambahan harus meliputi fakta esensial pengetahuan dan keahlian pada bidang di bawah ini:
 - 1.1.1. Kemampuan melokasikan an menggunakan sumber daya untuk meluaskan pengalaman kreatif
 - 1.1.2. Kemampuan mendemonstrasikan keaslian dan pendekatan inovatif dalam proses penulisan kreatif
 - 1.1.3. Kemampuan menggunakan bermacam-macam corak yang relevan pada tipe produksi
 - 1.1.4. Kemampuan memperluas lingkaran kraetif untuk diri sendiri dan penonton
 - 1.1.5. Pengetahuan atas prinsip dan latihan penulisan untuk multimedia
 - 1.1.6. Pengetahuan atas struktur penulisan naskah untuk program multimedia
 - 1.1.7. Pengetahuan atas implementasi format naskah (teks) multimedia
 - 1.1.8. Pengertian atas tehnik pemrograman
 - 1.1.9. Membaca dan menginterpretasikan dokumentasi
 - 1.1.10. Pengetahuan atas tehnik komunikasi yang efektif meliputi mendengarkan secara aktif, bnertanya dan komunikasi non verbal

1.1.11. Pengetahuan organisasi dan/ atau legislasi yang relevan tentang kesehatan dan keselamatan tempat kerja

2. Konteks Penilaian

- 2.1. Beban tambahan dapat diambil dalam pekerjaan, di luar pekerjaan atau merupakan penggabungan dari keduanya. Beban tambahan di luar pekerjaan dari unit ini akan lebih efektif bila diambil dalam persyaratan lingkungan tempat kerja yang spesifik.

- 2.2. Ruang lingkup metode untuk menambah aplikasi dari esensial pengetahuan dasar harus mendukung hal ini dan meliputi:
 - 2.2.1. Demonstrasi praktis (observasi praktis mungkin dibutuhkan untuk muncul di lebih dari satu kesempatan untuk menghasilkan penampilan yang konsisten)
 - 2.2.2. Role play
 - 2.2.3. Studi kasus
 - 2.2.4. Contoh pekerjaan atau aktifitas tempat kerja yang disimulasikan
 - 2.2.5. Pertanyaan lisan/ wawancara bertujuan untuk mengevaluasi proses yang digunakan dalam mengembangkan dan merealisasikan konsep kreatif
 - 2.2.6. Proyek-proyek/ laporan
 - 2.2.7. Laporan pihak ketiga dan hasil utama yang didapat
 - 2.2.8. Laporan fakta yang mendemonstrasikan proses yang digunakan dalam mengembangkan dan merealisasikan konsep kreatif

3. Aspek Penting Penilaian

- 3.1 Kompetensi unit ini diaplikasikan pada ruang lingkup sektor industri. Fokus beban tambahan akan bergantung pada sektor industri. Beban tambahan harus disesuaikan dengan kebutuhan sektor tertentu yang mana penampilannya akan ditambahkan. Beban tambahan hanya diperuntukkan untuk variabel keadaan sekitar, yang terdaftar dalam ruang lingkup variabel pernyataan yang diaplikasikan pada konteks yang dipilih.

- 3.2 Fakta di bawah ini kritis untuk menilai kompetensi unit ini:
 - 3.2.1. Pengembangan kemampuan menulis naskah (teks) untuk produksi multimedia
 - 3.2.2. Pengetahuan dan aplikasi atas legislasi lokal yang relevan mengenai kesehatan dan keselamatan tempat kerja
 - 3.2.3. Pengetahuan atas tehnik komunikasi efektif

4. Kaitan dengan Unit-Unit Lain

- 4.1. Unit ini mempunyai hubungan dengan unit-unit berikut ini dan pemberian kombinasi pelatihan dan/ atau pemberian beban tambahan sangat direkomendasikan:
 - 4.1.1. CUFADM03A – Mengumpulkan dan mengorganisir informasi
 - 4.1.2. CUSRAD02A – Mengadakan penelitian

- 4.1.3. CUFGEN01A – Mengembangkan dan mengaplikasikan pengetahuan industri
- 4.1.4. CUFGEN02A – Mengidentifikasi hukum dan regulasi industri dan mengaplikasikan dalam aktifitas kerja
- 4.2. Ada implikasi sumber daya yang signifikan pada beban tambahan dari unit ini, seperti diindikasikan oleh ruang lingkup variabel pernyataan dalam kultur industri.

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 aktifitas-aktifitas	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 : MMPWR00801
JUDUL UNIT : MENULIS NARASI

DESKRIPSI UNIT : Unit ini mendeskripsikan tentang keahlian dan pengetahuan yang dibutuhkan untuk mengidentifikasi, menyiapkan dan menulis berita cerita untuk presentasi pada segala produksi dalam kultur industri.

**ELEMEN
KOMPETENSI**

KRITERIA UNJUK KERJA

1. Menyiapkan Penulisan Narasi

- 1.1. Menghasilkan persyaratan produksi dengan orang-orang yang relevan sesuai dengan prosedur organisasi
- 1.2. Menentukan tujuan dan fungsi dari narasi
- 1.3. Mengumpulkan ide-ide tersebut dari bermacam-macam sumber daya seperti yang dibutuhkan untuk menghasilkan dan merekam ide-ide untuk mengembangkan narasi
- 1.4. Mengembangkan ide-ide tersebut dan menghasilkan gambaran visual melalui presentasi auditori
- 1.5. Memperhatikan ide-ide yang mempresentasikan penggambaran visual melalui presentasi auditori
- 1.6. Mengevaluasi dan memilih ide yang paling tepat untuk kegunaan dan fungsi dari narasi
- 1.7. Mempertimbangkan narator, jika dipilih, untuk membantu menentukan corak narasi untuk dikembangkan

2. Menulis Narasi

- 2.1. Memastikan bahwa narasi memenuhi kebutuhan persyaratan waktu produksi
- 2.2. Memastikan informasi faktual yang akurat dan berhubungan dengan hasil penelitian
- 2.3. Memastikan bahwa narasi berisi semua komponen yang dibutuhkan untuk produksi
- 2.4. Menghaluskan dan mengkonsep ulang narasi hingga memenuhi persyaratan auditori, kreatif dan teknis

- 2.5. Memastikan bahwa bahan ditulis dalam persyaratan tenggat waktu
- 2.6. Menyerahkan narasi pada orang-orang yang relevan untuk dipertimbangkan dan ditinjau
- 2.7. Mendokumentasikan dan mengimplementasikan perubahan yang dibutuhkan pada narasi, mengkonfirmasi bahwa narasi sesuai dengan persyaratan dan siap untuk produksi
- 2.8. Menulis konsep narasi menggunakan metode dan konvensi yang paling tepat terhadap konteks atau yang secara spesifik dibutuhkan
- 2.9. Menulis narasi untuk memastikan bahwa mudah dibaca dan menggunakan elemen bahasa yang dapat diterima

BATASAN VARIABEL

1. Tipe produksi meliputi:

- 1.1. Animasi
- 1.2. Edukasi
- 1.3. Pelatihan
- 1.4. Permainan interaktif
- 1.5. Film multi-path
- 1.6. Film dan video pendek
- 1.7. Film dokumentasi
- 1.8. Film dan video roman

2. Sumber daya yang relevan meliputi:

- 2.1. Inspirasi
- 2.2. Imajinasi
- 2.3. Pengalaman hidup
- 2.4. Kejadian aktual
- 2.5. Bahan dramatik yang ada
- 2.6. Teks dan sumber daya pendidikan
- 2.7. Sumber daya berita

3. Persyaratan produksi meliputi:

- 3.1 Durasi
- 3.2 Corak
- 3.3 Isi
- 3.4 Anggaran
- 3.5 Tenggat waktu
- 3.6 Lokasi
- 3.7 Penonton
- 3.8 Kegunaan
- 3.9 Kontrak
- 3.10 Kerahasiaan
- 3.11 Properti intelektual
- 3.12 Hak cipta
- 3.13 Jadwal
- 3.14 Desain instruksional

4. Orang-orang yang relevan meliputi:

- 4.1. Produser
- 4.2. Pengarah
- 4.3. Penulis naskah
- 4.4. Editor naskah
- 4.5. Manajer program
- 4.6. Penyiar
- 4.7. Klien/ konsumen
- 4.8. Staf penjualan
- 4.9. Performer/ narator
- 4.10. Staf teknis yang lain
- 4.11. Staf ahli yang lain

PANDUAN PENILAIAN :

1. Keterampilan dan Pengetahuan Pendukung

- 1.1. Beban tambahan harus meliputi fakta esensial pengetahuan dan keahlian pada bidang di bawah ini:
 - 1.1.1. Kemampuan mengembangkan dan menulis narasi untuk kegunaan macam-macam produksi
 - 1.1.2. Kemampuan melokasikan dan menggunakan sumber daya untuk meluaskan pengalaman kreatif
 - 1.1.3. Kemampuan mendemonstrasikan keaslian dan pendekatan inovatif dalam proses penulisan kreatif
 - 1.1.4. Kemampuan untuk mencoba macam-macam corak dan elemen untuk mengembangkan suara sendiri dan memperluas latihan penulisan

- 1.1.5. Kemampuan memperluas lingkaran kreatif untuk diri sendiri dan penonton
- 1.1.6. Membaca dan menginterpretasikan dokumentasi
- 1.1.7. Pengetahuan atas tehnik komunikasi yang efektif meliputi mendengarkan secara aktif, bertanya dan komunikasi non verbal
- 1.1.8. Pengetahuan organisasi dan/ atau legislasi yang relevan tentang kesehatan dan keselamatan tempat kerja

2. Konteks Penilaian

- 2.1. Beban tambahan dapat diambil dalam pekerjaan, di luar pekerjaan atau merupakan penggabungan dari keduanya. Beban tambahan di luar pekerjaan dari unit ini akan lebih efektif bila diambil dalam persyaratan lingkungan tempat kerja yang spesifik.
- 2.2. Ruang lingkup metode untuk menambah aplikasi dari esensial pengetahuan dasar harus mendukung hal ini dan meliputi:
 - 2.2.1. Studi kasus
 - 2.2.2. Contoh pekerjaan atau aktifitas tempat kerja yang disimulasikan
 - 2.2.3. Pertanyaan lisan/ wawancara bertujuan untuk mengevaluasi proses yang digunakan dalam mengembangkan dan merealisasikan konsep kreatif
 - 2.2.4. Proyek-proyek/ laporan
 - 2.2.5. Laporan pihak ketiga dan hasil utama yang didapat
 - 2.2.6. Laporan fakta yang mendemonstrasikan proses yang digunakan dalam mengembangkan dan merealisasikan konsep kreatif

3. Aspek Penting Penilaian

- 3.1 Kompetensi unit ini diaplikasikan pada ruang lingkup sektor industri. Fokus beban tambahan akan bergantung pada sektor industri. Beban tambahan harus disesuaikan dengan kebutuhan sektor tertentu yang mana penampilannya akan ditambahkan. Beban tambahan hanya diperuntukkan untuk variabel keadaan sekitar, yang terdaftar dalam ruang lingkup variabel pernyataan yang diaplikasikan pada konteks yang dipilih.
- 3.2 Fakta di bawah ini kritis untuk menilai kompetensi unit ini:
 - 3.2.1. Pengembangan kemampuan menulis narasi untuk bermacam-macam produksi
 - 3.2.2. Pengetahuan dan aplikasi atas legislasi lokal yang relevan mengenai kesehatan dan keselamatan tempat kerja
 - 3.2.3. Pengetahuan atas tehnik komunikasi efektif

4. Kaitan dengan Unit-Unit Lain

- 4.1. Unit ini mempunyai hubungan dengan unit-unit berikut ini dan pemberian kombinasi pelatihan dan/ atau pemberian beban tambahan sangat direkomendasikan:
 - 4.1.1. CUFADM01A – Mengumpulkan dan mengorganisir informasi
 - 4.1.2. CUSRAD02A – Mengadakan penelitian

- 4.1.3. CUFGEN01A – Mengembangkan dan mengaplikasikan pengetahuan industri
- 4.2. Ada implikasi sumber daya yang signifikan pada beban tambahan dari unit ini, seperti diindikasikan oleh ruang lingkup variabel pernyataan dalam kultur industri.

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 aktifitas-aktifitas	2
4.	Bekerja dengan orang lain dan kelompok	3
5.	Menggunakan ide-ide dan teknik matematika	1
6.	Memecahkan masalah	2
7.	Menggunakan teknologi	2

KODE UNIT : MMPDR00101

JUDUL UNIT : MEMBACA DAN MENGINTERPRETASI NASKAH

DESKRIPSI UNIT : Unit ini menjelaskan keahlian dan pengetahuan yang dibutuhkan untuk membaca naskah, identifikasi elemen dasar yang akan berkontribusi pada realisaasi naskah dari draf akhir ke produksi film, televisi dan multimedia

**ELEMEN
KOMPETENSI**

KRITERIA UNJUK KERJA

1. Membaca dan Menganalisa Naskah untuk Merencanakan Realisasi Produksi

- 1.1. Identifikasi visi karya tersebut dengan mempertimbangkan vis penulis dan sutradara
- 1.2. Berkolaborasi dng penulis untuk menentukan kebutuhan penulisan kembali dan pengorganisasian penulisan ulang
- 1.3. Identifikasi dan dokumentasikan hubungan antara elemen visual dan dramatik naskah untuk mengambil pendekatan naratif
- 1.4. Analisa fungsi karya tersebut, dengan melaksanakan tujuan dan mengeksplorasi secara visual segala cara agar tujuan tersebut tercapai
- 1.5. Dimana diperlukan gunakan setiap sumber yang ada untuk menghasilkan dan merekam ide yang tak terbatas dan tak tersensor untuk digunakan dalam visualisasi naskah dan rencana shoting. tranformasikan dan manipulasi ide-ide yang dihasilkan sampai tercapainya narasi visual yang jelas.
- 1.6. Pertimbangkan ide-ide yang terpilih merefleksikan viabilitas ide untuk proyek tersebut
- 1.7. Evaluasi semua ide berdasarkan refleksi terdahulu dan nilai semua ide untuk dampak narasi visual

2. Ciptakan Suatu Rencana Shot Untuk Merealisasi Narasi Visual

- 2.1. Bagi naskah dalam unit adegan dan tentukan elemen dramatisnya dalam setiap unit adegan
- 2.2. Analisa elemen dramatis dalam setiap adegan dan tentukan hubungan antara

- narasi tulis dengan visualisasi dan realisasinya
- 2.3. Pertimbangkan keseluruhan narasi dan adegan untuk menentukan lokasi karakter dan elemen lainnya dalam setiap shot
 - 2.4. Gunakan shot plan untuk menerjemahkan naskah dari bentuk tulis menjadi narasi visual
 - 2.5. Ciptakan shot plan yang akan melakukan dan merealisasikan hubungan antara aspek visual dan naratif naskah dan pertimbangkan elemen berikut ini ;
 - 2.5.1. Keseluruhan narasi
 - 2.5.2. Kontek setiap adegan dalam keseluruhan narasi
 - 2.5.3. Mise-en-scene
 - 2.5.4. Pementasan di panggung
 - 2.5.5. Ukuran shot
 - 2.5.6. Pilihan lensa
 - 2.5.7. Angle kamera
 - 2.5.8. Nilai kualitas photo setiap shot dari efek setiap adegan
 - 2.5.9. Tetapkan shot plan yang membuat narasi dapat dikontrol dan diangkat ke dalam produksi secara keseluruhan

BATASAN VARIABEL

1. Jenis produksi meliputi:

- 1.1. Fitur
- 1.2. Dokumentasi
- 1.3. Cerita pendek
- 1.4. Animasi
- 1.5. Seri tv dan cerita bersambung
- 1.6. Iklan
- 1.7. Video training
- 1.8. Interactive multimedia
- 1.9. Promotional presentations

2. Sumber yang dibutuhkan meliputi:

- 2.1. Riset setting
- 2.2. Riset karakter
- 2.3. Inspirasi
- 2.4. Imajinasi
- 2.5. Pengalaman hidup
- 2.6. Kejadian nyata
- 2.7. Materi dramatik yang ada
- 2.8. Koran
- 2.9. Kejadian sejarah
- 2.10. Photo
- 2.11. Lukisan
- 2.12. Sketsa
- 2.13. Film yang ada
- 2.14. Catatan pribadi/observasi
- 2.15. Diskusi dengan personel lainnya

3. Kebutuhan produksi meliputi :

- 3.1 Desain produksi
- 3.2 Penyutradaraan seni
- 3.3 Desain suara
- 3.4 Durasi
- 3.5 Jenis produksi (misal metode, approach, fashion, mode, cara mempresentasikan sesuatu,)
- 3.6 Isi
- 3.7 Budget
- 3.8 Deadline
- 3.9 Lokasi
- 3.10 Tujuan
- 3.11 Perjanjian
- 3.12 Properti intelektual
- 3.13 Hak cipta
- 3.14 Jadwal
- 3.15 Kode praktek

4. Satu unit adegan diartikan:

- 4.1. Acts
- 4.2. Dramatic sequences
- 4.3. Scenes

5. Elemen dramatis meliputi:

- 5.1. Kesan pertama
- 5.2. Plot
- 5.3. Cerita
- 5.4. Isi
- 5.5. Tema

- 5.6. Tujuan
- 5.7. Jenis produksi
- 5.8. Gaya (metode, pendekatan, fashion, mode, cara presentasi,)
- 5.9. Lokasi
- 5.10. Struktur
- 5.11. Struktur tiga adegan atau struktur lainnya
- 5.12. Karakter
- 5.13. Target
- 5.14. Tranformasi
- 5.15. Sub-text
- 5.16. Tujuan
- 5.17. Adegan(action)
- 5.18. Sejarah
- 5.19. Titik balik
- 5.20. Arcs
- 5.21. Beat atau perubahan adegan
- 5.22. Lingkungan dalam cerita
- 5.23. Scenes /adegan
- 5.24. Story turning point /titik balik cerita
- 5.25. Action points /titik adegan
- 5.26. Konflik
- 5.27. Set up
- 5.28. Klimaks
- 5.29. Resolusi
- 5.30. Pertanyaan wawancara
- 5.31. Narasi
- 5.32. Waktu
- 5.33. Tempat
- 5.34. Peristiwa

6. Komponen teknis yang diperlukan:

- 6.1. Lokasi
- 6.2. Waktu/hari
- 6.3. Interior or exterior
- 6.4. Musim
- 6.5. Iklim

7. Personel yang terlibat meliputi:

- 7.1. Produser
- 7.2. Sutradara
- 7.3. Penulis naskah
- 7.4. Director of photography
- 7.5. Pemain
- 7.6. Kepala departemen
- 7.7. Staf teknis lainnya
- 7.8. Staf spesialis lainnya

PANDUAN PENILAIAN :

1. Keterampilan dan Pengetahuan Pendukung

- 1.1. Penilaian harus menyertakan bukti pengetahuan dan keahlian berikut ini ;
 - 1.1. Kemampuan menempatkan dan menggunakan sumber yang ada untuk memperluas pengalaman kreatif
 - 1.2. Kemampuan mendemonstrasikan pendekatan originalitas dan inovatif pada proses penyutradaraan kreatif
 - 1.3. Kemampuan bereksperimen dengan konvensi naratif dan elemen untuk mengembangkan suara dan memperluas praktik penyutradaraan
 - 1.4. Kemampuan memperluas batasan kreatif
 - 1.5. Kemampuan mendemonstrasikan pendekatan orsinil dan inovatif dalam penggunaan dan pengorganisasian elemen narasi visual
 - 1.6. Kemampuan menghasilkan ide dan mengembangkannya
 - 1.7. Pengetahuan dan pemahaman konvensi dan praktek penyutradaraan
 - 1.8. Pengetahuan akan konvensi naratif yang digunakan dalam sejarah pembuatan film
 - 1.9. Pengetahuan akan teknik yang digunakan dalam merealisasikan narasi visual dari narasi tulis
 - 1.10. Kemampuan menentukan bagaimana cerita dapat diangkat dari satu adegan ke adegan dalam keseluruhan proses produksi
 - 1.11. Pengetahuan akan berbagai teknik penceritaan secara visual
 - 1.12. Pengetahuan akan konvensi film dan literatur
 - 1.13. Pemahaman akan keahlian penulis naskah
 - 1.14. Pemahaman akan keahlian akting
 - 1.15. Pemahaman akan keahlian sinematografi
 - 1.16. Pemahaman akan keahlian editing
 - 1.17. Pemahaman akan keahlian desain suara
 - 1.18. Pemahaman akan keahlian desain produksi
 - 1.19. Membaca dan menginterpretasi bentuk dokumentasi dan narasi
 - 1.20. Kemampuan dalam melakukan riset dan mendokumentasi informasi
 - 1.21. Pengetahuan akan kebutuhan keselamatan dan kesehatan kerja organisasi
 - 1.22. Pengetahuan teknik komunikasi efektif termasuk mendengarkan, bertanya dan non verbal komunikasi yang efektif

