

KODE UNIT : TIK.MM02.011.01

JUDUL UNIT : Membuat Storyboard untuk Animasi

DESKRIPSI UNIT : Unit ini mendeskripsikan keterampilan dan pengetahuan untuk menginterpretasikan naskah kreatif, mengembangkan dan memproduksi storyboard untuk produksi animasi dalam industri budaya.

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA
01 Menentukan syarat-syarat storyboard	1.1 Koordinasi dengan orang yang terkait untuk interpretasi dan kepastian syarat-syarat animasi sehingga syarat-syarat teknis, produksi atau skrip/teks terefleksi dalam storyboard. 1.2 Ikut dalam pertemuan konsep awal untuk membahas syarat-syarat produk animasi. 1.3 Identifikasi anggaran yang ada untuk produksi. 1.4 Batas tanggal produksi dari Storyboard. 1.5 Perencanaan cakupan storyboard dalam: 1.5.1. Outline rincian naskah. 1.5.2. Detail grafik dan visual dalam naskah. 1.5.3. Batasan produksi. 1.6 Kesepakatan syarat-syarat dan standarisasi storyboard dengan personil yang sesuai.
02 Membuat storyboard	2.1 Semua detail termuat dalam storyboard dan bahwa storyboard mengikuti batasan produksi. 2.2 Penggambaran visualisasi dengan akurat pada naskah/teks dalam storyboard. 2.3 Kesepakatan dari personil terkait atas perubahan pada spesifikasi storyboard dan/atau syarat-syarat sebelum pembuatan storyboard selesai. 2.4 Storyboard jelas, dapat dibaca dan menunjukkan detail yang cukup untuk membuat elemen produksi animasi lain berdasarkan storyboard. 2.5 Pembuatan copy storyboard untuk personil terkait bila diperlukan.

	2.6 Identifikasi storyboard dengan jelas, disimpan dan diamankan serta dibuat back-up copy.
--	---

BATASAN VARIABEL

1. Storyboard mencerminkan serangkaian gaya yang dianimasikan, yang meliputi:
 - 1.1 Gambar
 - 1.2 Pengadeganan (puppetry)
 - 1.3 Digital imaging
 - 1.4 Gaya dan teknik grafik dengan ragam yang luas
2. Produksi mungkin melibatkan satu atau lebih media:
 - 2.1 Gambar
 - 2.2 Pengadeganan (puppetry)
 - 2.3 Digital imaging
3. Jenis-jenis produksi mencakup:
 - 3.1 Feature film
 - 3.2 Film pendek
 - 3.3 Iklan
 - 3.4 Video musik
 - 3.5 Program televisi
4. Personil relevan mencakup:
 - 4.1 Desainer produksi
 - 4.2 Pelukis grafis
 - 4.3 Supervisor
 - 4.4 Kepala bagian

- 4.5 Pengarah fotografi
 - 4.6 Sutradara
 - 4.7 Produser
 - 4.8 Pengarah teknik
 - 4.9 Staf teknik lain
 - 4.10 Staf spesialis lain
 - 4.11 Desainer
 - 4.12 Manager studio
 - 4.13 Personil produksi animasi
5. Elemen-elemen yang dianimasikan meliputi:
- 5.1 Karakter
 - 5.2 Latar
 - 5.3 Property seperti furniture

PANDUAN PENILAIAN

1. Pengetahuan dan keterampilan penunjang

Penilaian harus mencakup pengetahuan utama dari keterampilan dalam bidang-bidang berikut:

- 1.1. Visualisasi dan intepretasi konsep kreatif.
- 1.2. Intepretasi skrip, spesifikasi dan instruksi.
- 1.3. Intepretasikan dan komunikasikan spesifikasi produksi.
- 1.4. Prinsip dan teknik produksi animasi.
- 1.5. Gambar dengan skala.
- 1.6. Tulisan laporan.
- 1.7. Prinsip dan teknik komunikasi.
- 1.8. Prinsip dan teknik animasi.
- 1.9. Komposisi dan pembuatan film.
- 1.10. Memahami elemen artistic produksi.

- 1.11. Mengenali metode dan teknik animasi terakhir.
- 1.12. Memelihara integritas design.
- 1.13. Teori pewarnaan, garis, dimensi, kedalaman dan aplikasi pada layar.
- 1.14. Perlakuan berbagai materi, penyelesaian, teknik melukis dan pewarnaan dengan cahaya.
- 1.15. Kegunaan dan sifat materi yang digunakan dalam animasi.
- 1.16. Bekerja dengan materi khusus.
- 1.17. Menyajikan informasi untuk pelanggan dalam dan luar.

2. Konteks penilaian

- 2.1. Penilaian dapat terjadi pada tempat kerja, di luar kerja atau pada campuran keduanya. Penilaian diluar tempat kerja harus dilakukan dengan lingkungan kerja yang disimulasikan mendekati tempat kerja.
- 2.2. Penilaian dapat menggunakan serangkaian metode untuk menilai kemampuan dan penerapan pengetahuan penting yang mendukung, dan mungkin meliputi:
 - 2.2.1. Contoh-contoh kerja atau kegiatan kerja yang disimulasikan.
 - 2.2.2. Pertanyaan lisan/wawancara yang diajukan untuk mengevaluasi proses yang digunakan untuk mengembangkan dan mewujudkan konsep kreatif.
 - 2.2.3. Proyek/laporan/buku catatan kemajuan.
 - 2.2.4. Laporan pihak ketiga dan prestasi otentik sebelumnya.
 - 2.2.5. Bukti penilaian yang menggambarkan proses yang digunakan dalam mengembangkan dan mewujudkan konsep kreatif.

3. Aspek penting penilaian

Bukti berikut ini penting untuk menilai kompetensi dalam unit ini:

Konsep interpretasi kreatif animasi yang memenuhi syarat-syarat praktis yang meliputi jenis produksi dan batasan sumber:

- 3.1. Komunikasi lisan dan tulisan efektif dengan beberapa individu/organisasi.
- 3.2. Keterampilan presentasi.

4. Kaitan dengan unit-unit lainnya

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

Kompetensi Kunci

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