2. Konteks Penilaian

- 2.1. Penilaian dapat dilakukan on the job, off the job atau campuran keduanya.
- 2.2. Penilaian off the job harus dilaksanakan dalam suatu simulasi lingkungan tempat kerja. Penilaian dapat memasukkan suatu metode untuk menilai pertunjukan Dan aplikasi pengetahuan ketrampilan yang meliputi;
 - 2.1. Demonstrasi praktek (observasi langsung dapat dilakukan lebih dari satu kesempatan untuk mendapatkan konsistensi pertunjukan
 - 2.2. Role play
 - 2.3. Studi kasus
 - 2.4. Sample kerja atau simulasi aktifitas tempat kerja

- 2.5. Pertanyaan lisan/wawancara dengan tujuan evaluasi proses yang digunakan dalam mengembangkan dan merealisasikan konsep kreatif
- 2.6. Proyek/laporan/logbook
- 2.7. Laporan pihak ketiga dan hasil otentik
- 2.8. Portofolio bukti yang menunjukkan proses yang digunakan dalam mengembangkan dan merealisasikan konsep kreatif

3. Aspek Penting Penting Penilaian

- 3.1 Unit kompetensi ini mengaplikasi sektor industri. Fokus penilaian akan tergantung pada sektor industri di mana pertunjukan tersebut dinilai. Penilaian harus berdasarkan variabel yang telah ditetapkan dalam statemen variabel, yang akan digunakan pada konteks yng telah ditetapkan.
- 3.2 Berikut ini hal penting untuk penilain kompetensi unit ini ;
 - 3.2.1. Perkembangan kemampuan untuk menghasilkan ide asli dan mengembangkannya dari konsep menjadi hasil produksi
 - 3.2.2. Pengetahuan dan pemahaman konvensi dan praktek penyutradaraan dan perannya dalam mengangkat cerita menjadi sebuah hasil produksi

4. Kaitan dengan Unit-Unit Lain

- 4.1 Unit ini mempunyai link ke unit penyutradaraan yang ditemukan dalam paket training dan perlu adanya gabungan training dan atau penilaian
- 4.2 Sumber yang dibutuhkan, Penilaian membutuhkan akses ke sejumlah naskah

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 aktifitas-aktifitas	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 : MMPDR00201

JUDUL UNIT : LAKUKAN SELEKSI

DESKRIPSI UNIT : Unit ini menjelaskan keahlian dan pengetahuan yang dibutuhkan untuk audisi dan menyeleksi pemain yang sesuai untuk berbagai karakter dalam suatu produksi film, televisi dan multimedia

**ELEMEN
KOMPETENSI**

KRITERIA UNJUK KERJA

1. Persiapan audisi

- 1.1. Kembangkan profil karakter secara mendalam untuk memastikan seleksi pemain yang tepat Dan mendapatkan hasil yang diinginkan
- 1.2. Kembangkan deskripsi pemain yang dibutuhkan untuk mengisi setiap profil karakter, bila diperlukan
- 1.3. Siapkan metode audisi yang baik yang menghasilkan energi Dan lingkungan yang akan memotivasi pemain terhadap hasil yang diinginkan
- 1.4. Beri pelamar dengan informasi yang dibutuhkan, bila perlu

2. Audisi pemain

- 2.1. ciptakan lingkungan yang konduktif untuk mencapai penampilan optimal dari audisi tersebut
- 2.2. nilai setiap audisi secara terus menerus, berdasarkan pada elemen penampilan, untuk mencapai hasil yang diinginkan
- 2.3. lakukan audisi berikutnya bila perlu untuk menilai kemampuan pemain dalam berhubungan dengan pemain lainnya

3. Seleksi pemain

- 3.1 lakukan screen test terhadap pemain yang sesuai untuk menentukan tingkat penampilan mereka
- 3.2 bila perlu, lihat karya pemain di masa lalu untuk menilai kemampuan mereka untuk memerankan suatu lakon
- 3.3 pilih pemain yang paling cocok untuk memerankan karakter seperti ditetapkan dalam profil karakter

BATASAN VARIABEL

1. Jenis produksi ini meliputi

- 1.1. fitur
- 1.2. dokumentasi
- 1.3. cerita pendek
- 1.4. animasi
- 1.5. seri tv Dan cerita bersambung
- 1.6. iklan komersial
- 1.7. video training
- 1.8. multimedia interaktif
- 1.9. presentasi promosi

2. Informasi audisi yang dibutuhkan meliputi

- 2.1. Tanggal
- 2.2. Waktu
- 2.3. Lokasi audisi
- 2.4. Profil karakter
- 2.5. Kesempatan membaca seluruh naskah
- 2.6. Bab untuk dibaca untuk audisi
- 2.7. Syarat audisi membaca tanpa suara, monolog
- 2.8. Komitmen latihan
- 2.9. Komitmen pada produksi

3. Metode proses audisi meliputi

- 3.1 Membaca adegan
- 3.2 Membaca monolog
- 3.3 Improvisasi
- 3.4 Karakter
- 3.5 Situasional
- 3.6 Latihan
- 3.7 Menilai kemampuan pemain untuk melaksanakan petunjuk
- 3.8 Menilai kemampuan pemain dalam melihat potensi kreatifitas yang sedang berlangsung
- 3.9 Kemampuan mengidentifikasi perilaku asli sesuai dengan kebutuhan
- 3.10 Kemampuan dalam memerankan atau mempelajari tugas yang dibutuhkan karakter

4. Elemen pertunjukan/penampilan meliputi

- 4.1 pemahaman naskah
- 4.2 keberanian
- 4.3 kemampuan membuat pilihan yang berani
- 4.4 keaslian
- 4.5 keunikan
- 4.6 kejelasan tujuan

- 4.7 pancaran karakter
- 4.8 kemandirian
- 4.9 kejujuran
- 4.10 kemampuan berakting pada saatnya
- 5. standar profesional yang diterima meliputi**
 - 5.1 ketepatan waktu
 - 5.2 pengumuman penundaan
 - 5.3 perubahan waktu/rencana
 - 5.4 kode pelaksanaan
- 6. peninjauan karya di masa lalu meliputi**
 - 6.1 riwayat pertunjukan
 - 6.2 daftar riwayat hidup
 - 6.3 photo
- 7. karya masa lalu bisa meliputi**
 - 7.1. penampilan teatrical
 - 7.2. penampilan di layar
- 8. dekripsi karakter meliputi**
 - 8.1. penampilan fisik
 - 8.2. usia
 - 8.3. jenis kelamin
 - 8.4. temperamen
 - 8.5. sikap
 - 8.6. ssensibilitas
 - 8.7. ritme
- 9. personal yang terlibat**
 - 9.1. produser
 - 9.2. sutradara
 - 9.3. sutradara casting
 - 9.4. penulis naskah
 - 9.5. sutradara fotografi
 - 9.6. broadcasters =penyiar
 - 9.7. pemain
 - 9.8. staf teknis lainnya
 - 9.9. staf khusus lainnya

PANDUAN PENILAIAN

1. Keterampilan dan Pengetahuan Pendukung

Penilaian harus meliputi pengetahuan, Dan kealhian dalam area berikut ini :

- 1.1. pengetahuan berbagai teknik bercerita
- 1.2. pengetahuan akan konvensi sastra Dan film
- 1.3. penngetauhan Dan pemahaman aspek perkembangan cerita
- 1.4. pengetahuan Dan pemahaman akan perkembangan karakter
- 1.5. pemahaman akan keahlian sutradara
- 1.6. pemahaman akan keahlian acting di layar
- 1.7. pembacaan Dan penginterpretasian dokumentasi
- 1.8. pembacaan Dan pemahaman berbagai bentuk narasi

- 1.9. kemampuan melakukan riset Dan dokumentasi akan informasi yang relevan
- 1.10.k =pengetahuan akan syarat kesehatan Dan keselamatan kerja legislative atau organisasi
- 1.11.pengetahuan akan teknik komunikasi termasuk mendengar, bertanya dengan efektif Dan komunikasi non verbal
- 1.12.tteori komunikasi

2. Konteks Penilaian

- 2.1. Penilaian dapat dilakukan on the job, off the job atau campuran keduanya.
- 2.2. Off the job assessment must be undertaken in a closely simulated workplace environment. =penilaian off the job harus dilaksanakan dalam suatu simulasi lingkungan tempat kerja
- 2.3. Penilaian dapat memasukkan suatu metode untuk menilai pertunjukan Dan aplikasi pengetahuan ketrampilan, Dan dapat meliputi ;
 - demonstrasi praktek (observasi langsung dibutuhkan pada lebih dari satu waktu untuk mendapat konsistensi penampilan)
 - role play
 - studi kasus
 - sample kerja atau tiruan aktifitas tempat kerja
 - pertanyaan/wawancara lisan dengan tujuan evaluasi proses yang digunakan dalam pengembangan Dan perealisasi konsep kreatif
 - proyek/laporan/logbook
 - laporan pihak ketiga Dan hasil autentik
 - portofolio bukti yang menjelaskan proses yang digunakan dalam pengembangan Dan perealisasi konsep kreatif

3. Aspek Penting Penilaian

Unit kompetensi ini menerapkan pada sector industri. Focus penilaian akan tergantung pada sector industri. Penilaian dapat dipesan agar sesuai dengan kebutuhan sector tertentu dimana penampilan/pertunjukan tersebut dinilai. Penilaian harus hanya pada variable tersebut, yang sudah tertulis dalam statemen variable, yang dilakukan pada kontek yang telah ditentukan bukti berikut ini sangat penting bagi penentuan kompetensi dalam unit ini.

- perkembangan kemampuan menilai suatu pertunjukan untuk layar kaca/perak
- engetahuan Dan pemahaman konvensi Dan praktik casting pemain untuk produksi layar kaca
- pengetahuan akan teknik komunikasi efektif

4. Kaitan dengan Unit-Unit Lain

Unit ini punya link terhadap unit directing yang ada dalam paket training ini Dan perlu adanya pemberian training Dan/atau penilain

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 aktifitas-aktifitas	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 : MMPDR00301

JUDUL UNIT : LAKUKAN LATIHAN PEMAIN

DESKRIPSI UNIT : Unit ini menjelaskan keahlian Dan pengetahuan yang dibutuhkan untuk melatih pemain utama untuk mengawali produksi film, televisi dan multimedia.

**ELEMEN
KOMPETENSI**

KRITERIA UNJUK KERJA

1. Rencanakan Latihan

- 1.1. nilai naskah untuk menmperkirakan waktu yang dibutuhkan untuk jadwal latihan
- 1.2. tetapkan elemen dramatis utama yang akan digunakan selama latihan Dan dokumen tasikan elemen tersebut dengan menggunakan metode Dan konvensi yang paling sesuai pada proses tersebut.
- 1.3. tentukan area naskah yang membutuhkan perhatian Dan prioritas khusus yang butuh latihan lebih banyak

2. Pimpin Latihan Pertama Atau Pembacaan

- 2.1. lakukan latihan yang baik pada awalnya dengan pandangan untuk menciptakan suatu casting dalam persyaratan produksi
- 2.2. lakukan pembcaan naskah dengan pemain untuk mendapatkan elemen dramatis
- 2.3. diskusikan pembacaan naskah dengan anggota casting untuk menilai efek cerita Dan cacat setiap respon/tanggapan untuk digunakan dikemudian hari dalam merealisasikan naskah
- 2.4. berikan informasi pada pemain akan rencana realisasi penerjemahan naskah dari naskah tulis ke cerita visual.
- 2.5. ciptakan chanel komunikasi pada semua personel yang terlibat dalam produksi

3. Lakukan Latihan Berikutnya

- 3.1. Diskusikan Dan kembangkan karakter dengan pemain, dengan mendorong riset lebih lanjut untuk

- mendapatkan ide meningkatkan nilai pertunjukan
- 3.2. lakukan latihan yang baik, lakukan inovasi dan transformasikan ide-ide yang baik untuk menciptakan pertunjukan
 - 3.3. tentukan dan diskusikan elemen dramatis dengan pemain untuk meningkatkan hasil produksi
 - 3.4. bantulah pemain untuk memahami rencana untuk merealisasikan naskah dari cerita tulis menjadi cerita visual
 - 3.5. berikan informasi untuk membantu pemain menjalin dan merealisasikan hubungan antara aspek visual dan naratif naskah dan mempertimbangkan elemen berikut ini dalam penampilan mereka
 - 3.6. keseluruhan narasi dan bagaimana cerita dibawakan selama produksi secara keseluruhan
 - 3.7. konteks setiap adegan dalam keseluruhan cerita
 - 3.8. the mise-en-scene
 - 3.9. kembangkan dan lakukan blocking/staging setiap adegan dengan pemain, dengan melibatkan setiap ide yang muncul dalam proses, dengan menggunakan inovasi untuk mengembangkan hasil yang paling baik
 - 3.10. kembangkan dan lakukan blocking/staging setiap adegan untuk pergerakan kamera (mise-en-scene)
 - 3.11. lakukan pembacaan akhir naskah, dengan menyertakan setiap ide dan inovasi
 - 3.12. berikan feedback yang membangun bagi pemain selama menjalani proses latihan

BATASAN VARIABEL

1. Jenis produksi meliputi

- fitur
- dokumentasi
- cerita pendek
- animasi
- seri tv Dan cerita bersambung
- iklan komersial
- video training
- multimedia interaktif
- presentasi dengan tujuan untuk promosi

2. latihan dapat dilakukan pada

- sebelum proses produksi
- selama proses produksi

3. elemen dramatis meliputi ;

- visi sutradara akan produksinya
- plot
- ritme
- nada
- sikap
- variety jenis produksi
- gaya (metode, pendekatan, fashion, mode)
- tema
- karakter
- sub-text
- tujuan
- tindakan
- sejarah
- titik balik
- hubungan antar karakter
- hubungan antar pemain
- sejarah karakter
- hubungan kerja antara sutradara Dan pemain
- hubungan kerja antar pemain
- acts keadaan yang diberi yang mencakup batasan waktu, lokasi, detil karakter, tindakan
- konflik
- perubahan tindakan
- fungsi adegan
- eksposisi

4. latihan meliputi

- blocking/staging
- improvisasi
- karakter
- situasional

5. sumber konsep

- setting
- riset karakter
- inspirasi
- imajinasi
- pengalaman hidup
- peristiwa nyata
- materi dramatis yang ada
- koran

6. kebutuhan produksi meliputi ;

- durasi
- jenis produksi
- gaya (misalkan metode, pendekatan, fashion, mode)
- isi
- budget
- deadline
- lokasi
- tujuan
- kontrak
- confidentiality
- properti intelektual
- hak cipta
- jadwal
- kode praktek

7. personel yang dilibatkan ;

- pemain
- produser
- sutradara
- penulis naskah
- sutradara photo
- perekam suara
- manajer produksi
- sutradara seni
- kepala departemen
- teknik lainnya
- spesialis lainnya

PANDUAN PENILAIAN

1. Keterampilan dan Pengetahuan Pendukung

- Penilaian harus meliputi pengetahuan Dan keahlian dalam bidang berikut ;
- kemampuan menghasilkan ide orsinil Dan mengembangkannya
- kemampuan mendemonstrasikan pendekatan orsinil Dan inovatif dalam perkembangan ide terhadap suatu hasil akhir
- pengetahuan akan berbagai teknik bercerita
- pengetahuan Dan pemahaman akan konvensi Dan latihan penyutradaraan
- pengetahuan akan konvensi naratif yang digunakan dalam sejarah pembuatan film
- pengetahuan teknik yang digunakan untuk merealisasikan cerita visual dari cerita tulis
- kemampuan untuk menetapkan bagaimana cerita dapat dibawakan dari satu adegan ke adegan berikutnya
- kemampuan untuk menjelaskan konsep mise-en-scene pada pemain, peran mereka dalam konteks seluruh shot, adegan Dan cerita
- pengetahuan akan konvensi film Dan literatur
- pengetahuan Dan pemahaman akan aspek perkembangan cerita
- pengetahuan Dan pemahaman struktur penulisan adegan
- pengetahuan Dan pemahaman akan perkembangan karakter
- pemahaman akan keahlian berakting
- membaca dab menginterpretasi dokumentasi
- membaca Dan menginterpretasi berbagai bentuk cerita
- kemampuan melakukan riset Dan mendokumentasikan informasi yang relevan
- pengetahuan akan kebutuhan keselamatan Dan kesehatan kerja secara organisasional
- pengetahuan akan teknik komunikasi efektif termasuk mendengar, bertanya Dan non verbal komunikasi yang efektif
- teori komunikasi

2. Konteks Penilaian

- 2.1. Penilaian dapat dilakukan on the job, off the job atau keduanya
- 2.2. Off the job penilaian harus dilakukan dalam simulasi lingkungan tempat kerja
- 2.3. Penilaian harus menyertakan metode penilaian performa Dan aplikasi pengetahuan dasar yang meliputi ;
 - demonstrasi praktis (observasi langsung perlu terjadi beberapa kali untuk mendapatkan konsistensi performanya.
 - role play
 - studi kasus
 - sample kerja atau simulasi kegiatan tempat kerja
 - pertanyaan/ wawancara lisan dengan tujuan mengevaluasi proses yang digunakan dalam pengembangan Dan perealisasi konsep kreatif
 - proyek, laporan / logbook
 - laporan orang ketiga Dan hasil utama yang otentik

- portofolio akan bukti yang mendemonstrasikan proses yang digunakan dalam pengembangan Dan perkembangan serta perealisasi konsep kreatifnya

3. Aspek Penting Penilaian

- 3.1. Unit kompetensi ini mengaplikasi sector industri. Focus penilaian akan tergantung pada sector industri. Penilaian harus sesuai dengan kebutuhan akan sector tertentu dimana pertuynjukan/penampilan/performa dinilai. Penilaian hanya berdasarkan pada variable yang ada pada statemen variable, yang mengaplikasikan pada konteks yng telah dipilih
3. 2. Berikut ini hal kritis akan penilaian kompetensi dalam unit ini
- perkembangan keahlian/kemampuan untuk menghasilkan ide orsinil Dan mengembangkannya dari bentuk konsep ke bentuk produksi
 - pengetahuan Dan pemahaman akan konvensi Dan latihan penyutradaraan
 - pengetahuan Dan aplikasi legislasi kesehatan Dan keselamatan kerja
 - pengetahuan akan teknik berkomunikasi secara efektif

4. Kaitan dengan Unit-Unit Lain

Unit ini mempunyai link terhadap unit berikut ini Dan perlunya diadakan training gabungan Dan penilaian

- MMPDR00101 - baca Dan interpretasikan naskah
- MMPDR00401 - beri pengarahan pada pemain

Penilaian memerlukan akses ke sejumlah peralatan yang telah ditetapkan dalam statemen variable, yang digunakan oleh industri budaya saat ini

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 aktifitas-aktifitas	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** : MMPDR00401
- JUDUL UNIT** : MENGARAHKAN PEMAIN
- DESKRIPSI UNIT** : Unit ini menjelaskan keahlian Dan pengetahuan yang dibutuhkan untuk mengarahkan pemain menjalankan adegan selama proses produksi film Dan program televisi

**ELEMEN
KOMPETENSI**

KRITERIA UNJUK KERJA

- | | |
|--|---|
| <p>1. Siapkan Pemain Untuk Pembuatan Film</p> | <p>1.1. beri pengarahan pemain tentang berbagai kebutuhan teknis dalam kolaborasi dengan personal lainnya</p> <p>1.2. buatlah garis komunikasi antar personel untuk memastikan produksi berjalan dengan lancar</p> <p>1.3. informasikan pada pemain setiap perubahan atau penambahan ide yang mungkin terjadi sejak latihan yang dipakai dalam pertunjukan</p> <p>1.4. ulangi elemen dramatis dalam latihan</p> <p>1.5. selama proses produksi lakukan latihan setiap adegan dengan pemain, yang akan difilmkan, bila diperlukan Dan waktu memungkinkan</p> |
| <p>2. Beri Pemain Fasilitas</p> | <p>2.1. monitor disposisi pemain selama produksi Dan ciptakan atmosfir yang baik Dan lingkungan untuk penciptaan Dan perkembangan karakter</p> <p>2.2. ciptakan lingkungan yang akan memungkinkan pemain mendapat hasil optimal dalam pertunjukan mereka</p> <p>2.3. lakukan latihan dimana dirasa perlu untuk memperbaiki Dan meningkatkan perform,a pemain</p> <p>2.4. berikan pengarahan secara lisan yang dapat dimengerti Dan jelas bagi pemain</p> <p>2.5. berikan feedback membangun Dan dukung pemain selama proses pembuatan film</p> <p>2.6. identifikasi Dan koreksi setiap masalah kreatif selama proses pembuatan film dengan personel yang bersangkutan</p> <p>2.7. bila perlu, terus informasikan pada</p> |

- pemain akan urutan adegan
- 2.8. Bantu pemain untuk memahami peran penampilan mereka dalam merealisasikan narsi produksi Dan pertimbangkan elemen berikut ini ;
 - 2.9. seluruh narasi Dan bagaimana cerita tersebut diangkat ke proses produksi secara keseluruhan
 - 2.10. kontek setiap adegan dalam seluruih narasi
 - 2.11. Bantu pemain untuk memahami efek kamera yang diinginkan, peran mereka dalam konteks keseluruhan shot, adegan Dan cerita
 - 2.12. libatkan pemain dalam kontrol narasi dengan menggunakan teknik yang memungkinkan untuk karakter sub- teks

3. Wrap up filming

- 3.1. berikan apresiasi pada semua pemain pada saat penyelesaian film atas input respektif mereka
- 3.2. pastikan setiap anaggota casting peduli akan kebutuhan produksi selanjutnya

BATASAN VARIABEL

1. Jenis produksi meliputi

- fitur
- dokumentasi
- cerita pendek
- animasi
- seri tv Dan cerita bersambung
- iklan komersial
- video training
- multimedia interaktif
- presentasi dengan tujuan untuk promosi

2. kebutuhan teknis meliputi;

- pergerakan kamera
- penempatan mikrophone
- pembacaan meter pencahayaan
- shooting urutan adegan

- langkah penfilman

3. kebutuhan produksi meliputi

- durasi
- jenis produksi
- gaya (misalkan metode, pendekatan, fashion, mode)
- isi
- budget
- deadline
- lokasi
- tujuan
- kontrak
- confidentiality
- properti intelektual
- hak cipta
- jadwal
- daftar shot
- urutan adegan pemilman
- rincian adegan
- kode praktek

4. elemen dramatis meliputi

- visi sutradara akan produksi
- plot
- ritme
- sikap
- jenis produksi
- gaya (misalnya metode, pendekatan, fashion, mode, cara presentasi sesuatu)
- tema
- karakter
- sub-text
- objectives tujuan
- actions
- sejarah
- titik balik
- hubungan antar karakter
- hubungan antar pemain
- hubungan kerja antara sutradara Dan pemain
- hubungan kerja antar pemain
- keadaan yang ada termasuk batas waktu, lokasi, detail karakter
- inti konflik
- perubahan akting
- fungsi adegan
- eksposisi

- obstacles
- pentingnya lokasi

5. personel yang terlibat meliputi ;

- pemain
- produser
- sutradara
- penulis naskah
- sutradara fotografi
- redaktur
- manager produksi
- kotinyuitas
- sutradara bidang seni
- kepala departemen
- staf teknis lainnya
- staf spesialis lainnya

PANDUAN PENILAIAN

1. Keterampilan dan Pengetahuan Pendukung

1.1 Penilaian harus meliputi pengetahuan Dan keahlian dalam bidang berikut ini ;

- kemampuan menghasilkan Dan mengembangkan ide
- pengetahuan Dan pemahaman akan konvensi Dan praktek penyutradaraan
- pengetahuan akan konvensi narasi yang digunakan dalam sejarah pembuatan film
- pengetahuan akan teknik yang digunakan untuk merealisasikan narasi visual dari narasi tulis
- kemampuan menetapkan bagaimana cerita dapat diangkat dari satu adegan ke adegan berikutnya
- kemampuan menjelaskan konsep mise-en scene pada pemain, peran mereka dalam konteks keseluruhan shot, adegan Dan cerita dalam keseluruhan produksi
- pengetahuan akan berbagai teknik penceritaan
- pengetahuan akan konvensi film Dan literatur
- pengetahuan Dan pemahaman akan aspek perkembangan cerita
- pengetahuan Dan pemahaman akan perkembangan karakter
- pemahaman akan keahlian sutradara fotografi
- pemahaman akan keahlian akting
- pembacaan Dan penginterpretasian dokumentasi Dan bentuk narasi lainnya
- kemampuan melakukan riset Dan dokumentasi informasi
- pengetahuan akan kebutuhan kesehatan Dan keselamatan kerja organisasi
- pengetahuan detail akan industri film Australia yang direkomendasikan kode keamanan

- pengetahuan akan teknik komunikasi efektif termasuk mendengar, bertanya Dan non verbal komunikasi yang efektif
- teori komunikasi

2. Konteks Penilaian

- 2.1. Penilaian unit ini akan sangat efektif bila dilakukan on the job dikarenakan adanya kebutuhan akan lingkungan kerja tertentu. Namun, penilaian unit ini dapat dilakukan dalam suatu simulasi lingkungan kerja yang menghasilkan semua elemen situasi produksi termasuk menjalankan jadwal produksi. Simulasi penilaian harus melibatkan semua anggota tim yang secara normal akan berpartisipasi dalam sebuah film, produksi televisi atau multimedia Dan penggunaan peralatan standar industri saat ini.
- 2.2. Metode penilaian harus meliputi observasi **pertunjukan** selama demonstrasi praktis. Observasi langsung perlu to dilakukan lebih dari satu kali agar tercapai konsistensi pertunjukan. Penilaian harus mengikutkan sejumlah metode untuk menilai pertunjukan Dan aplikasi pengetahuan dasar, Dan harus meliputi ;
 - demonstrasi praktis (observasi langsung perlu dilakukan lebih dari sekali agar tercapai konsistensi pertunjukan)
 - role play
 - studi kasus
 - contoh karya atau simulais aktifitas kerja
 - pertanyaan/wawancara lisan dengan tujuan evaluasi proses yang digunakan dalam pengembangan Dan perealisasi konsep kreatif
 - proyek/laporan/logbook
 - laporan pihak ketiga Dan hasil otentik
 - portofolio bukti yang menjelaskan proses yang digunakan dalam pengembangan Dan perealisasi konsep kreatif

3. Aspek Penting Penilaian

- 3.1. Unit kompetensi ini mengaplikasi sector industri. Focus penilaian akan tergantung pada sector industri. Penilaian harus sesuai dengan kebutuhan sector tertentu dimana performa dinilai. Penilaian harus berdasar pada variable yang ada dalam statemen variable, yang mengaplikasikan konteks yang telah ditetapkan.
- 3.2. Berikut ini hal yang penting utnuk penetapan kompetensi dalam unit ini ;
 - perkembangan kemampuan dalam menghasilkan Dan mengembangkan ide darikonsep menjadi produksi
 - pengetahuan Dan pemahaman ajkan konvensi Dan praktek penyutradaraan
 - kemampuan bekerja dengan Dan menagtur sekelompok orang yang berbeda
 - pengetahuan Dan aplikasi legislasi kesehatan Dan keselamatan kerja
 - pengetahuan akan teknik komunikasi efektif

4. Kaitan dengan Unit-Unit Lain

Unit ini punya link ke unit berikut ini Dan perlu diadakan training gabungan Dan penilaian

- MMPDR00101 - baca Dan interpretasi naskah
- MMPDR00303 - lakukan latihan untuk pemain

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 aktifitas-aktifitas	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 : MMPDR00501

JUDUL UNIT : ARAHKAN KRU

DESKRIPSI UNIT : Unit ini menjelaskan keahlian Dan pengetahuan yang dibutuhkan untuk mengarahkan kru ketika berada di lokasi/set produksi film Dan program televisi.

**ELEMEN
KOMPETENSI**

KRITERIA UNJUK KERJA

1. Persiapan Untuk Pembuatan Film

- 1.1. berkolaborasi dengan kru untuk menentukan setiap keperluan teknis yang akan mempengaruhi hasil produksi secara direktorial
- 1.2. berkomunikasi dengan anggota kru untuk memastikan semua keperluan produksi telah terpenuhi
- 1.3. kolaborasi dengan anggota kru untuk mendiskusikan Dan merencanakan solusi kreatif terhadap setiap masalah yang berhubungan dengan shot(pengambilan gambar)

2. Fasilitasi Pembuatan Film

- 1.4. between relevant personnel
- 2.1. pastikan bahwa prosedur Dan protocol pembuatan film dilaksanakan dengan benar Dan berdasarkan prosedur organisasi.
- 2.2. periksa dengan menggunakan monitor video bila perlu Dan bicarakan dengan personel yang bersangkutan untuk memenuhi syarat kreatif Dan teknis pengambilan gambar.
- 2.3. arahkan sebuah latihan untuk setiap pengambilan gambar, bila perlu, untuk memastikan kebutuhan teknis setiap anggota kru Dan memastikan bahwa proses tersebut berjalan lancar.
- 2.4. Desain solusi yang inovatif, dengan menggunakan imajinasi Dan cara berpikir lateral dalam berkolaborasi dengan anggota kru untuk mentransformasi Dan manipulasi setiap masalah yang muncul dalam pembuatan film.
- 2.5. Bantu kru untuk memahami pertan mereka dalam merealisasikan cerita Dan untuk mempertimbangkan elemen berikut ini dalam pemeranan fungsi

- mereka;
- 2.6. keseluruhan cerita Dan bagaimana cerita tersebut diangkat dalam produksi.
 - 2.7. kontek setiap adegan dari seluruh cerita
 - 2.8. Bantu kru untuk memahami efek mise-en-screen yang diharapkan Dan peran keahlian teknis mereka dalam kontek pengambilan gambar, adegan Dan cerita dalam keseluruhan produksi.
 - 2.9. narrative sub-text
 - 2.10. libatkan kru dalam kontrol narasi dengan menggunakan teknik yang menangkap sub-teks narasi yang diinginkan.
 - 2.11. monitor Dan nilai semua pengambilan gambar akan kreatifitas Dan masalah teknisnya Dan dimana solusi inovatif dapat diaplikasikan
 - 2.12. arahkan pembuatan film Dan pengambilan ulang bila perlu Dan pastikan bahwa pengambilan ulang terbut sesuai dengan harapan teknis dan kreatif dalam kolaborasi derngan anggota kru
 - 2.13. pastikan bahwa personel yang bersangkutan telah merekam Dan memfilmkan semua materi untuk memastikan proses produksi telah selesai
 - 3.1. beri apresiasi pada semua anggota kru atas selesainya pembuatan film atas input mereka.

3. Simpulkan Pembuatan Film

BATASAN VARIABEL

1. jenis produksi meliputi ;

- fitur
- dokumentasi
- cerita pendek
- animasi
- seri televisi atau cerita bersambung
- iklan komersial
- video training
- multimedia interaktif

- presentasi untuk tujuan promosi

2. prosedur Dan protocol pembuatan film

- panggilan untuk pemain Dan kru untuk mengambil posisi
- panggilan untuk roll sound
- konfirmasi kecepatan kamera Dan suara
- panggilan untuk slate Dan rekaman ID
- konfirmasi slate Dan DI rekaman dari operator kamera Dan clapper loader
- "action" berarti panggilan untuk melakukan akting
- panggilan untuk slate akhir bila perlu
- "cut" artinya berhenti merekam

3. kebutuhan produksi

- pemenuhan kamera
- durasi
- jenis produksi
- gaya(misalnya metode, pendekatan,fashion, mode,cara menpresentasikan sesuatu)
- isi
- budget
- deadlines
- lokasi
- tujuan
- kontrak
- confidentiality
- properti intelektual
- hak cipta
- jadwal
- kode praktis

4. kebutuhan pengambilan gambar

- komposisi
- angle
- ukuran gambar
- posisi kamera
- pergerakan kamera
- ukuran lensa
- pergerakan pemain

5. materi tambahan yang dibutuhkan

- pengambilan ulang
- cutaways
- filming unit ke 2
- recording atmosfer suara

6. personel yang terlibat

- produser
- sutradara
- penulis naskah
- sutradara potografi
- perekam suara
- editor
- manager produksi
- kontinuitas
- sutradara seni/deasiner produksi
- pemain
- staf teknis lainnya
- staf ahli lainnya

PANDUAN PENILAIAN

1. Keterampilan dan Pengetahuan Pendukung

1.1. Penilaian harus meliputi pengetahuan Dan keahlian berikut ini;

- kemampuan menghasilkan ide Dan mengembangkannya
- kemampuan mengembangkan solusi kreatif Dan menyelesaikan masalah secara kreatif
- pengetahuan Dan pemahaman akan konvensi Dan praktek penyutradaraan
- pengetahuan akan konvensi naratif yang digunakan dalam sejarah pembuatan film
- pengetahuan akan teknik yang digunakan untuk merealisasikan narasi visual dari narasi tulis
- kemampuan untuk menetapkan bagaimana cerita diangkat dari satu adegan ke adegan berikutnya
- kemampuan untuk menjelaskan konsep mise-en scene pada kru, peran mereka dalam kontek pengambilan gambar Dan cerita dari seluruh produksi
- pengetahuan berbagai teknik penceritaan
- pengetahuan akan konvensi film Dan literatur
- pemahaman akan keahlian sutradara
- pemahaman akan berbagai peran yang dimainkan oleh setiap anggota kru produksi
- pemahaman akan keahlian sinematografi
- pemahaman keahlian editing
- pemahaman akan keahlian desain suara
- pemahaman akan keahlian desain produksi
- pembacaan Dan penginterpretasian dokumentasi Dan bentuk naratif lainnya
- kemampuan melakukan riset Dan dokumentasi informasi
- pengetahuan akan perlunya kesehatan Dan keselamatan kerja organisasi

- Pengetahuan detail akan kode keselamatan yang direkomendasikan industri perfilman Australia
- pengetahuan akan teknik komunikasi efektif termasuk mendengar, bertanya Dan non verbal komunikasi yang efektif
- teori komunikasi

2. Konteks Penilaian

- 2.1. Penilaian unit ini akan sangat efektif bila dilakukan on the job dikarenakan adanya kebutuhan akan lingkungan kerja tertentu. Namun, penilaian unit ini dapat dilakukan dalam suatu simulasi lingkungan kerja yang menghasilkan semua elemen situasi produksi termasuk menjalankan jadwal produksi.
- 2.2. Simulasi penilaian harus melibatkan semua anggota tim yang secara normal akan berpartisipasi dalam sebuah film, produksi televisi atau multimedia Dan penggunaan
- 2.3. Metode penilaian harus meliputi observasi **pertunjukan** selama demonstrasi praktis. Observasi langsung perlu to dilakukan lebih dari satu kali agar tercapai konsistensi pertunjukan. Penilaian harus mengikutkan sejumlah metode untuk menilai pertunjukan Dan aplikasi pengetahuan dasar, Dan harus meliputi ;
 - demonstrasi praktis (pobservasil langsung dapat dilakukan lebih dari sekali untuk mendapat konsistensi pertunjukan)
 - role play
 - studi kasus
 - sampel kerja atau simulasi aktifitas kerja
 - pertanyaan/wawancara lisan dengan tujuan evaluasi proses yang digunakan dalam pengembangan Dan perealisasiian konsep kreatif
 - proyek/laporan/logbook
 - laporan pihak ketiga Dan hasil otentik
 - portofolio bukti yang menjelaskan proses yang digunakan dalam pengembangan Dan perealisasiian konsep krteatif

3. Aspek Penting Penilaian

- 3.1. Unit kompetensi ini mengaplikasi sector industri. Focus penilaian akan tergantung pada sector industri. Penilaian harus sesuai dengan kebutuhan akan sector tertentu dimana pertuynjukan/penampilan/performa dinilai. Penilaian hanya berdasarkan pada variable yang ada pada statemen variable, yang mengaplikasikan pada konteks yng telah dipilih
- 3.2. Berikut ini hal penting untuk penetapan kompetensi dalam unit ini;
 - pengetahuan Dan pemahaman akan konvensi Dan praktek penyutradaraan
 - pengetahuan Dan pemahaman akan legislasi kesehatan Dan keselamatan kerja
 - pengetahuan akan teknik komunikasi

4. Kaitan dengan Unit-Unit Lain

Unit ini punya link ke unit berikut ini ;

- MMPDR00101 -membaca Dan menginterpretasi naskah

No.	KOMPETENSI KUNCI DALAM UNIT INI	TINGKAT
1.	Mengumpulkan, mengorganisir dan menganalisa informasi	3
2.	Mengkomunikasikan ide-ide dan informasi	2
3.	Merencanakan dan mengorganisir aktifitas-aktifitas	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 : MMPDR00601

**JUDUL UNIT : KOLABORASI DENGAN EDITOR UNTUK
MENYELESAIKAN PRODUKSI**

DESKRIPSI UNIT : Unit ini menjelaskan keahlian Dan pengetahuan yang dibutuhkan untuk mengnawasi proses editing Dan eleman lain dari post production dari pembuatan film layar lebar Dan televisi

**ELEMEN
KOMPETENSI**

KRITERIA UNJUK KERJA

**1. Siapkan Penjelasan Singkat Post
Production**

- 1.1. partisipasi dalam setiap pre-production Dan post production meeting untuk membahas semua kebutuhan untuk post-production ;
- 1.2. media editing yang digunakan
- 1.3. metode editing yang digunakan
- 1.4. sound post production meliputi musik, ADR, dialog Dan efek suara
- 1.5. gambar hasil komputer
- 1.6. saran bila ada kemungkinan akan pelaksanaan pengambilan gambar ulang selama tahap post production, bila muncul masalah
- 1.7. komunikasikan keperluan kreatif editing Dan jelaskan hasil yang diinginkan;
- 1.8. tampilan keseluruhan produk akhir
- 1.9. keseluruhan suara yang dibutuhkan produk jadi
- 1.10. durasi optimal produk akhir
- 1.11. komunikasikan keperluan naratif hasil edit Dan jelaskan hasil yang diinginkan dalam hal ;
- 1.12. harapan bagaimana narasi dikontrol Dan diangkat hingga jadi produk final
- 1.13. bagaimana waktu Dan ruang dikomunikasikan
- 1.14. Bantu editor untuk memahami perannya dalam merealisasikan narasi produksi Dan untuk mempertimbangkan elemen berikut dalam pelaksanaan fungsi mereka ;
- 1.15. seluruh narasi Dan bagaimana cerita diangkat ke dalam seluruh produksi

2. Evaluasi Hasil Editing Sepanjang Proses

- 1.16. konteks setiap adegan dalam keseluruhan narasi
- 1.17. capture the desired narrative sub-text
- 1.18. penggunaan teknik editing yang akan menangkap sub-teks narasi yang diharapkan
- 2.1. berpartisipasi dalam evaluasi produk sepanjang semua tahapan proses editing
- 2.2. cek Dan tetapkan parameter kreatif Dan teknis
- 2.3. identifikasikan setiap masalah yang muncul selama tahap post production, bahas Dan selesaikan dengan editor yang ada
- 2.4. pastikan bahwa integritas konsep awal tetap dipertahankan
- 2.5. bahas ide Dan berkolaborasi dengan editor untuk mengkontribusikan ide
- 2.6. Berpartisipasi dalam evaluasi hasil akhir editing untuk memastikan bahwa syarat teknis Dan kreatif terpenuhi

BATASAN VARIABEL

1. Jenis produksi meliputi :

- fitur
- dokumentasi
- cerita pendek
- animasi
- seri televisi atau cerita bersambung
- iklan komersial
- video training
- multimedia interaktif
- presentasi untuk tujuan promosi

2. Sumber konsep yang dibutuhkan;

- riset setting
- riset karakter
- inspirasi
- imajinasi
- pengalaman hidup
- kejadian nyata
- materi dramatis yang ada

- koran

3. Kebutuhan produksi

- durasi
- jenis produksi
- gaya(misalnya metode, pendekatan,fashion, mode,cara menpresentasikan sesuatu)
- isi
- deadlines
- lokasi
- tujuan
- kontrak
- confidentiality
- properti intelektual
- hak cipta
- jadwal
- kode praktis

4. personel yang terlibat ;

- editor
- artis foley
- editor suara
- penata suara
- teknisi sound
- produsers
- editor pengawas
- sutradara
- penulis naskah
- manajer program
- penyiar
- pemain
- clients/customers
- staf teknis lainnya
- staf ahli lainnya

PANDUAN PENILAIAN

1. Keterampilan dan Pengetahuan Pendukung

1.1. Penilaian harus meliputi pengetahuan Dan keahlian berikut ini ;

- kemampuan merealisasikan ide
- pengetahuan Dan pemahaman konvensi Dan praktek editing produksi layar lebar
- pengetahuan berbagai teknik penceritaan
- pengetahuan Dan pemahaman aspek perkembangan cerita

- pengetahuan konvensi sinematik Dan editing
- pengetahuan Dan pemahaman konvensi Dan praktek penyutradaraan produksi layar lebar
- pengetahuan akan konvensi naratif yang digunakan dalam sejarah pembuatan film
- pengetahuan teknik yng digunakan untuk merealisasikan narasi visual dari narasi tulis
- kemampuan menentukan bagaimana cerita dapat diangkat dari satu adegan ke adegan berikutnya
- pengetahuan Dan pemahaman perkembangan karakter
- pemahaman akan keahlian screen editor
- pembacaan Dan penginterpretasian dokumentasi Dan bentuk narasi lainnya
- kemampuan melakukan riset Dan mendokumentasi informasi
- pengetahuan teknik komunikasi efektif termasuk mendengar, bertanya Dan komunikasi non verbal yang efektif
- teori komunikasi

2. Konteks Penilaian

- 2.1. Penilaian unit ini akan sangat efektif bila dilakukan on the job dikarenakan adanya kebutuhan akan lingkungan kerja tertentu. Namun, penilaian unit ini dapat dilakukan dalam suatu simulasi lingkungan kerja yang menghasilkan semua elemen situasi produksi termasuk menjalankan jadwal produksi. Simulasi penilaian harus melibatkan semua anggota tim yang secara normal akan berpartisipasi dalam sebuah film, produksi televisi atau multimedia Dan penggunaan peralatan standar industri saat ini.
- 2.2. Metode penilaian harus meliputi observasi **pertunjukan** selama demonstrasi praktis. Observasi langsung perlu to dilakukan lebih dari satu kali agar tercapai konsistensi pertunjukan. Penilaian harus mengikutkan sejumlah metode untuk menilai pertunjukan Dan aplikasi pengetahuan dasar, Dan harus meliputi ;
 - demonstrasi praktis (pobservasil langsung dapat dilakukan lebih dari sekali untuk mendapat konsistensi pertunjukan)
 - role play
 - studi kasus
 - pertanyaan/wawancara lisan dengan tujuan evaluasi proses yang digunakan dalam pengemabangan Dan perealisasiian konsep kreatif
 - proyek/laporan/logbook
 - laporan pihak ketiga Dan hasil otentik
 - portofolio bukti yang menjelaskan proses yang digunakan dalam pengembangan Dan perealisasiian konsep kreatif

3. Aspek Penting Penilaian

- 3.1. Unit kompetensi ini mengaplikasi sector industri. Focus penilaian akan tergantung pada sector industri. Penilaian harus sesuai dengan kebutuhan sector tertentu dimana performa dinilai. Penilaian harus berdasar pada variable yang

ada dalam statemen variable, yang mengaplikasikan konteks yang telah ditetapkan.

3.2. Berikut ini aspek penting untuk penetapan kompetensi unit ini ;

- perkembangan kemampuan untuk menghasilkan ide asli Dan mengembangkannya dari konsep ke produksi
- pengetahuan Dan pemahaman konvensi Dan praktek penulisan
- pengetahuan Dan aplikasi legislasi/aturan kesehatan Dan keselamatan kerja
- pengetahuan teknik komunikasi efektif

4. Kaitan dengan Unit-Unit Lain

Unit ini mempunyai link ke unit penyutradaraan yang ada dalam paket training ini Dan pemberian training gabungan serta penilaian perlu dilaksanakan.

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 aktifitas-aktifitas	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 : MMPDR00701
JUDUL UNIT : TENTUKAN DAYA JANGKAU KAMERA
DESKRIPSI UNIT : Penilaian membutuhkan akses ke sejumlah peralatan yang ada dalam statemen variable yang digunakan oleh industri budaya saat ini.

**ELEMEN
KOMPETENSI**

KRITERIA UNJUK KERJA

- | | |
|--|---|
| <p>1. Ciptakan Dan Nilai Ide Untuk Daya Jangkau Kamera Yang Akan Merealisasi Produksi</p> | <p>1.1. identifikasi Dan tentukan batasan Dan potensi elemen visual yang berhubungan dengan pekerjaan</p> <p>1.2. investigasi kemungkinan kombinasi Dan pensejajaran sumber Dan teknik untuk teknik potensial Dan perkembangan kreatif</p> <p>1.3. eksplorasikan Dan nilai efek kombinasi materi, sumber, Dan teknik dalam elemen desain visual yang berbeda untuk kemungkinan inkorporasi ke dalam karya</p> <p>1.4. ciptakan Dan rekam ide yang tak terbatas Dan tanpa tersensor dari sejumlah materi, sumber Dan teknik untuk desain visual jangkauan kamera</p> <p>1.5. tranformasikan Dan manipulasi sumber Dan ide yang dihasilkan, kelompokkan ide yang berhubungan, kemudian pilih ide tersebut yang berhubungan dengan kebutuhan akan daya jangkau kamera</p> <p>1.6. pikirkan Dan pertimbangkan ide yang terpilih, yang merefeksikan viabilitas ide tersebut untuk daya jangkau kamera yang dibutuhkan</p> <p>1.7. evaluasi Dan verifikasi semua ide berdasarkan refleksi terdahulu, dengan berkolaborasi dengan personel yang bersangkutan untuk menetapkan viabililtas ide terpilih</p> |
| <p>2. Dokumentasi Ide Untuk Penggunaan Dalam Penetapan Daya Jangkau Kamera</p> | <p>2.1. pastikan bahwa ide untuk daya jangkau kamera sesuai dengan kebutuhan kontekstual</p> <p>2.2. gunakan ekspresi stilistik untuk periode Dan genre/jenis</p> <p>2.3. dokumentasikan ide secara efektif,</p> |

dengan notifikasi tertulis atau dengan cara lain, agar personel yang bersangkutan bisa melakukan interpretasi

3. Ciptakan Daya Jangkau Kamera

- 2.4. identifikasikan elemen kamera structural dasar untuk realisasi adegan Dan investigasi potensi mereka untuk pencapaian efek yang diinginkan
- 3.1. Ciptakan hubungan yang jelas antara penggunaan Dan integrasi elemen komposisional Dan fungsi, kontek Dan tujuan kerja
- 3.2. kembangkan daya jangkau kamera yang mempertimbangkan keseluruhan adegan, lokasi karakter Dan elemen lainnya dalam pengambilan gambar masing masing, Dan berkontribusi ke seluruh cerita
- 3.3. tetapkan daya jangkau kamera yang menterjemahkan naskah dari bentuk tulis ke bentuk cerita visual
- 3.4. ciptakan daya jangkau kamera yang melaksanakan Dan merealisasikan hubungan antara aspek visual Dan naratif naskah Dan pertimbangkan elemen berikut ;
 - keseluruhan cerita
 - konteks setiap adegan dalam keseluruhan cerita
 - mise-en-scene
 - penggunaan sub-teks
 - pementasan aksi
 - ukuran pengambilan gambar
 - pilihan lensa
 - angle kamera
 - tetapkan daya jangkau kamera yang memungkinkan cerita dapat dikontrol Dan diangkat ke dalam produksi secara utuh
 - dokumentasikan Dan presentasikan karya dengan menggunakan metode Dan konvensi yang paling sesuai dengan konteks atau seperti yang dibutuhkan
 - dokumentasikan karya dalam bentuk yang memungkinkan

personel yang bersangkutan melakukan interpretasi

- produksi karya dalam /sesuai dengan batas waktu yang disetujui
- tetap tampung ise yang muncul dari kolaborasi dengan personel yang bersangkutan atau sumber lainnya
- evaluasi viabilitas daya jangkau kamera dengan berkolaborasi dengan personel yang terlibat sesuai dengan pertimbangan praktis Dan kreatif

BATASAN VARIABEL

1. jenis produksi meliputi

- fitur
- dokumentasi
- cerita pendek
- animasi
- seri tv Dan ceritabersambung
- iklan komersial
- video training
- multimedia interaktif
- presentasi dengan tujuan promosi

2. dasar kreatif meliputi

- film yang sudah ada
- lukisan
- photo

3. kebutuhan produksi meliputi

- durasi
- jenis produksi
- gaya (misalnya metode, pendekatan, fashion, mode, cara presentasikan sesuatu)
- isi
- budget
- deadlines
- lokasi
- tujuan
- kontrak
- confidentiality
- properti intelektual
- hak cipta

- jadwal
- kode praktek

4. elemen komposisional

- ukuran pengambilan gambar termasuk berbagai batas ketinggian
- garis action
- pementasan dialog
- pementasan sejumlah adegan
- engkel kamera
- kedalaman frame

5. Karya dapat divisualisasikan Dan didokumentasikan dengan berbagai alat Dan teknik yang meliputi

- papan photo
- video
- desktop video
- storyboard/animation software
- CAD (computer assisted design) programs
- production management software

9. personel yang terlibat ;

- cinematographers
- editor
- sutradara
- penulis naskah
- produser
- pemain
- staf teknis lainnya
- staf ahli lainnya

PANDUAN PENILAIAN

1. Keterampilan dan Pengetahuan Pendukung

1.1. Penilaian harus meliputi pengetahuan Dan keahlian berikut ini ;

- kemampuan menghasilkan Dan mengembangkan ide
- kemampuan mendemokan pendekatan orsinil Dan inovatif dalam penggunaan Dan organisasi elemen sinematografi
- pengetahuan konvensi sinematik Dan editing
- pengetahuan Dan pemahaman akan aspek perkembangan cerita
- pengetahuan Dan pemahaman aka konvensi Dan praktek penyutradaraan untuk lay ar lebar
- pengetahuan konvensi naratif yang digunakan dalam sejarah pembuatn film

- pengetahuan akan teknik yang digunakan untuk meralisasikan narasi visual dari narasi tulis
- kemampuan untuk menentukan bagaimana cerita dapat diangkat dari satu adegan ke adegan berikutnya dalam keseluruhan produksi
- pemahaman akan berbagai peran yang dimainkan oleh setiap anggota kru produksi layar lebar
- pemahaman akan keahlian sinematografi
- pemahaman akan keahlian editing
- pembacaan Dan penginterpretasian dokumentasi Dan bentuk narasi lainnya
- kemampuan untuk melakukan riset Dan dokumentasi informasi yang dibutuhkan
- pengetahuan perlunya kesehatan Dan keselamatan kerja organisasi
- Pengetahuan detail akan kode keselamatan yang direkomendasikan industri film Australia
- pengetahuan teknik komunikasi efektif termasuk mendengar, bertanya Dan komunikasi non verbal yang efektif
- teori komunikasi

2. Konteks Penilaian

- 2.1. Penilaian dapat dilakukan on the job, off the job atau gabungan keduanya.
- 2.2. Penilaian Off the job harus dilakukan dalam simulasi lingkungan kerja yang sama dengan aslinya.
- 2.2. Penilaian dapat melibatkan sejumlah metode untuk menilai performa Dan aplikasi pengetahuan dasar yang penting, Dan meliputi ;
 - demo praktek (observasi langsung perlu dilakukan lebih dari sekali agar tercapai konsistensi)
 - role play
 - studi kasus
 - contoh karya atau simulasi aktifitas kerja
 - pertanyaan /wawancara lisan dengan tujuan evaluasi proses yang digunakan dalam pengembangan Dan perealisasian konsep kreatif
 - proyek/laporan/logbook
 - laporan pihak ketiga Dan hasil otentik
 - portofolio bukti yang menjelaskan proses yang digunakan dalam pengembangan Dan pealisasi konsep kreatif

3. Aspek Penting Penilaian

- 3.1. Unit kompetensi ini mengaplikasi sejumlah konteks penyutradaraan. Focus penilaian akan bergantung pada sector industri. Penilaian harus sesuai dengan kebutuhan sector tertentu dimana performa tersebut dinilai. Penilaian harus berdasarkan variable yang ada dalam statemen variable yang mengaplikasi pada konteks yang dtelah ditentukan.
- 3.2. Berikut ini adalah bukti penting akan penentuan kompetensi dalam unit ini perkembangan kemampuan untuk menghasilkan Dan mengembangkan ide dari bentuk konsep menjadi produksi

- pengetahuan akan teknik yang digunakan untuk merealisasikan narasi visual dari narasi tulis
- pengetahuan teknik komunikasi efektif

4. Kaitan dengan Unit-Unit Lain

Unit ini punya link ke unit berikut ini Dan pemberian training gabungan/kombinasi serta penilain perlu dilaksanakan;

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 aktifitas-aktifitas	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 : MMPME00101

**JUDUL UNIT : MENGGUNAKAN AUTHORIZING TOOLS UNTUK
MENCIPTAKAN RANGKAIAN INTERAKTIF**

DESKRIPSI UNIT : Unit ini menggambarkan ketrampilan dan pengetahuan yang dibutuhkan untuk menggunakan authoring tools untuk menciptakan suatu rangkaian interaktif yang khusus untuk suatu produk multimedia pada industri seni.

**ELEMEN
KOMPETENSI**

KRITERIA UNJUK KERJA

1. Perencanaan Penggunaan Authoring Tools

- 1.1. mengidentifikasi berbagai macam authoring tools (perkakas tulis multimedia)
- 1.2. mendiskusikan dengan personil terkait mengenai jenis authoring tools dan aplikasinya pada bermacam-macam proyek multimedia
- 1.3. mendiskusikan dengan personil yang terkait mengenai tujuan, lingkup, storyboard dan desain proyek multimedia
- 1.4. mendiskusikan dengan personil terkait mengenai syarat-syarat teknis dari proyek multimedia dan menggunakan suatu program authoring

2. Menyiapkan Penggunaan Authoring Tools

- 2.1. menampilkan software untuk menulis/authoring
- 2.2. menciptakan file baru untuk suatu pekerjaan khusus dan memberi nama dengan tepat
- 2.3. mengadakan display dan menggunakan perkakas dan fitur software yang relevan dengan proses penulisan

3. Menggunakan Authoring Tools

- 3.1. mengimport komponen multimedia pada authoring tool
- 3.2. menerapkan prinsip desain pada desain dan tata letak screen
- 3.3. membuat desain screen dan tata letak sesuai dengan persyaratan kreatifitas dan produk
- 3.4. menciptakan tombol-tombol dan elemen interaktif yang lain
- 3.5. Menghubungkan semua komponen sesuai dengan storyboard

4. Memeriksa Fungsi Rangkaian Multimedia

- 3.6. melakukan save dan store pada format file yang tepat
- 4..1. Memastikan bahwa semua penghubung berfungsi dengan baik
- 4..2. Menyajikan rangkaian pada personil terkait
- 4..3. Menggunakan perubahan-perubahan yang telah ditetapkan

BATASAN VARIABEL

1. Personil terkait dapat meliputi:

- Desainer
- Trainer
- Supervisor
- Programmer
- Desainer grafik
- Desainer instruksional
- Staf khusus yang lain

2. Komponen spesifikasi produk multimedia dapat meliputi:

- gambar-gambar
- teks
- animasi
- grafik

3. Format output dapat meliputi:

- RTF
- GIFF
- MIDI
- Jpeg
- PICT
- TIFF
- HTML
- DIR

4. Authoring software dapat meliputi:

- Berbagi macam program, contohnya adalah:
- Pagemill
- Frontpage
- Dreamweaver
- Flash
- Director
- Hyper Studio

CATATAN: Program-program ini selalu diperbaharui dan diganti dan harus dipilih program terbaru yang sesuai.

5. Delivery platform dapat meliputi:

- world wide web
- CD-ROM

6. Produksi multimedia dapat meliputi atau dapat termasuk dalam:

Aspek atau bagian dari produksi film/video:

- fitur
- film dokumenter
- film dan/atau video pendek
- animasi
- iklan komersial
- pertunjukan langsung atau yang direkam
- video musik
- segala jenis produksi televisi (musik, drama, komedi, variety, sport)
- produksi televisi yang disiarkan secara langsung maupun hasil rekaman
- produk yang bersifat mendidik
- permainan
- produk yang bersifat promosi
- produk yang bersifat memberikan informasi
- produk yang bersifat memberikan suatu pelatihan
- e-commerce
- berbagai macam produksi yang lain

PANDUAN PENILAIAN

1. Keterampilan dan Pengetahuan Pendukung

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

- pengetahuan mengenai komputer dan sistem operasi komputer
- pengetahuan mengenai lingkup dan elemen multimedia
- skill dalam menggunakan authoring software yang tepat, termasuk perkakas utama dan perlengkapannya
- pengetahuan mengenai komponen digital dari multimedia. Fitur utama dan fungsi-fungsinya
- fitur dan fungsi dari sistem operasi multimedia
- peran multimedia
- pengetahuan mengenai faktor limitasi hardware komputer
- pengetahuan mengenai standar kesehatan dan keselamatan kerja
- skill komunikasi yang efektif

2. Konteks Penilaian

- 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:
 - demonstrasi praktis (pengamatan langsung mungkin diperlukan lebih dari satu kali untuk mendapatkan konsistensi dari kemampuan)
 - peran
 - studi kasus
 - contoh kerja atau aktifitas pada simulasi tempat kerja
 - Pertanyaan lisan/wawancara yang bertujuan untuk mengevaluasi proses yang digunakan untuk mengembangkan dan merealisasi konsep kreatif
 - Proyek/laporan/buku laporan kemajuan
 - Laporan pihak ketiga dan prestasi otentik sebelumnya
 - Bukti penilaian yang menunjukkan proses yang digunakan untuk mengembangkan dan merealisasi konsep kreatif

3. Aspek Penting Penilaian

- 3.1. Penilaian harus disesuaikan dengan kebutuhan suatu sektor tertentu dimana suatu kemampuan akan dinilai. Penilaian harus mencakup variabel, yang ada dalam daftar variabel, untuk konteks yang dimaksud.
- 3.2. Bukti berikut ini penting untuk penilaian kompetensi pada unit ini:
 - pengembangan rangkaian multimedia khusus yang beroperasi sesuai dengan rencana dan menyediakan antar aktifitas yang tepat dan desain yang efektif

4. Kaitan dengan Unit-Unit Lain

- 4.1. Unit ini mempunyai keterkaitan dengan unit-unit berikut ini dan kombinasi penyampaian pelatihan dan/atau penilaian direkomendasikan:
 - MMPWR00701 - Menulis script interaktif untuk multimedia
 - CUSRAD01A - Mengumpulkan dan mengatur informasi

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 aktifitas-aktifitas	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 : MMPME00201

JUDUL UNIT : MENULIS SUATU PRODUK MULTIMEDIA

DESKRIPSI UNIT : Unit ini menggambarkan skill dan pengetahuan yang dibutuhkan untuk menulis suatu produk multimedia yang lengkap dengan menggunakan authoring tool berstandar industri untuk suatu produksi pada industri seni.

**ELEMEN
KOMPETENSI**

KRITERIA UNJUK KERJA

- | | |
|---|---|
| 1. Mengidentifikasi Elemen Multimedia | <ul style="list-style-type: none">1.1. Mendapat semua rencana yang relevan, storyboards, desain navigasi dan desain laporan1.2. Menempatkan semua elemen multimedia sebagaimana dibutuhkan untuk menciptakan produksi dan kreatif dan spesifikasi teknis1.3. Mendiskusikan isu integrasi dan format elemen multimedia dengan personil yang tepat1.4. Menyimpan (save) semua elemen multimedia pada format yang sesuai dan menyimpannya (store) supaya dapat diakses dengan mudah1.5. Mementukan rangkaiannya yang akan menjadi prototip |
| 2. Mengidentifikasi Lingkup Authoring Software | <ul style="list-style-type: none">2.1. Mengidentifikasi sejumlah authoring software berstandar industri2.2. Mengukur kemampuan software yang mengacu pada delivery platform multimedia yang dimaksud2.3. Mendiskusikan seleksi software dengan personil desain terkait untuk memastikan bahwa seleksi akan memenuhi outcome yang dibutuhkan2.4. Memilih authoring software |
| 3. Menggunakan Authoring Software | <ul style="list-style-type: none">3.1. Memuat authoring software3.2. Membuat file baru untuk pekerjaan yang dibutuhkan dan memberi nama dengan tepat3.3. Menunjukkan dan menggunakan perkakas dan fitur software yang relevan dengan proses authoring |
| 4. Membuat Rangkaian Multimedia | <ul style="list-style-type: none">4..1. Mengimport dan merakit elemen |

multimedia dengan rangkaian yang benar sesuai dengan creative requirement

- 4..2. Membuat elemen interaktif sesuai dengan syarat-syarat kreatif dan teknis
- 4..3. Memeriksa rangkaian multimedia sejalan dengan desain navigasi
- 4..4. Memeriksa rangkaian multimedia sejalan dengan desain spesifikasi loading

- 4..5. Melakukan tes dan menjalankan rangkaian multimedia sebagai suatu presentasi untuk memastikan bahwa rangkaian tersebut memenuhi syarat-syarat kreatif, produksi dan teknis
- 4..6. Menyimpan format file dan mengidentifikasinya untuk tujuan yang dimaksud

5. Mengevaluasi Prototip Multimedia

- 5.1. Play back rangkaian final dengan personil yang terkait
- 5.2. Mengevaluasi kriteria termasuk pencapaian produk yang kreatif dan pengguna-friendly
- 5.3. mendiskusikan dan menyetujui adanya perubahan-perubahan yang dirasa perlu
- 5.4. Membantu jika dibutuhkan dalam tes dan percobaan pengguna
- 5.5. Mengevaluasi umpan balik yang diberikan oleh pengguna setelah mencobanya
- 5.6. Mengkonfirmasi persetujuan dari personil terkait untuk mengembangkan prototip menjadi produk yang lengkap

6. Mentransformasi Prototip Pada Produk Akhir

- 6.1 Membuat perubahan-perubahan yang diperlukan seperti yang disarankan oleh pengguna
- 6.2 Mengintegrasikan semua elemen multimedia sesuai dengan spesifikasi
- 6.3 Melakukan pemeriksaan terakhir untuk memastikan semua rangkaian sesuai dengan desain navigasi
- 6.4 Menyimpan pada sistem storage tertentu

BATASAN VARIABEL

1. Personil yang tepat untuk konsultasi dapat meliputi:

- manajer proyek
- desainer graphic interface
- desainer navigasi
- penata suara
- prodpengguna video
- pembuat animasi
- artis
- desainer instruksional
- programer
- desainer grafik

2. Spesifikasi proyek dapat meliputi:

- waktu
- disc space
- delivery platform
- format produk akhir
- desain navigasi

3. Komponen laporan dapat meliputi:

- suara
- video
- gambar-gambar
- teks
- animasi
- grafik

4. Format output dapat meliputi:

- RTF
- GIFF
- MIDI
- Jpeg
- PICT
- TIFF
- HTML

5. Authoring software berstandar industri dapat meliputi:

5.1. Berbagai macam program, contoh sbb:

- Pagemill
- Frontpage
- Dreamweaver
- Flash
- Director
- Hyper Studio

Catatan: Program-program ini secara konstan di perbaharui dan diganti dan program yang sudah diperbaharui harus dipilih mana yang gocok.

6. Delivery platform dapat meliputi:

- world wide web
- CD-ROM
- DVD

7. Produk multimedia dapat meliputi atau termasuk dalam:

7.1. Aspek atau bagian dari produksi film/video:

- fitur
- film dokumenter
- film dan/atau video pendek
- animasi
- iklan komersial
- pertunjukan langsung atau yang direkam
- video musik
- segala jenis produksi televisi (musik, drama, komedi, variety, sport)
- produksi televisi yang disiarkan secara langsung maupun hasil rekaman
- produk yang bersifat mendidik
- permainan
- produk yang bersifat promosi
- produk yang bersifat memberikan informasi
- produk yang bersifat memberikan suatu pelatihan
- e-commerce
- berbagai macam produksi yang lain

PANDUAN PENILAIAN

1. Keterampilan dan Pengetahuan Pendukung

1.1. Penilaian harus mencakup bukti dari pengetahuan penting dan ketrampilan sebagai berikut:

- pengetahuan mengenai komputer dan sistem operasi komputer
- pengetahuan mengenai scope dan elemen multimedia
- skill dalam menggunakan authoring software yang tepat, termasuk perkakas utama dan perlengkapannya
- pengetahuan mengenai komponen digital dari multimedia. Fitur utama dan fungsi-fungsinya
- fitur dan fungsi dari sistem operasi multimedia
- peran multimedia
- pengetahuan mengenai faktor limitasi hardware komputer
- pengetahuan mengenai standar kesehatan dan keselamatan kerja
- skill komunikasi yang efektif

2. Konteks Penilaian

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:

- demonstrasi praktis (pengamatan langsung mungkin diperlukan lebih dari satu kali untuk mendapatkan konsistensi dari kemampuan)
- peran
- studi kasus
- contoh kerja atau aktifitas pada simulasi tempat kerja
- Pertanyaan lisan/wawancara yang bertujuan untuk mengevaluasi proses yang digunakan untuk mengembangkan dan merealisasi konsep kreatif
- Proyek/laporan/buku laporan kemajuan
- Laporan pihak ketiga dan prestasi otentik sebelumnya
- Bukti penilaian yang menunjukkan proses yang digunakan untuk mengembangkan dan merealisasi konsep kreatif

3. Aspek Penting Penilaian

3.1. Penilaian harus disesuaikan dengan kebutuhan suatu sektor tertentu dimana suatu kemampuan akan dinilai. Penilaian harus mencakup variabel, yang ada dalam daftar variabel, untuk konteks yang dimaksud.

3.2. Bukti berikut ini penting untuk penilaian kompetensi pada unit ini:

- pengembangan produk multimedia interaktif yang integrated dan functional yang sejalan dengan desain navigasi dan menunjukkan kreatifitas.

4. Kaitan dengan Unit-Unit Lain

4.1. Unit ini mempunyai keterkaitan dengan unit-unit berikut ini dan direkomendasikan adanya kombinasi pemberian pelatihan dan/atau penilaian:

- MMPME00701A - Menerapkan prinsip dari desain visual dan komunikasi untuk pengembangan suatu produk media
- CUSRAD01A - Menghimpun dan menyusun informasi
- ICPMM41CA - Menggabungkan teks untuk presentasi multimedia
- MMPME01301 - Menggabungkan, mendesain dan mengedit video digital
- ICPMM44CA - Menggabungkan audio pada presentasi multimedia

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 aktifitas-aktifitas	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 : MMPME00301

**JUDUL UNIT : MENGINTEGRASI DAN MENGGUNAKAN BAHASA
SCRIPT PADA MENULISAN PRODUK MULTIMEDIA**

DESKRIPSI UNIT : Unit ini menggambarkan ketrampilan dan pengetahuan yang dibutuhkan untuk menggabungkan dan menggunakan scripting language dalam penulisan produk multimedia pada industri seni.

**ELEMEN
KOMPETENSI**

KRITERIA UNJUK KERJA

1. Mencari Mark-Up Dan Pilihan Scripting

- 1.1. Mendapatkan produk dan spesifikasi teknis
- 1.2. Mengidentifikasi area dimana mark-up dan scripting languages bisa diperoleh
- 1.3. Mengetahui tempat tersedianya script/mark-up untuk script pra-tulis atau programming
- 1.4. Menjelaskan pada programmer mengenai customised scripts/mark-up languages
- 1.5. Menentukan seberapa banyak mark-up dapat digunakan untuk fungsi produk
- 1.6. Menyajikan dan mendiskusikan pilihan-pilihan scripting dengan personil terkait untuk memastikan bahwa hal tersebut sesuai dengan spesifikasi teknisnya
- 1.7. Memilih mark-up language dan pilihan scripting

2. Mengintegrasikan Mark-Up Dan Scripting Language

- 2.1. Menggunakan dan menggabungkan mark-up dan scripting language pada proses penulisan
- 2.2. Memastikan bahwa scripted elements sesuai dengan semua keputusan interface navigasi dan desain grafik
- 2.3. Meniadakan atau menggabungkan scripting and mark-up elements yang berulang-ulang

3. Tes Mark-Up Dan Scripting Language

- 3.1. Melakukan tes rutinitas untuk verifikasi syarat-syarat elemen script (programming)
- 3.2. Menguji mark-up and language

- elements berjalan sesuai dengan syarat-syarat
- 3.3. Melakukan tes untuk memastikan bahwa elemen-elemen tersebut sesuai dengan spesifikasi teknis yang diminta
 - 3.4. Tes kerusakan dan menemukan dokumen yang sesuai
 - 3.5. Menggunakan teknik standar untuk memperbaiki kerusakan

BATASAN VARIABEL

1. Personil terkait dapat meliputi:

- Manajer proyek
- Desainer navigasi
- Desainer interface
- Artis grafik
- Staf teknis khusus yang lain

2. Spesifikasi produk dapat meliputi:

- pendanaan
- sumber
- tujuan
- pemirsa
- desain navigasi

3. spesifikasi teknis dapat meliputi:

- format file
- besarnya file
- operating systems
- browser specifications
- spesifikasi hardware termasuk besarnya memori, RAM
- delivery platforms

4. Script languages dapat meliputi:

- HTML
- XML
- Javascript
- PERL
- Lingo

5. Delivery platforms dapat meliputi:

- world wide web
- CD-ROM
- DVD

6. Produk – produk multimedia dapat meliputi atau termasuk pada:

- spek atau bagian dari produksi film/video:
- fitur
- film dokumenter
- film dan/atau video singkat
- animasi
- komersial
- pertunjukan langsung atau siaran ulang
- video musik
- produksi televisi jenis apapun (musik, drama, komedi, variety, sport)
- produksi televisi langsung maupun siaran ulang
- produk pendidikan
- permainan
- produk promosi
- produk informasi
- produk pelatihan
- e-commerce
- dan lain-lain

PANDUAN PENILAIAN

1. Keterampilan dan Pengetahuan Pendukung

1.1. Penilaian harus mencakup bukti dari pengetahuan penting dan ketrampilan sebagai berikut:

- computer scripts yang mungkin digunakan
- evaluasi syarat-syarat teknis dan lain-lain

2. Konteks Penilaian

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:

- demonstrasi praktis (pengamatan langsung mungkin diperlukan lebih dari satu kali untuk mendapatkan konsistensi dari kemampuan)
- peran
- studi kasus
- contoh kerja atau aktifitas pada simulasi tempat kerja
- Pertanyaan lisan/wawancara yang bertujuan untuk mengevaluasi proses yang digunakan untuk mengembangkan dan merealisasi konsep kreatif
- Proyek/laporan/buku laporan kemajuan
- Laporan pihak ketiga dan prestasi otentik sebelumnya
- Bukti penilaian yang menunjukkan proses yang digunakan untuk mengembangkan dan merealisasi konsep kreatif

3. Aspek Penting Penilaian

- 3.1. Penilaian harus disesuaikan dengan kebutuhan suatu sektor tertentu dimana suatu kemampuan akan dinilai. Penilaian harus mencakup variabel, yang ada dalam daftar variabel, untuk konteks yang dimaksud.
- 3.2. Bukti berikut ini penting untuk penilaian kompetensi pada unit ini:
 - Pengembangan ketrampilan dan pengetahuan untuk menggabungkan mark-up and scripting language pada penulisan produk multimedia.

4. Kaitan dengan Unit-Unit Lain

- 4.1. Unit ini mempunyai keterkaitan dengan unit-unit berikut ini dan direkomendasikan adanya kombinasi pemberian pelatihan dan/atau penilaian:
 - MMPME00601 - Mendesain suatu produk multimedia
 - MMPME00201 – Menulis suatu produk multimedia

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 aktifitas-aktifitas	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 : MMPME00401

JUDUL UNIT : MENGUJI SUATU PRODUK MULTIMEDIA

DESKRIPSI UNIT : Unit ini merujuk pada kemampuan untuk mengembangkan suatu strategi untuk menguji and mengadakan uji coba pada suatu produk multimedia dalam industri seni.

**ELEMEN
KOMPETENSI**

KRITERIA UNJUK KERJA

- | | |
|---|---|
| 1. Menentukan Criteria Untuk Testing | <ul style="list-style-type: none">1.1. Menentukan kriteria yang akan digunakan untuk uji coba/evaluasi1.2. Menentukan poin-poin dimana kemajuan akan diukur1.3. Mendokumentasi dan mengkomunikasikannya pada semua yang terlibat dalam produksi |
| 2. Menentukan Metode Untuk Digunakan Untuk Menguji Produk | <ul style="list-style-type: none">2.1. Mengetahui bermacam-macam metode dan tingkat testing untuk multimedia2.2. Menentukan karakteristik dan ketepatan metode testing selama masa pengembangannya dan penyelesaiannya2.3. Mengembangkan suatu rencana untuk testing produk tersebut selama masa pengembangannya dan penyelesaiannya |
| 3. Tes dan Memeriksa Produk Multimedia Pada Tahapan-Tahapan yang Telah Disetujui | <ul style="list-style-type: none">3.1. Menentukan kemajuan kerja sesuai dengan tahapan laporan3.2. Menguji produk sesuai dengan tahapan laporan3.3. Memberikan umpan balik kepada staf mengenai kemajuan dan kualitas3.4. Menggunakan strategi testing untuk memastikan bahwa produk tersebut memenuhi tujuannya dan kreatif, memenuhi syarat-syarat produksi dan teknis.3.5. Mendokumentasi proses testing dan mencatat masalah dan mengambil langkah-langkah perbaikannya.3.6. Menyelesaikan masalah dan kerusakan yang diketahui selama testing sesuai dengan proyek yang disetujui atau <i>industry practice</i> |
| 4. Mengevaluasi Produk Akhir | <ul style="list-style-type: none">4..1. Mengevaluasi produk akhir apakah |

sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan

- 4..2. Mengetahui strategi yang berhasil dan strategi yang tidak berhasil diterapkan
- 4..3. Document the findings to inform subsequent projects Mengumpulkan temuan-temuan tersebut dalam bentuk dokumen sebagai data untuk proyek-proyek berikutnya yang sejenis

BATASAN VARIABEL

1. Jenis testing dapat meliputi:

- concept testing
- prototyping
- peer review
- usability testing
- platform testing
- field trials
- aggressive testing
- navigation
- graphics
- visual impact
- dan lain-lain

2. Pendeteksian kerusakan dapat meliputi:

- memeriksa data
- memeriksa rangkaian data
- mencoba semua kemungkinan navigasi
- semua pekerjaan antar aktifitas
- catatan pengguna (pengguna) dapat dipercaya dan tepat
- bekerja pada platform yang ditentukan

3. Strategi testing dapat ditentukan oleh:

- kompleksitas proyek
- waktu yang tersedia
- dana yang tersedia
- spesifikasi proyek

4. Catatan hasil tes dapat meliputi:

- deskripsi kerusakan
- kode prioritas
- komentar yang relevan
- remidi yang dilakukan
- hasil tes ulang

- tanggal, detail pelaksana tes

5. Suatu produk multimedia dapat meliputi atau termasuk dalam:

5.1. Aspek atau bagian dari produksi film/video:

- fitur
- film dokumenter
- film dan/atau video singkat
- animasi
- komersial
- pertunjukan langsung atau siaran ulang
- video musik
- produksi televisi jenis apapun (musik, drama, komedi, variety, sport)
- produksi televisi langsung maupun siaran ulang
- produk pendidikan
- permainan
- produk promosi
- produk informasi
- produk pelatihan
- e-commerce
- dan lain-lain

PANDUAN PENILAIAN

1. Keterampilan dan Pengetahuan Pendukung

1.1. Penilaian harus mencakup bukti dari pengetahuan penting dan ketrampilan sebagai berikut:

- jenis testing yang dapat digunakan untuk produk multimedia
- ketrampilan yang terencana dan kemampuan untuk menyampaikan informasi teknik
- tahapan-tahapan dimana testing harus dilaksanakan
- alasan untuk testing

2. Konteks Penilaian

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:

- demonstrasi praktis (pengamatan langsung mungkin diperlukan lebih dari satu kali untuk mendapatkan konsistensi dari kemampuan)
- peran
- studi kasus
- contoh kerja atau aktifitas pada simulasi tempat kerja

- Pertanyaan lisan/wawancara yang bertujuan untuk mengevaluasi proses yang digunakan untuk mengembangkan dan merealisasi konsep kreatif
- Proyek/laporan/buku laporan kemajuan
- Laporan pihak ketiga dan prestasi otentik sebelumnya
- Bukti penilaian yang menunjukkan proses yang digunakan untuk mengembangkan dan merealisasi konsep kreatif

3. Aspek Penting Penilaian

- 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. Bukti berikut ini penting untuk penilaian kompetensi pada unit ini:
- Pengembangan strategi testing
 - Kemampuan untuk menganalisa hasil tes
 - Penggunaan hasil tes untuk menyelesaikan masalah dan kerusakan yang terdeteksi selama testing

4. Kaitan dengan Unit-Unit Lain

- 4.1. Unit ini mempunyai hubungan dengan unit-unit berikut ini dan direkomendasikan adanya kombinasi pemberian pelatihan dan/atau penilaian:
- MMPME00601 - Mendesain suatu produk multimedia
 - MMPME01001 - Mendesain dan menciptakan interface multimedia
 - MMPME01101 - Mendesain navigasi untuk produk multimedia
 - CUSADM06A - Mengembangkan dan melaksanakan suatu rencana operasional

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 aktifitas-aktifitas	2
4.	Bekerja dengan orang lain dan kelompok	2
5.	Menggunakan ide-ide dan teknik matematika	2
6.	Memecahkan masalah	2
7.	Menggunakan teknologi	3

KODE UNIT : MMPME00501

JUDUL UNIT : MENGELOLA ASET MULTIMEDIA

DESKRIPSI UNIT : Unit ini meliputi kemampuan untuk melakukan prosedur formal yang berhubungan dengan sistem untuk mendokumentasi proyek multimedia pada industri seni termasuk menentukan konvensi untuk penamaan file, sourcing, sorting dan menyimpan materi, dan mencatat rincian proyek.

**ELEMEN
KOMPETENSI**

KRITERIA UNJUK KERJA

- | | |
|---|---|
| 1. Membuat Prosedur Yang Sistematis Untuk Mengelola Content Dan Output | 1.1. Menetapkan cara-cara pemberian nama pada file dan protokol
1.2. Review filing and backup systems
Memeriksa sistem filing dan sistem backup
1.3. Menentukan proses untuk mencatat informasi yang dibutuhkan untuk menelusuri aset
1.4. Menentukan cara-cara untuk mencatat kemajuan dan lokasi file dan aset
1.5. Mengembangkan strategi untuk menelusuri dan mencatat materi |
| 2. Mencatat Informasi Mengenai Aset | 2.1. Mencatat sumber materi sesuai dengan prosedur yang ditetapkan
2.2. Mencatat kemajuan dan rincian sejumlah output
2.3. Mencatat informasi teknis mengenai pekerjaan yang sedang berjalan.
2.4. Menelusuri aset dan mencatat informasi sesuai dengan sistem yang ditentukan
2.5. Menjaga version control dan mengidentifikasi status produk interim, prototip dan aset lain yang relevan |
| 3. Merencanakan Penyelesaian Dan Penyimpanan Proyek | 3.1. Mengkonfirmasi skedul final dengan personil terkait
3.2. Menentukan syarat-syarat untuk pengarsipan
3.3. Mengkonfirmasi prosedur untuk penyelesaian proyek |
| 4. Membuat File dan Menyimpan Materi Proyek | 4.1. Membuat file dan indeks dari dokumen resmi sesuai dengan proyek yang telah disetujui atau prosedur perusahaan |

- 4..2. Membuat file dan index scripts sesuai dengan sesuai dengan proyek yang telah disetujui atau prosedur perusahaan
- 4..3. Membuat arsip file artwork dan elemen media sesuai dengan sistem yang telah dtentukan dan prakteknya di dunia industri
- 4..4. Memastikan akses keseluruhan materi yang dikembangkan untuk proyek tersebut

BATASAN VARIABEL

1. Dokumen resmi dapat meliputi:

- proposal terakhir
- syarat dan kondisi yang disetujui
- intermediate and final sign-offs
- perjanjian konfidensial/kerahasiaan
- kontrak dengan sub-kontraktor
- hak penghapusan aset

2. Informasi aset dapat meliputi:

- rincian aset
- rincian transfer
- tanggal transfer
- versi

3. Materi proyek dapat meliputi:

- grafik
- video
- audio
- animasi (2D, 3D, model)
- foto

4. Produksi multimedia dapat meliputi atau termasuk dalam:

- 4.1. Aspek atau bagian dari produksi film/video:
 - fitur
 - film dokumenter
 - film dan/atau video singkat
 - animasi
 - komersial
 - pertunjukan langsung atau siaran ulang
 - video musik

- produksi televisi jenis apapun (musik, drama, komedi, variety, sport)
- produksi televisi langsung maupun siaran ulang
- produk pendidikan
- permainan
- produk promosi
- produk informasi
- produk pelatihan
- e-commerce
- dan lain-lain

PANDUAN PENILAIAN

1. Keterampilan dan Pengetahuan Pendukung

- 1.1. Penilaian harus mencakup bukti dari pengetahuan penting dan ketrampilan sebagai berikut:
- ketrampilan untuk menghimpun dan membuat file informasi
 - syarat-syarat project closure
 - protokol industri yang digunakan untuk menyimpan dan membuat file informasi

2. Konteks Penilaian

- 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:
- demonstrasi praktis (pengamatan langsung mungkin diperlukan lebih dari satu kali untuk mendapatkan konsistensi dari kemampuan)
 - peran
 - studi kasus
 - contoh kerja atau aktifitas pada simulasi tempat kerja
 - Pertanyaan lisan/wawancara yang bertujuan untuk mengevaluasi proses yang digunakan untuk mengembangkan dan merealisasi konsep kreatif
 - Proyek/laporan/buku laporan kemajuan
 - Laporan pihak ketiga dan prestasi otentik sebelumnya
 - Bukti penilaian

3. Aspek Penting Penilaian

- 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. Bukti berikut ini penting untuk penilaian kompetensi pada unit ini:

- kemampuan untuk set up dan memelihara sistem
- menyimpan, meng update dan menelusuri catatan
- manajemen sumber

4. Kaitan dengan Unit-Unit Lain

4.1. Unit ini mempunyai keterkaitan dengan unit-unit berikut ini dan direkomendasikan adanya kombinasi pemberian pelatihan dan/atau penilaian:

- CUSRAD01A - Mengumpulkan dan menyusun informasi
- CUSADM03A - Mengelola suatu proyek

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 aktifitas-aktifitas	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 : MMPME00601

JUDUL UNIT : MENDESAIN PRODUK MULTIMEDIA

DESKRIPSI UNIT : Unit ini menjelaskan ketrampilan dan pengetahuan yang dibutuhkan untuk menganalisa syarat-syarat dan mengembangkan desain suatu proyek multimedia dalam industri seni.

**ELEMEN
KOMPETENSI**

KRITERIA UNJUK KERJA

- | | |
|---|---|
| 1. Menentukan Syarat-Syarat Proyek | <ul style="list-style-type: none">1.1. Menganalisa laporan produk serta komponennya untuk menetapkan tujuan dan audience1.2. Berkonsultasi dengan klien untuk menjelaskan syarat-syarat1.3. Mengetahui karakteristik audience untuk menentukan dampaknya terhadap semua aspek desain1.4. Mengetahui content yang harus ada pada produk tersebut1.5. Menentukan spesifikasi proyek sesuai dengan laporan |
| 2. Mengidentifikasi Pendekatan Yang Memungkinkan Dan Memilih Pendekatan Yang Paling Sesuai | <ul style="list-style-type: none">2.1. Mengetahui kemungkinan pendekatan yang dipakai pada desain dan mengetahui manfaat dari setiap pendekatan2.2. Melakukan analisa awal meliputi audience, lingkungan untuk produk final, content dan sistem2.3. Berkonsultasi dengan personil kreatif dan teknis yang relevan untuk memastikan bahwa semua pendekatan yang memungkinkan telah dipikirkan2.4. Menerapkan prinsip desain visual, instruksional dan interaktif pada waktu menentukan pendekatan yang terbaik2.5. Memilih pendekatan yang sistematis yang akan memenuhi kreatif, produksi dan syarat-syarat teknis yang disebutkan pada laporan |
| 3. Menghasilkan Suatu Desain Untuk Proyek Multimedia | <ul style="list-style-type: none">3.1. Mendesain struktur/arsitektur sesuai laporan dan content yang diajukan3.2. Mendesain hubungan antara elemen multimedia yang dibutuhkan oleh proyek |

- 3.3. Mengetahui elemen antar aktifitas yang dibutuhkan proyek dan memasukkannya dalam desain
 - 3.4. Mengetahui setiap elemen multimedia, mendesain dan menspesifikasi fitur setiap elemen
 - 3.5. Menciptakan kemudahan untuk pemakaian dan adanya konsistensi dalam navigasi
 - 3.6. Mengembangkan storyboard sesuai dengan kebutuhan pekerjaan tersebut dan pengembangan tim
 - 3.7. Memastikan bahwa desain tersebut sesuai dengan laporan proyek
 - 3.8. Mengetahui deliverables dan menyetujui milestones
- 4. Memeriksa Dan Mengkonfirmasi Desain**
- 4.1. Memeriksa desain terhadap output yang dibutuhkan oleh proyek, klien dan audience
 - 4.2. Memeriksa desain untuk memastikan bahwa desain tersebut memenuhi syarat-syarat kreatif laporan
 - 4.3. Memeriksa desain untuk memastikan bahwa desain tersebut memenuhi syarat-syarat teknis laporan
 - 4.4. Mengadakan penyesuaian desain jika dibutuhkan setelah mengadakan diskusi dengan personil terkait
 - 4.5. Mengklarifikasi isu legislatif atau kepemilikan supaya sejalan dengan produksi dan/atau persyaratan organisasi
 - 4.6. Mengkonfirmasi persetujuan desain termasuk deliverables, milestones dan timeline (rentangan waktu)

BATASAN VARIABEL

1. Personil yang cocok untuk berkonsultasi dapat meliputi:

- pengarah seni
- pengarah teknis
- desainer instruksional
- programer
- desainer grafik
- pendidik
- kepala bagian

- staf teknis lain
- klien
- staf ahli kreatif dan administrasi lain

2. Spesifikasi Proyek dapat meliputi:

- pendanaan
- kerangka waktu (timeframe)
- akses untuk fasilitas dan sumber (resources) Isu teknis:
- disc space
- delivery platform
- testing plan
- milestones
- deliverables
- prototyping
- personil:
- jumlah
- tersedia

3. Komponen laporan dapat meliputi:

- bunyi
- video
- images
- teks
- animasi
- grafik
- pendanaan
- kerangka waktu (time frame)
- hal-hal teknis

4. Aspek proyek yang termasuk dalam kajian ulang dapat meliputi:

- content
- antar aktifitas
- kemudahan navigasi
- desain instruksional
- kreatifitas
- minat
- syarat-syarat klien/pelanggan

5. Tim Pengembang dapat meliputi:

- artis grafik
- peneliti
- desainer instruksional
- desainer permainan (game)
- teknisi suara

- pembuat animasi
- spesialis teknik
- pembuat program

6. Hal-hal (isu) legislatif dan kepemilikan dapat meliputi:

- hak cipta
- penghapusan
- properti intelektual
- kepemilikan aset
- konfidensial/kerahasiaan
- persetujuan non-disclosure

7. Desain dapat disetujui oleh:

- manajer proyek
- manajer teknis
- klien
- supervisor
- prodpengguna eksekutif

8. Delivery platform dapat meliputi:

- world wide web
- CD-ROM

9. Produksi multimedia dapat meliputi atau termasuk dalam:

9.1. Aspek atau bagian dari produksi film/video:

- fitur
- film dokumenter
- film dan/atau video singkat
- animasi
- komersial
- pertunjukan langsung atau siaran ulang
- video musik
- produksi televisi jenis apapun (musik, drama, komedi, variety, sport)
- produksi televisi langsung maupun siaran ulang
- produk pendidikan
- permainan
- produk promosi
- produk informasi
- produk pelatihan
- e-commerce
- dan lain-lain

PANDUAN PENILAIAN

1. Keterampilan dan Pengetahuan Pendukung

1.1. Penilaian harus mencakup bukti dari pengetahuan penting dan ketrampilan sebagai berikut:

- prinsip desain yang efektif dan kreatif
- prinsip komunikasi visual
- aplikasi dari sejumlah media dan tekniknya
- teori interaksi manusia/mesin
- prinsip belajar dan teknik instruksional

2. Konteks Penilaian

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:

- demonstrasi praktis (pengamatan langsung mungkin diperlukan lebih dari satu kali untuk mendapatkan konsistensi dari kemampuan)
- peran
- studi kasus
- contoh kerja atau aktifitas pada simulasi tempat kerja
- Pertanyaan lisan/wawancara yang bertujuan untuk mengevaluasi proses yang digunakan untuk mengembangkan dan merealisasi konsep kreatif
- Proyek/laporan/buku laporan kemajuan
- Laporan pihak ketiga dan prestasi otentik sebelumnya
- Bukti penilaian yang menunjukkan proses yang digunakan untuk mengembangkan dan merealisasi konsep kreatif

3. Aspek Penting Penilaian

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.

- kemampuan untuk mengembangkan suatu desain yang memenuhi syarat-syarat spesifikasi proyek
- kemampuan untuk menghasilkan suatu produk yang asli, efektif dan kreatif

4. Kaitan dengan Unit-Unit Lain

4.1. Unit ini mempunyai keterkaitan dengan unit-unit berikut ini dan direkomendasikan adanya kombinasi pemberian pelatihan dan/atau penilaian:

- MMPME00701A - Menerapkan prinsip desain visual dan komunikasi untuk mengembangkan suatu produk multimedia

- CUFRAD01A - Menghasilkan konsep yang asli dan mengembangkannya
- CUFGEN01A - Mengembangkan dan menerapkan pengetahuan mengenai industri
- CUSRAD01A - Mengumpulkan dan menyusun informasi
- CUSRAD02A - Melakukan riset

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 aktifitas-aktifitas	3
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 : MMPME00701A
JUDUL UNIT : MENERAPKAN PRINSIP DESAIN VISUAL DAN KOMUNIKASI UNTUK MENGEMBANGKAN PRODUK MULTIMEDIA

DESKRIPSI UNIT : Unit ini menerangkan ketrampilan 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

- 1. Menerima Dan Memahami Laporan**
 - 1.1. Bergabung dengan personal terkait untuk memahami dan menentukan tujuan dan output produk multimedia, meneliti aplikasi desain visual dan teknik komunikasi untuk meamstikan bahwa syarat-syarat kreatif, teknis dan produksi dapat terpenuhi
 - 1.2. Menentukan semua faktor yang terkait yang mungkin dapat menentukan dan berdampak pada desain visual dan konsep komunikasi dan aplikasi melalui breakdown dan pemahaman laporan dan bekerja sama dengan personil terkait
 - 1.3. Menentukan pengguna/audience yang dituju untuk menentukan format dan delivery platform dari produk multimedia melalui diskusi dengan personil terkait

- 2. Menghasilkan Dan Menilai Ide-Ide**
 - 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 dengan perosnel terkait mengenai dan ide-ide desain visual dan komunikasi untuk memastikan kontribusi sejumlah ide-ide dan solusi kreatif pada konsep awal
 - 2.3. Selalu merujuk pada ide-ide kreatif dan solusinya dan menilainya untuk

implikasi pendanaan, kerangka waktu, kelayakan teknis dan suitability untuk memenuhi laporan

3. Melaksanakan Riset

- 3.1. Meneliti dan membandingkan teknik dan perkakas untuk desain visual dan komunikasi yang digunakan dalam membuat produk multimedia, menjelajahi karakteristik dan perbedaan dari imaging digital dan tradisional
- 3.2. Meneliti dan membandingkan serangkaian delivery platforms untuk produk multimedia
- 3.3. Menjelajahi tipografik dan elemen visual yang cocok untuk pengembangan produk multimedia
- 3.4. Menentukan hubungan antara komponen visual dengan hardware yang dibutuhkan
- 3.5. Menyusun media riset dan temuan-temuan untuk digunakan oleh semua personil terkait selama proses pengembangan desain, memperbaharui jika diperlukan

4. Memilih Media/Materi Untuk Digunakan Pada Desain Visual Dan Komunikasi

- 3.6. Mengevaluasi diskusi awal dan laporan desain terhadap temuan dan mendiskusikan dengan personil terkait
- 4.1.1. Menentukan serangkaian desain visual dan teknik komunikasi yang ada dan menyajikannya kepada personil terkait untuk pemikiran lebih lanjut mengenai kemampuan desain dan teknik tersebut dapat memenuhi kreatif, teknis dan laporan produksi
- 4.1.2. Memilih desain visual dan teknik komunikasi yang cocok yang dapat memenuhi kreatif, teknis dan laporan produksi
- 4.1.3. Mengumpulkan materi dan media yang relevan, memastikan untuk kreatif dan spesifikasi teknis dari suatu produk multimedia
- 4.1.4. Berkonsultasi dengan personil terkait untuk memastikan bahwa semua media yang dibutuhkan telah diperiksa dan

5. Menerapkan Desain Visual Dan Teknik Komunikasi

disediakan dan memastikan bahwa pilihan tersebut berdasarkan pada pemahaman karakteristik dan kemampuan pengguna (pengguna)

- 5.1. Menggunakan teknik desain yang dipilih untuk mengembangkan struktur produk, memastikan bahwa semua elemen telah dimasukkan dalam dokumen untuk digunakan di masa yang akan datang
- 5.2. Menentukan elemen multimedia yang relevan yang dibutuhkan untuk mencapai hasil yang diinginkan
- 5.3. Mendiskusikan parameter teknis dan perencanaan teknis dengan personil terkait untuk mencapai format yang paling sesuai
- 5.4. Menentukan rentangan parameter desain yang sesuai dan menggunakannya untuk memenuhi laporan, memastikan kreatif, teknis dan sumber produksi cukup untuk mencapai hasil akhir

6. Mengevaluasi Teknik Desain Visual Dan Komunikasi

- 6.1. Memeriksa teknik desain visual dan komunikasi untuk menilai solusi kreatif untuk mendesain laporan, ketepatannya untuk pengguna/audience dan kelayakan teknis
- 6.2. Mendiskusikan dan mengkonfirmasi syarat-syarat tambahan atau modifikasi pada seluruh desain dan melakukan perbaikan yang diperlukan

BATASAN VARIABEL

1. Personil yang cocok untuk berkonsultasi dapat meliputi:

- pengarah seni
- pengarah teknis
- desainer grafik komputer
- pembuat program
- desainer grafik
- kepala bagian
- staf teknis lain
- pengguna/audience
- staf ahli kreatif dan teknis lain

2. Teknik desain

- drawing
- storyboard
- drawing on a tablet
- scanning drawings and photographs
- using image and background generation tools
- thumbnail sketches
- flow charts

3. Elemen desain visual dan komunikasi dapat meliputi:

- composition
- proportion
- balance
- framing
- colour
- line
- texture
- shape
- form
- tone
- scale
- movement
- typography:
 - point
 - tracking
 - leading
 - kerning
 - typeface
 - alignment

4. Elemen multimedia visual dapat meliputi:

- screen images:
 - graphics
 - photographs
 - drawings
 - video
 - film
 - buttons
 - colours
 - text
 - content
 - style
 - icons

- backgrounds
- flow chart

5. Delivery platform dapat meliputi:

- world wide web
- CD-ROM

6. Produksi multimedia dapat meliputi atau termasuk dalam:

6.1. Aspek atau bagian dari produksi film/video:

- fitur
- film dokumenter
- film dan/atau video pendek
- animasi
- komersial
- pertunjukan langsung atau siaran ulang
- video musik
- produksi televisi jenis apapun (musik, drama, komedi, variety, sport)
- produksi televisi langsung maupun siaran ulang
- produk pendidikan
- permainan
- produk promosi
- produk informasi
- produk pelatihan
- e-commerce
- dan lain-lain

PANDUAN PENILAIAN

1. Keterampilan dan Pengetahuan Pendukung

1.1. Penilaian harus mencakup bukti dari pengetahuan penting dan ketrampilan sebagai berikut:

- penerapan prinsip komunikasi grafik dan visual
- karakteristik dari grafik digital dan grafik tradisional
- mengetahui kemampuan sejumlah perkakas dan teknik untuk memproduksi dan memanipulasi gambar-gambar
- mampu memeriksa keputusan-keputusan yang berhubungan dengan karakteristik pengguna dan syarat-syarat-syarat-syarat
- prinsip belajar dan pendekatan instruksional
- perencanaan dan riset
- ketrampilan efektif komunikasi visual
- pengetahuan tentang lingkup, teknologi dan komponen yang dapat diterapkan pada produk multimedia

- pengetahuan dan penerapan sejumlah software desain komputer
- pengetahuan faktor keterbatasan hardware dan software komputer
- pengetahuan mengenai strategi untuk menguji produk instruksional
- memahami informasi, scripts dan gambar-gambar kreatif
- memahami kemampuan personil lain yang bekerja sama
- memahami elemen kreatif dari suatu produksi
- ketrampilan desain dan menggambar
- mampu untuk memelihara integritas desain
- manajemen dan sumber informasi
- hak cipta, peraturan dan penghapusan hak cipta

2. Konteks Penilaian

- 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:
 - demonstrasi praktis (pengamatan langsung mungkin diperlukan lebih dari satu kali untuk mendapatkan konsistensi dari kemampuan)
 - peran
 - studi kasus
 - contoh kerja atau aktifitas pada simulasi tempat kerja
 - Pertanyaan lisan/wawancara yang bertujuan untuk mengevaluasi proses yang digunakan untuk mengembangkan dan merealisasi konsep kreatif
 - Proyek/laporan/buku laporan kemajuan
 - Laporan pihak ketiga dan prestasi otentik sebelumnya
 - Bukti penilaian yang menunjukkan proses yang digunakan untuk mengembangkan dan merealisasi konsep kreatif

3. Aspek Penting Penilaian

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

4. Kaitan dengan Unit-Unit Lain

4.1. Unit ini mempunyai keterkaitan dengan unit-unit berikut ini dan direkomendasikan adanya kombinasi pemberian pelatihan dan/atau penilaian:

- CUFRAD01A - Memulai dan mengembangkan suatu konsep
- MMPME00601 - Mendesain suatu produk multimedia
- MMPME01401 - Menciptakan, memanipulasi dan menggunakan grafik 2D

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 aktifitas-aktifitas	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 : MMPME00801
JUDUL UNIT : MENERAPKAN PRINSIP DESAIN INSTRUKSIONAL
PADA PRODUK MULTIMEDIA

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

**ELEMEN
KOMPETENSI**

KRITERIA UNJUK KERJA

- | | |
|--|--|
| 1. Menerima Dan Memahami Laporan Untuk Desain Instruksional | <ul style="list-style-type: none">1.1. Bergabung dengan personal 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 terpenuhi1.2. Menentukan semua faktor yang terkait yang mungkin dapat menentukan dan berdampak pada desain visual dan konsep komunikasi dan aplikasi melalui breakdown dan pemahaman laporan dan bekerja sama dengan personil terkait1.3. Menentukan pengguna/audience yang dituju untuk menentukan format dan delivery platform dari produk multimedia melalui diskusi dengan personil terkait |
| 2. Menghasilkan dan Menilai Ide-Ide | <ul style="list-style-type: none">2.1. Menghasilkan serangkaian ide-ide desain visual dan komunikasi yang secara teknik layak pakai, merespon laporan dan menyediakan solusi kreatif untuk semua isu desain2.2. Mendiskusikan dengan perosnel terkait mengenai dan ide-ide desain visual dan komunikasi untuk memastikan kontribusi sejumlah ide-ide dan solusi kreatif pada konsep awal2.3. Selalu merujuk pada ide-ide kreatif |

dan solusinya dan menilainya untuk implikasi pendanaan, kerangka waktu, kelayakan teknis dan kesesuaian untuk memenuhi laporan

3. Melaksanakan Riset

- 3.1. Meneliti pendekatan instruksional yang merujuk pada syarat-syarat laporan dan dapat mempengaruhi keseluruhan pengembangan desain
- 3.2. Menyusun media riset dan temuan-temuan untuk digunakan oleh semua personil terkait selama proses pengembangan desain, memperbaharui jika diperlukan
- 3.3. Mengevaluasi diskusi awal dan laporan desain terhadap temuan dan mendiskusikan dengan personil terkait

4. Memilih Model Desain Instruksional

- 4.1.1. Menentukan model desain instruksional, menimbang karakteristiknya, perbedaannya dan kemampuannya untuk memenuhi laporan
- 4.2. Berkonsultasi dengan personil 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 bahwa pilihan berdasarkan pengertian akan karakteristik dan kemampuan pengguna

5. Merencanakan Dan Membuat Produk Instruksional

- 5.1. Menggunakan teknik desain visual yang sudah ditentukan untuk menentukan komposisi struktur produk, memastikan semua elemen didokumentasikan untuk digunakan selanjutnya
- 5.2. Merencanakan content, rangkaian dan antar aktifitas untuk digunakan sesuai dengan syarat-syarat teknis, kreatif dan produksi
- 5.3. Menentukan elemen multimedia relevan yang penting untuk

- mengkonstruksi produk
- 5.4. Mendiskusikan parameter teknis dan perencanaan teknis dengan personil terkait untuk mendapatkan format yang paling sesuai
 - 5.5. Menentukan parameter desain yang sesuai dan menggunakannya untuk memenuhi laporan, memastikan sumber kreatif, teknis dan produksi cukup untuk mencapai hasil akhir
- 6. Mengevaluasi Strategi Dan Materi Instruksional**
- 6.1. Memeriksa produk instruksional untuk mengukur aplikasi dari solusi kreatif pada laporan desain, kelayakan teknis dan ketepatannya dengan pengguna/audience
 - 6.2. Mendiskusikan dan mengkonfirmasi syarat-syarat tambahan atau modifikasi desain instruksional dan melakukan langkah-langkah perbaikan jika diperlukan

BATASAN VARIABEL

1. Tujuan produk instruksional dapat berupa:

- meningkatkan lingkungan belajar
- memperluas kemampuan pendidik untuk mendidik
- menambah kapasitas pembelajar
- menyediakan pengalaman yang tidak tersedia pada dunia nyata
- menyediakan fasilitas kolaborasi antar budaya, social dan batas fisiknya
- mendukung belajar individu maupun otentik

2. Faktor-faktor terkait dapat meliputi:

- audience
- lingkungan
- kebutuhan sumber
- bahasa dan tahap perkembangan dari pembelajar

3. Faktor-faktor pada model instruksional dapat meliputi:

- derajat antar aktifitas
- relevansi terhadap audience (berdasarkan konsultasi dan riset)
- akomodasi dari berbagai macam gaya belajar
- pemahaman teknologi dari audience yang dituju
- tingkat bahasa dan literacy
- keseimbangan antara berbagai komponen (gambar, teks, bunyi, animasi)
- kemudahan penggunaan

- tingkatan minat dan strategi untuk menghargai pengguna

4. Faktor-faktor yang harus dipikirkan pada perencanaan instruksional:

- materi dalam susunan yang logis, berurut-urutan
- kesulitan disusun berdasarkan tingkatan: sulit, lebih sulit, sangat sulit
- kesempatan untuk mengulang dan memeriksa
- kebutuhan akan antar aktifitas
- menggunakan berbagai macam pendekatan, teknik menyajikan informasi dan aktifitas
- struktur informasi
- apa yang terjadi jika seseorang melakukan kekeliruan
- bagaimana cara meminta bantuan
- teknik untuk mendapat perhatian pengguna dan membuat program tersebut menarik

5. Delivery platform dapat meliputi:

- world wide web
- CD-ROM

6. Produksi multimedia dapat meliputi atau termasuk dalam:

6.1. Aspek atau bagian dari produksi film/video:

- fitur
- film dokumenter
- film dan/atau video pendek
- animasi
- komersial
- pertunjukan langsung atau siaran ulang
- video musik
- produksi televisi jenis apapun (musik, drama, komedi, variety, sport)
- produksi televisi langsung maupun siaran ulang
- produk pendidikan
- permainan
- produk promosi
- produk informasi
- produk pelatihan
- e-commerce
- dan lain-lain

PANDUAN PENILAIAN

1. Keterampilan dan Pengetahuan Pendukung

1.1. Penilaian harus mencakup bukti dari pengetahuan penting dan ketrampilan sebagai berikut:

- prinsip pendekatan belajar dan instruksional

- perencanaan dan riset
- komunikasi efektif
- pengetahuan mengenai lingkup, teknologi dan komponen yang dapat diterapkan pada produk multimedia
- pengetahuan dan aplikasi dari sejumlah software instruksional
- pengetahuan mengenai prinsip desain dan konstruksi instruksional
- pengetahuan mengenai faktor keterbatasan hardware dan software komputer
- pengetahuan mengenai strategi untuk menguji produk instruksional
- memahami informasi kreatif, skrip dan gambar
- memahami kemampuan personil lain yang bekerja bersama
- memahami elemen kreatif dari suatu produksi
- keterampilan desain dan menggambar
- kemampuan untuk memelihara integritas desain
- sumber informasi dan manajemen
- undang-undang hak cipta, peraturan dan prosedur penghapusan hak cipta

2. Konteks Penilaian

- 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:
 - demonstrasi praktis (pengamatan langsung mungkin diperlukan lebih dari satu kali untuk mendapatkan konsistensi dari kemampuan)
 - peran
 - studi kasus
 - contoh kerja atau aktifitas pada simulasi tempat kerja
 - Pertanyaan lisan/wawancara yang bertujuan untuk mengevaluasi proses yang digunakan untuk mengembangkan dan merealisasi konsep kreatif
 - Proyek/laporan/buku laporan kemajuan
 - Laporan pihak ketiga dan prestasi otentik sebelumnya
 - Bukti penilaian yang menunjukkan proses yang digunakan untuk mengembangkan dan merealisasi konsep kreatif

3. Aspek Penting Penilaian

- 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.

- kemampuan untuk menyajikan dan menyusun informasi untuk tujuan pendidikan dan belajar
- memahami sejumlah software untuk belajar on-line
- mengembangkan ketrampilan berkomunikasi

4. Kaitan dengan Unit-Unit Lain

4.1. Unit ini mempunyai keterkaitan dengan unit-unit berikut ini dan direkomendasikan adanya kombinasi pemberian pelatihan dan/atau penilaian:

- CUFRAD01A - Memulai dan mengembangkan konsep
- MMPME00601 - Mendesain suatu produk multimedia
- CUFGEN01A - Mengembangkan dan menerapkan pengetahuan mengenai industri
- CUSRAD01A - Mengumpulkan dan menyusun informasi
- CUSRAD02A - Melakukan riset

No.	KOMPETENSI KUNCI DALAM UNIT INI	TINGKAT
1.	Mengumpulkan, mengorganisir dan menganalisa informasi	3
2.	Mengkomunikasikan ide-ide dan informasi	2
3.	Merencanakan dan mengorganisir aktifitas-aktifitas	3
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 : **MMPME00901**
JUDUL UNIT : **MENERAPKAN PRINSIP DESAIN PERMAINAN PADA PRODUK MULTIMEDIA**

DESKRIPSI UNIT : Unit ini menjelaskan keterampilan dan pengetahuan yang diperlukan untuk menggunakan prinsip desain permainan, termasuk merencanakan dan mendesain suatu permainan, untuk penembangan produk multimedia untuk digunakan dalam industri seni.

ELEMEN KOMPETENSI

KRITERIA UNJUK KERJA

1. Menerima Dan Memahami Laporan Untuk Desain Permainan

- 1.1. Bergabung dengan personal terkait untuk memahami dan menentukan tujuan dan luaran produk multimedia, menemiti aplikasi desain visual dan teknik komunikasi untuk memastikan bahwa persyaratan kreatif, teknis dan produksi dapat terpenuhi
- 1.2. Menentukan semua faktor yang terkait yang mungkin dapat menentukan dan berdampak pada desain permainan melalui breakdown dan pemahaman laporan dan liaison dengan personal terkait
- 1.3. Menentukan pengguna/audience yang dituju untuk menentukan format dan delivery platform dari permainan (game) melalui diskusi dengan personal terkait

2. Menghasilkan dan menilai ide-ide

- 2.1. Menghasilkan serangkaian ide-ide untuk desain permainan yang secara teknis layak pakai, merespon pada laporan dan menyediakan solusi kreatif pada seluruh isu desain
- 2.2. Mendiskusikan dengan perosnel terkait mengenai dan ide-ide desain visual dan komunikasi untuk memastikan kontribusi sejumlah ide-ide dan solusi kreatif pada konsep awal
- 2.3. Selalu merujuk pada ide-ide kreatif dan solusinya dan menilainya untuk implikasi pendanaan, kerangka waktu,

kelayakan teknis dan kesesuaian untuk memenuhi laporan

3. Melaksanakan riset

- 3.1. Meneliti jenis-jenis desain permainan termasuk genre dan lingkungan yang merujuk pada persyaratan laporan dan dapat mempengaruhi pengembangan desain
- 3.2. Menentukan tujuan dan aksi yang memungkinkan dan faktor terkait yang lain pada pembuatan permainan, dengan memikirkan faktor yang paling tepat untuk memenuhi syarat laporan
- 3.3. Mengelola media dan temuan riset untuk digunakan oleh seluruh personil terkait selama proses pengembangan desain, merevisi jika diperlukan
- 3.4. Mengevaluasi diskusi awal dan laporan desain terhadap temuan dan mendiskusikan dengan personil terkait

4. Memilih model desain permainan

- 4..1. Menentukan dan menyajikan sejumlah model desain permainan kepada personil terkait untuk menimbang karakteristiknya, perbedaannya dan kemampuannya untuk memenuhi laporan
- 4..2. Berkonsultasi dengan personil terkait untuk memastikan bahwa berbagai macam model telah diidentifikasi dan disediakan
- 4..3. Memilih model desain permainan yang dapat memenuhi persyaratan laporan: kreatif, teknis dan produksi

5. Membuat elemen permainan

- 5.1. Menggunakan teknik desain untuk mengembangkan struktur permainan, memastikan bahwa semua elemen telah dimasukkan dalam dokumen untuk digunakan selanjutnya
- 5.2. Mendiskusikan parameter teknis dan perencanaan teknis dengan personil terkait untuk mencapai format yang paling sesuai
- 5.3. Menentukan rentangan parameter permainan yang sesuai dan menggunakannya untuk memenuhi laporan desain, memastikan sumber

kreatif, teknis dan produksi cukup untuk mencapai hasil akhir

6. Mengevaluasi permainan berdasarkan prinsip desain

5.4. Menentukan elemen multimedia yang dibutuhkan untuk membuat permainan

6.1 Memeriksa desain permainan untuk pendekatan inovatif, kelayakan teknis dan memenuhi laporan desain

6.2 Mendiskusikan dan mengkonfirmasi persyaratan tambahan atau modifikasi pada desain permainan dan melakukan langkah-langkah perbaikan jika diperlukan

BATASAN VARIABEL

1. Persyaratan permainan dapat meliputi:

- spesifikasi teknis
- syarat kreatif:
- kemampuan pengguna
- karakteristik pengguna
- syarat produksi

2. Faktor-faktor yang mungkin menentukan dan mempengaruhi desain permainan dan breakdown laporan dapat meliputi:

- pendanaan
- kerangka waktu
- sumber teknis
- sumber daya manusia
- kompleksitas dari permainan
- delivery platform
- pelaksanaan
- pengguna

3. Struktur untuk desain permainan dapat meliputi:

- plot
- setting
- virtual architecture
- characters
- conflict
- point of view
- navigation

4. Parameter permainan dapat meliputi:

- tingkat ketrampilan
- penilaian (judgement)

- pilihan
- keputusan
- kode
- peraturan
- tingkat kemajuan
- tujuan
- actions
- events
- tingkat kesulitan
- pemberian skor
- kalkulasi skor
- kontrol dari pengguna
- interaksi pengguna
- opsi untuk single player atau multi-player
- customisation

5. Personil yang tepat untuk berkonsultasi dapat meliputi:

- desainer permainan
- pembuat program
- pengarah teknis
- staf teknis khusus lainnya
- pengarah
- pengguna
- pengarah seni
- desainer grafik
- kepala bagian
- pengguna/audience
- personil ahli lain

6. Teknik desain dapat meliputi:

- drawing
- storyboarding
- scanning drawings and photographs
- using image and background generation tools

7. Elemen visual dapat meliputi:

- colour
- line
- tone
- texture
- shape
- form

8. Elemen multimedia dapat meliputi:

- screen images:
- graphics
- photographs
- drawings
- video/film
- animation
- buttons
- colours
- text
- content
- videos
- style
- icons
- backgrounds
- flow chart

9. Delivery platform dapat meliputi:

- world wide web
- CD-ROM

10. Produksi multimedia dapat meliputi atau termasuk dalam:

10.1. Aspek atau bagian dari produksi film/video:

- fitur
- film dokumenter
- film dan/atau video singkat
- animasi
- komersial
- pertunjukan langsung atau siaran ulang
- video musik
- produksi televisi jenis apapun (musik, drama, komedi, variety, sport)
- produksi televisi langsung maupun siaran ulang
- produk pendidikan
- permainan
- produk promosi
- produk informasi
- produk pelatihan
- e-commerce
- dan lain-lain

PANDUAN PENILAIAN

1. Keterampilan dan Pengetahuan Pendukung

1.1. Penilaian harus mencakup bukti dari pengetahuan penting dan ketrampilan sebagai berikut:

- kemampuan untuk memeriksa keputusan-keputusan yang berhubungan dengan karakteristik dan persyaratan pengguna
- pengetahuan dan penerapan sejumlah software untuk permainan
- pengetahuan dan penerapan prinsip desain permainan dan pengetahuan konstruksi komputer dan sistem operasi komputer
- pengetahuan mengenai faktor keterbatasan kemampuan hardware komputer
- pengetahuan dan penerapan strategi untuk menguji permainan dan produk
- memahami informasi kreatif, skrip dan gambar
- memahami kemampuan personil lain yang bekerja sama
- memahami elemen kreatif dari suatu produksi
- ketrampilan desain dan menggambar
- kemampuan untuk memelihara integritas desain
- pengetahuan mengenai prinsip layar (screen)
- pengetahuan mengenai prinsip dasar editing, contohnya composition, framing, pacing, timing
- sumber dan manajemen informasi
- ketrampilan berkomunikasi secara efektif
- undang-undang hak cipta, regulasi dan prosedur penghapusan hak cipta

2. Konteks Penilaian

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:

- demonstrasi praktis (pengamatan langsung mungkin diperlukan lebih dari satu kali untuk mendapatkan konsistensi dari kemampuan)
- peran
- studi kasus
- contoh kerja atau aktifitas pada simulasi tempat kerja
- Pertanyaan lisan/wawancara yang bertujuan untuk mengevaluasi proses yang digunakan untuk mengembangkan dan merealisasi konsep kreatif
- Proyek/laporan/buku laporan kemajuan
- Laporan pihak ketiga dan prestasi otentik sebelumnya
- Bukti penilaian yang menunjukkan proses yang digunakan untuk mengembangkan dan merealisasi konsep kreatif

3. Aspek Penting Penilaian

- 3.1. Penilaian harus disesuaikan dengan kebutuhan suatu sektor tertentu dimana suatu kemampuan akan dinilai. Penilaian harus mencakup variabel, yang ada dalam daftar variabel, untuk konteks yang dimaksud.
- 3.2. Bukti berikut ini penting untuk penilaian kompetensi pada unit ini:
 - Mendesain/memproduksi dan perencanaan desain permainan untuk suatu produk multimedia yang menunjukkan aplikasi dari prinsip komunikasi

4. Kaitan dengan Unit-Unit Lain

- 4.1. Unit ini mempunyai keterkaitan dengan unit-unit berikut ini dan direkomendasikan adanya kombinasi pemberian pelatihan dan/atau penilaian:
 - CUFRAD01A - Memulai dan mengembangkan konsep
 - MMPME00601 - Mendesain suatu produk multimedia
 - MMPME01401 - Menciptakan, memanipulasi dan menggunakan grafik 2D
 - CUSRAD02A - Melakukan riset

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 aktifitas-aktifitas	2
4.	Bekerja dengan orang lain dan kelompok	2
5.	Menggunakan ide-ide dan teknik matematika	2
6.	Memecahkan masalah	2
7.	Menggunakan teknologi	2

KODE UNIT : MMPME01001

**JUDUL UNIT : MENDESAIN DAN MEMBUAT INTERFACE
MULTIMEDIA**

DESKRIPSI UNIT : Unit ini menjelaskan mengenai ketrampilan dan pengetahuan untuk mendesain dan menciptakan the graphical User interface (GUI) untuk suatu produk multimedia pada industri seni.

**ELEMEN
KOMPETENSI**

KRITERIA UNJUK KERJA

1. Merencanakan Desain Interface

- 1.1. Mendapatkan dan mempelajari laporan proyek, rencana navigasi dan spesifikasi teknis untuk suatu produk multimedia
- 1.2. Mendiskusikan konsep dan spesifikasi dengan personil terkait untuk mengetahui konsep atau metafora desain
- 1.3. Mengetahui pendanaan, halangan-halangan teknis dan sumber untuk memastikan bahwa seluruh persyaratan dipikirkan selama tahapan desain
- 1.4. Mengklarifikasi kebutuhan klien dan pengguna/audience untuk menentukan format interface yang digunakan

2. Mengembangkan Interface

- 2.1. Membuat visualisasi konsep dan mengembangkan sketsa pendahuluan
- 2.2. Mengembangkan dan menyajikan serangkaian draft kepada personil terkait dan mendiskusikan
- 2.3. Selalu mengevaluasi ide-ide baru dan menggunakannya jika sesuai
- 2.4. Mengembangkan sketsa rinci final yang merupakan suatu gabungan dari ide-ide yang dihasilkan
- 2.5. Mendapatkan persetujuan dari personil terkait untuk memastikan bahwa interface memenuhi semua persyaratan

3. Membuat Interface

- 3.1. Menggunakan software berstandar industri untuk membuat desain screen, menerapkan prinsip desain visual pada seluruh elemen screen
- 3.2. Memastikan semua elemen, screen,

transitions, sequences, pages dan buttons menjadi satu kesatuan yang merujuk pada konsep dasar desain atau metafora

3.3. Memastikan semua elemen merujuk pada persyaratan teknis yang ditentukan

3.4. Membuat suatu versi prototip dari interface dan mengadakan eksperimen untuk memastikan penggunaannya

4. Mengevaluasi interface

4.1.1. Menyajikan, mendiskusikan dan mengevaluasi prototip desain interface dengan personil terkait, mendapatkan dan mencatat secara rinci respon, komentar dan perubahan yang diperlukan

4.1.2. Menggunakan perubahan desain untuk menyelesaikan desain interface

4.1.3. Mendapatkan persetujuan final dari personil terkait untuk desain yang selesai untuk memastikan bahwa laporan desain telah diperoleh

BATASAN VARIABEL

1. Faktor-faktor yang harus dipertimbangkan:

- pendanaan
- sumber
- metafora
- tujuan
- audience
- desain navigasi
- elemen multimedia

2. Spesifikasi teknis dapat meliputi:

- format file
- ukuran file
- sistem operasi
- delivery platform

3. Personil terkait dapat meliputi:

- manajer proyek
- desainer navigasi
- penata suara
- produser video

- pembuat animasi
- artis
- desainer instruksional
- pembuat program
- desainer grafik
- staf teknis
- staf ahli lainnya

4. Produk multimedia dapat meliputi:

- produk pendidikan
- permainan
- produk promosi
- produk informasi
- produk pelatihan

5. Software berstandar industri dapat meliputi:

- sejumlah software, contoh yang digunakan saat ini dapat meliputi:
- Photoshop
- Illustrator
- Coral Draw
- Fireworks
- Studio Max
- Bryce
- Freehand

CATATAN: Program-program ini diperbaharui secara konstan dan digunakan. Harus dipilih program yang sesuai.

6. Delivery platform dapat meliputi:

- world wide web
- CD-ROM

7. Produksi multimedia dapat meliputi atau termasuk dalam:

7.1. Aspek atau bagian dari produksi film/video:

- fitur
- film dokumenter
- film dan/atau video singkat
- animasi
- komersial
- pertunjukan langsung atau siaran ulang
- video musik
- produksi televisi jenis apapun (musik, drama, komedi, variety, sport)
- produksi televisi langsung maupun siaran ulang
- produk pendidikan
- permainan

- produk promosi
- produk informasi
- produk pelatihan
- e-commerce
- dan lain-lain

PANDUAN PENILAIAN

1. Keterampilan dan Pengetahuan Pendukung

1.1. Penilaian harus mencakup bukti dari pengetahuan penting dan ketrampilan sebagai berikut:

- kemampuan untuk memahami suatu laporan
- kemampuan untuk mengikuti suatu desain navigasi
- keterampilan menggambar
- memahami prinsip desain visual
- pengetahuan mengenai software 2D dan 3D yang sesuai untuk menghasilkan desain interface
- memahami konteks budaya dari produk multimedia
- ketrampilan berkomunikasi secara efektif
- pengetahuan mengenai strategi untuk menguji kegunaannya

2. Konteks Penilaian

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:

- demonstrasi praktis (pengamatan langsung mungkin diperlukan lebih dari satu kali untuk mendapatkan konsistensi dari kemampuan)
- peran
- studi kasus
- contoh kerja atau aktifitas pada simulasi tempat kerja
- Pertanyaan lisan/wawancara yang bertujuan untuk mengevaluasi proses yang digunakan untuk mengembangkan dan merealisasi konsep kreatif
- Proyek/laporan/buku laporan kemajuan
- Laporan pihak ketiga dan prestasi otentik sebelumnya
- Bukti penilaian yang menunjukkan proses yang digunakan untuk mengembangkan dan merealisasi konsep kreatif

3. Aspek Penting Penilaian

3.1. Penilaian harus disesuaikan dengan kebutuhan konteks dimana suatu kemampuan akan dinilai. Penilaian harus mencakup variabel, yang ada dalam daftar variabel, untuk konteks yang dimaksud.

3.2. Bukti berikut ini penting untuk penilaian kompetensi pada unit ini:

- pengembangan dan evaluasi dari suatu desain interface grafik untuk produk multimedia. GUI harus pengguna-friendly, efisien, asli dan kreatif

4. Kaitan dengan Unit-Unit Lain

4.1. Unit ini mempunyai keterkaitan dengan unit-unit berikut ini dan direkomendasikan adanya kombinasi pemberian pelatihan dan/atau penilaian:

- CUSGEN01A – Menggunakan dan beradaptasi dengan teknologi baru
- MMPME00601 - Mendesain suatu proyek multimedia
- MMPWR00701 - Menulis suatu rangkaian interaktif untuk multimedia
- CUSRAD02A - Melaksanakan riset

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 aktifitas-aktifitas	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 : MMPME01101

**JUDUL UNIT : MENDESAIN NAVIGASI UNTUK PRODUK
MULTIMEDIA**

DESKRIPSI UNIT : Unit ini menjelaskan ketrampilan dan pengetahuan yang diperlukan untuk mendesain navigasi untuk produk multimedia.

**ELEMEN
KOMPETENSI**

KRITERIA UNJUK KERJA

1. Merencanakan navigasi

- 1.1. Mendiskusikan konsep dengan personil/klien terkait untuk memastikan bahwa laporan desain benar-benar dimengerti
- 1.2. Menentukan parameter teknis dari produk termasuk delivery platformnya
- 1.3. Mementukan audience/pengguna untuk memastikan pada semua persyaratan navigasi dapat digabungkan dalam desain
- 1.4. Menentukan elemen multimedia terintergrasi pada produk
- 1.5. Melakukan riset yang diperlukan untuk memastikan bahwa skrip seluruhnya terlingkupi dan mempunyai content yang diperlukan

2. Mengembangkan Navigasi

- 2.1. Membuat sketsa arsitektur produk secara keseluruhan dan memastikan bahwa hubungannya ditunjukkan antara elemen multimedia yang menentukan semua pathway non-linear
- 2.2. Memastikan bahwa fungsi interaktifitas pengguna ditunjukkan dengan jelas
- 2.3. Bereksperimen dengan dan menentukan fungsi search untuk meamstikan bahwa metode navigasi berfungsi
- 2.4. Membuat sketsa suatu draft storyboard atau flow chart untuk setiap adegan
- 2.5. Menyajikan draft navigasi kepada personilt erkait untuk diberi komentar untuk memastikan bahwa semua ide-ide yang tepat untuk navigasi telah dihasilkan
- 2.6. Memeriksa semua saran terhadap manfaat dan menggabungkan saran-saran pada desain terakhir

3. Mengkonstruksi Navigasi

- 3.1. Menggunakan freehand atau menggunakan software yang sesuai untuk presentasi peta/rencana navigasi, storyboard atau flow chart

- 3.2. Menyusun dengan rinci semua spesifikasi dan fungsi navigasi yang diperlukan sehingga dokumen-dokumen tersebut dapat selalu dilihat kembali selama tahap pengembangan
 - 3.3. Menunjukkan kerangka, format, tabel dan elemen struktur lainnya jika diperlukan
 - 3.4. Menunjukkan semua hubungan pada elemen multimedia yang diaktifkan dengan tombol dan 'hotspots' interaktif lainnya
 - 3.5. Memastikan flow yang intuisi dan logis untuk setiap rangkaian non-linear
 - 3.6. Memastikan exit points yang logis dan tepat
 - 3.7. Mengembangkan templates jika diperlukan untuk integrasi teks khusus dan elemen grafik
 - 4..1. Menyajikan desain navigasi kepada personil terkait
 - 4..2. Mendiskusikan dengan personil terkait strategi untuk mengevaluasi desain navigasi
 - 4..3. Mendapatkan respons dan opini secara rinci dari sumber yang dipercaya
 - 4..4. Menggunakan perubahan desain untuk menyelesaikan desain navigasi
 - 4..5. Mendapatkan persetujuan akhir dari personil terkait untuk desain yang selesai
-

4. Mengevaluasi Navigasi

BATASAN VARIABEL

1. Spesifikasi produksi dapat meliputi:

- pendanaan
- sumber
- metafora
- tujuan
- audience
- elemen multimedia
- script

2. Spesifikasi teknis dapat meliputi:

- format file
- ukuran file
- sistem operasi
- delivery platform

3. Personil terkait dapat meliputi:

- manajer proyek
- penata suara
- produser video
- pembuat animasi
- artis
- desainer instruksional
- programer
- desainer grafik
- staf teknis
- staf khusus lain

4. Produk multimedia dapat meliputi:

- produk pendidikan
- permainan
- produk promosi
- produk informasi
- produk pelatihan

5. Software berstandar industri dapat meliputi:

sejumlah software, contohnya:

- Story Vision
- Story Space
- Powerpoint

CATATAN: Program-program ini diperbaharui secara konstan dan digunakan. Program yang sesuai harus dipilih.

6. Delivery platform dapat meliputi:

- world wide web
- CD-ROM

7. Elemen navigasi dapat meliputi:

- karakter
- tombol-tombol
- label
- lingkungan
- props
- headings
- menu

8. Produksi multimedia dapat meliputi atau termasuk dalam:

8.1. Aspek atau bagian dari produksi film/video:

- fitur
- film dokumenter

- film dan/atau video singkat
- animasi
- komersial
- pertunjukan langsung atau siaran ulang
- video musik
- produksi televisi jenis apapun (musik, drama, komedi, variety, sport)
- produksi televisi langsung maupun siaran ulang
- produk pendidikan
- permainan
- produk promosi
- produk informasi
- produk pelatihan
- e-commerce
- dan lain-lain

PANDUAN PENILAIAN

1. Keterampilan dan Pengetahuan Pendukung

1.1. Penilaian harus mencakup bukti dari pengetahuan penting dan ketrampilan sebagai berikut:

- kemampuan untuk memahami laporan
- ketrampilan menggambar
- pengetahuan mengenai keterbatasan dan kapasitas dari berbagai macam delivery platform
- pengetahuan mengenai software yang sesuai untuk membuat storyboard atau flow chart
- mengerti konteks budaya dari penggunaan produk multimedia
- keterampilan berkomunikasi secara efektif
- pengetahuan mengenai strategi untuk menguji kegunaannya

2. Konteks Penilaian

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:

- demonstrasi praktis (pengamatan langsung mungkin diperlukan lebih dari satu kali untuk mendapatkan konsistensi dari kemampuan)
- peran

- studi kasus
- contoh kerja atau aktifitas pada simulasi tempat kerja
- Pertanyaan lisan/wawancara yang bertujuan untuk mengevaluasi proses yang digunakan untuk mengembangkan dan merealisasi konsep kreatif
- Proyek/laporan/buku laporan kemajuan
- Laporan pihak ketiga dan prestasi otentik sebelumnya
- Bukti penilaian yang menunjukkan proses yang digunakan untuk mengembangkan dan merealisasi konsep kreatif

3. Aspek Penting Penilaian

- 3.1. Penilaian harus disesuaikan dengan kebutuhan konteks dimana suatu kemampuan akan dinilai.
- 3.2. Unit kompetensi ini berlaku pada sejumlah outcomes dan fokus penilaian akan tergantung pada hasil akhir yang diperlukan. Penilaian harus mencakup variabel, yang ada dalam daftar variabel, untuk konteks yang dimaksud.
- 3.3. Bukti berikut ini penting untuk penilaian kompetensi pada unit ini:
 - Pengembangan desain navigasi untuk produk multimedia yang efektif dan mencapai hasil yang ditentukan

4. Kaitan dengan Unit-Unit Lain

- 4.1. Unit ini mempunyai keterkaitan dengan unit-unit berikut ini dan direkomendasikan adanya kombinasi pemberian pelatihan dan/atau penilaian:
 - MMPME00601 – Mendesain suatu produk multimedia
 - MMPWR00701 - Menulis rangkaian interaktif untuk multimedia
 - CUSRAD01A - Mengumpulkan dan menyusun informasi
 - MMPME00801 - Menerapkan prinsip desain instruksional pada proyek media

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 aktifitas-aktifitas	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 : MMPME01201

JUDUL UNIT : MEMPERBAHARUI WEB-PAGES

DESKRIPSI UNIT : Unit ini menjelaskan ketrampilan yang diperlukan untuk memperbaharui informasi pada website dalam industri seni.

**ELEMEN
KOMPETENSI**

KRITERIA UNJUK KERJA

Memeriksa informasi untuk relevansi dan currency

Mengkonfirmasi kekerapan revisi situs dengan personil terkait

Mendapatkan materi content tambahan dan revisi dalam bentuk elektronik dari klien

Mengkonfirmasi dengan personil terkait batasan umur dari links yang harus dipertahankan atau dihapus

Mengkonfirmasi dengan personil terkait revisi lainnya jika diperlukan

Memeriksa links dan navigasi

Memilih software link-checking yang tepat, menjalankannya untuk menguji links dan memeriksa currency links yang ada

Menyimpan dokumen laporan sesuai dengan persyaratan teknis dan organisasi

Mengedit informasi sesuai kebutuhan

Memeriksa links yang cacat atau gagal untuk menentukan penutupan situs atau tempat situs baru

Meniadakan closed links dan membuka situs links baru jika memungkinkan

Check internal page links and rectify as required Memeriksa page links internal dan meralatnya sesuai kebutuhan

Menghapus links yang tidak digunakan jika diperlukan

Menyisipkan dan mengedit content material jika diperlukan

Membuat revisi heading, typographical dan image yang diperlukan

Menyisipkan halaman-halaman tambahan yang diperlukan, memastikan links dibuat dengan benar dalam struktur

	situs
	Menyarankan personil terkait jika tombol, interface atau desain navigasi baru dibutuhkan untuk membuat materi tambahan
Menguji dan memastikan perubahan-perubahan	Memeriksa semua links valid sebelum meminta klien memeriksa semua perubahan content dan mengkonfirmasi bahwa perubahan tersebut valid
	Menyediakan klien dengan laporan lengkap mengenai semua perubahan yang dibuat

BATASAN VARIABEL

1. Personil yang tepat untuk berkonsultasi dapat meliputi:

- supervisor
- manajer web
- programmer dan tenaga pendukung teknis
- klien
- spesialis kreatif dan staf administrasi lainnya

2. Revisi web site yang memungkinkan dapat meliputi:

- penggantian heading
- kesalahan tipografi
- pengantian atau penambahan gambar

3. Aplikasi software untuk akses internet dan mengembangkan web page dapat meliputi:

- Sejumlah program, contoh terbaru dapat meliputi:
- Eudora (mengakses world wide web)
- Netscape (mengakses world wide web)
- Authorware
- Dreamweaver
- Attain
- WebCT

CATATAN: Program-program ini diperbaharui secara konstan dan digunakan. Harus dipilih program yang sesuai.

4. Terminologi terkait yang digunakan dapat meliputi seperti di bawah ini, tetapi tidak hanya terbatas pada hal-hal tersebut:

- ISDN
- PPP
- TCP/IP
- URL
- Java
- JavaScript
- HTML
- download
- world wide web
- cookies
- zip files

PANDUAN PENILAIAN

1. Keterampilan dan Pengetahuan Pendukung

1.1. Penilaian harus mencakup bukti dari pengetahuan penting dan ketrampilan sebagai berikut:

- pengetahuan mengenai bagaimana untuk memulai dan mengakhiri koneksi internet
- pengetahuan mengenai software yang sesuai
- pengetahuan mengenai penggunaan yang tepat untuk protokol internet dan jenis data yang berbeda (world wide web, email, dll)
- pengetahuan mengenai tolok ukur privasi dan sekuritas yang berhubungan dengan pekerjaan on-line
- pengetahuan mengenai sumber informasi

2. Konteks Penilaian

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.

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

- demonstrasi praktis (pengamatan langsung mungkin diperlukan lebih dari satu kali untuk mendapatkan konsistensi dari kemampuan)
- peran
- studi kasus
- contoh kerja atau aktifitas pada simulasi tempat kerja
- Pertanyaan lisan/wawancara
- Proyek/laporan/buku laporan kemajuan
- Laporan pihak ketiga dan prestasi otentik sebelumnya
- Bukti penilaian

3. Aspek Penting Penilaian

- 3.1. Unit kompetensi ini berlaku pada sektor multimedia dan sejumlah area lain. Penilaian harus dibuat untuk memenuhi kebutuhan tempat kerja tertentu dimana suatu kemampuan sedang dinilai. Penilaian harus mencakup variabel, yang ada dalam daftar variabel, untuk konteks yang dimaksud.
- 3.2. Bukti berikut ini penting untuk penilaian kompetensi pada unit ini:
 - kemampuan untuk menambah atau merevisi informasi pada web page dan memeriksa ketepatan informasi, links dan mencatat proses tersebut dalam suatu dokumen

4. Kaitan dengan Unit-Unit Lain

- 4.1. Unit ini mempunyai keterkaitan dengan unit-unit berikut ini dan direkomendasikan adanya kombinasi pemberian pelatihan dan/atau penilaian:
 - CUSRAD01A - Mengumpulkan dan menyusun informasi
 - ICPMM65DA - Membuat web page dengan multimedia
 - MMPME00601 - Mendesain suatu produk multimedia

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 aktifitas-aktifitas	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 : MMPME01301
JUDUL UNIT : MENGGUNAKAN, MENDESAIN DAN MENGEDIT VIDEO DIGITAL

DESKRIPSI UNIT : Unit ini menjelaskan mengenai kompetensi yang dibutuhkan untuk mengedit, mengkombinasi dan menggunakan video pada presentasi multimedia dalam industri seni

ELEMEN KOMPETENSI

KRITERIA UNJUK KERJA

- | | |
|---|--|
| 1. Mengidentifikasi dan menjelaskan format video digital | <ul style="list-style-type: none">1.1. Menentukan fitur dan penggunaan yang berbeda dari sejumlah software video digital1.2. Memilih software video terkini yang cocok dengan sejumlah luaran yang ditetapkan1.3. Menentukan faktor keterbatasan dari perrangkat keras komputer pada produksi video untuk suatu pekerjaan yang telah ditentukan1.4. Menentukan perbedaan dari kualitas gambar dan ukuran gambar yang dibutuhkan untuk menghasilkan luaran yang diinginkan1.5. Menjelaskan masukan data, proses dan luaran yang relevan untuk video1.6. Menganalisa format yang digunakan untuk membuat rangkaian video komputer yang diberikan untuk luaran yang ditentukan |
| 2. Mendesain video digital | <ul style="list-style-type: none">2.1. Menilai dan memilih software video digital yang tepat untuk pekerjaan tersebut2.2. Menggunakan software digital vieo editing untuk menggabungkan aset video2.3. Mengontrol variasi pada video frame rates yang dibutuhkan untuk pekerjaan yang akan dilakukan2.4. Menerapkan teknik time stamping pada video frames yang sesuai dengan pekerjaan yang akan dilakukan2.5. Menyimpan video digital dengan menggunakan teknik file yang tepat |

3. Mengedit digital video

- 3.1. Mengedit single dan multiple video tracks untuk mencapai luaran yang telah ditentukan
- 3.2. Menggabungkan multiple tracks dari video digital sesuai dengan spesifikasi
- 3.3. Menggunakan efek digital untuk modifikasi dan integrasi video tracks sesuai dengan spesifikasi
- 3.4. Menerapkan time encoding pada edited digital video tracks single dan multiple sesuai dengan spesifikasi
- 3.5. Menyisipkan video track pada rangkaian produksi multimedia sesuai dengan spesifikasi

4. Menyajikan rangkaian video digital

- 4.1. Menguji video digital dan mengkombinasikannya dengan digital imaging, bunyi dan/atau animasi lainnya untuk membuat rangkaian multimedia
- 4.2. Menyimpan rangkaian multimedia termasuk video dan menyajikannya pada klien/pelanggan

BATASAN VARIABEL

1. Produk atau presentasi multimedia dapat meliputi:

- pendidikan
- permainan
- promosi
- informasi
- pelatihan
- e-commerce
- dan lain-lain

2. Software berstandar industri:

- Sejumlah program terkini tersedia. Contohnya:
- Adobe Premier
- Quicktime
- Media 100

CATATAN: Program-program ini diperbaharui secara konstan dan digunakan. Harus dipilih program yang sesuai.

3. Digital imaging dapat meliputi:

- titles/text
- graphic images

- 2D and 3D animation
- 3D modelling
- opticals
- transitions seperti dissolves, fade-ins, fade-outs, supers, subtitles
- special effects

4. Sound dapat meliputi:

- sound effects
- musik
- atmospherics
- dialog
- dialog tambahan, contoh rekaman ulang dan narasi

5. Dokumentasi dapat berupa:

- hasil komputer
- ditulis secara manual
- scripts
- skedul produksi
- spesifikasi/instruksi manufaktur
- kontrak
- edit decision lists (EDLs)
- membuat daftar mengenai rangkaian dengan jumlah tayangan yang relevan
- assembly order
- marked up scripts
- marked up transcripts
- sound sheets termasuk timecode log sheets untuk location sound recordings
- wild line dan sound effects log sheets

6. Personil terkait dapat meliputi:

- pengarah
- produser
- manajer produksi
- editor
- asisten editor
- pengedit gambar
- pengedit suara
- personil sound effects
- computer generated imagery (CGI) personnel
- pengarah teknis
- staf teknis lain
- staf khusus lain
- desainer

7. Visual effects dapat meliputi:

- keyers untuk mengkombinasi
- DVEs untuk move and distort
- pengkoreksi warna untuk modifikasi
- texture generation untuk menambah blur
- trackers untuk menelusuri bagian-bagian gambar
- produksi judul
- produksi efek optik
- gambar-gambar grafis
- optik
- transitions seperti dissolves, fade-ins, fade-outs, supers, subtitles
- special effects

8. Format video dapat meliputi:

- VHS
- SVHS
- DVC
- Umatic
- SP
- Betacam
- Digital Betacam

9. Peralatan editing dapat meliputi:

- computer hardware
- non-linear digital editing and graphics software programs
- monitors
- keyboard and mouse
- external hard drive
- external disk drive
- additional computer hardware
- source and record machines
- computer software programs
- graphics computer program
- digital video effects system (DVE)
- digital disk recorder (DDR)
- video transfer recorder (VTR)

10. Mengedit materi habis pakai dapat meliputi:

- disk komputer
- kertas untuk hardcopy
- compact discs

11. Memory dapat meliputi:

- disk

- hard drive internal, external

12. Produksi multimedia dapat meliputi atau termasuk dalam:

12.1. Aspek atau bagian dari produksi film/video:

- fitur
- film dokumenter
- film dan/atau video singkat
- animasi
- komersial
- pertunjukan langsung atau siaran ulang
- video musik
- produksi televisi jenis apapun (musik, drama, komedi, variety, sport)
- produksi televisi langsung maupun siaran ulang
- produk pendidikan
- permainan
- produk promosi
- produk informasi
- produk pelatihan
- e-commerce
- dan lain-lain

PANDUAN PENILAIAN

1. Keterampilan dan Pengetahuan Pendukung

1.1. Penilaian harus mencakup bukti dari pengetahuan penting dan ketrampilan sebagai berikut:

- visualisasi dan interpretasi dari konsep kreatif
- konvensi editing:
 - types of cutting
 - action cutting
 - montage
 - continuity
 - persistence of vision
- konvensi pembuatan film:
 - jenis kamera untuk syuting
 - sudut
 - kamera viewpoint
 - cinematic time
 - bahasa digital elektronik dan istilah lain yang relevan
 - software video kontemporer
 - prinsip produksi video
 - sumber informasi

- pengetahuan mengenai prinsip video digital
- pengetahuan mengenai format video digital kontemporer
- pengetahuan mengenai metode untuk menyimpan dan memproduksi hasil video digital

2. Konteks Penilaian

- 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.
- 2.1. Penilaian dapat menggunakan gabungan beberapa metode untuk menilai kemampuan dan aplikasi pengetahuan yang diperlukan, dan dapat meliputi:
 - demonstrasi praktis (pengamatan langsung mungkin diperlukan lebih dari satu kali untuk mendapatkan konsistensi dari kemampuan)
 - peran
 - studi kasus
 - contoh kerja atau aktifitas pada simulasi tempat kerja
 - Pertanyaan lisan/wawancara yang bertujuan untuk mengevaluasi proses yang digunakan untuk mengembangkan dan merealisasi konsep kreatif
 - Proyek/laporan/buku laporan kemajuan
 - Laporan pihak ketiga dan prestasi otentik sebelumnya
 - Bukti penilaian yang menunjukkan proses yang digunakan untuk mengembangkan dan merealisasi konsep kreatif

3. Aspek Penting Penilaian

- 3.1. Unit kompetensi ini berlaku pada sektor multimedia dan sejumlah area lain. Penilaian harus dibuat untuk memenuhi kebutuhan tempat kerja tertentu dimana suatu kemampuan sedang dinilai. Penilaian harus mencakup variabel, yang ada dalam daftar variabel, untuk konteks yang dimaksud.
- 3.2. Bukti berikut ini penting untuk penilaian kompetensi pada unit ini:
 - kemampuan untuk mendesain, mengumpulkan, mengedit dan menguji rangkaian multimedia yang menggunakan video

4. Kaitan dengan Unit-Unit Lain

- 4.1. Unit ini mempunyai keterkaitan dengan unit-unit berikut ini dan direkomendasikan adanya kombinasi pemberian pelatihan dan/atau penilaian:
 - MMPME00601 Mendesain suatu produk multimedia
 - MMPWR00701 Memahami dan mengembangkan script
 - CUSRAD01A Mengumpulkan dan menyusun informasi
 - CUFGEN01A Mengembangkan dan menerapkan pengetahuan mengenai industri

- MMPME00701A Menerapkan prinsip desain visual dan komunikasi pada pengembangan produk multimedia

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 aktifitas-aktifitas	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

