

KODE UNIT : TIK.MM02.014.01

JUDUL UNIT : Menyiapkan Animasi Camera – Ready

DESKRIPSI UNIT : Unit ini mendeskripsikan keterampilan dan pengetahuan yang dibutuhkan untuk memeriksa dan merakit semua komponen produk animasi sebagai prosedur pengawasan kualitas sebelum pembuatan film.

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA
01 Menyusun Bahan Animasi	1.1. Dokumen dijaga keamanannya dan diperiksa keterkaitannya dengan produksi. 1.2. Model rakitan sudah lengkap dan tersusun baik. 1.3. Model disimpan dengan aman dan dalam keadaan bersih. 1.4. Pelaporan masalah pada personil yang sesuai sebelum memeriksa kemajuan selanjutnya.
02 Memeriksa Bahan	2.1. Pemeriksaan seluruh model dan dokumen dan pastikan bahwa: <ul style="list-style-type: none"> 2.1.1. Bahan diidentifikasi dengan jelas dan cermat. 2.1.2. Model sesuai dengan standar produksi. 2.1.3. Konsistensi pada produk model . 2.1.4. Bahan memenuhi batasan produksi. 2.1.5. Bahan bebas dari cacat, bersih, dan tidak rusak. 2.2. Metode yang digunakan untuk memeriksa bahan sesuai dengan media model. 2.3. Pelaporan masalah pada personil yang relevan dan dilakukan perbaikan. 2.4. Distribusi bahan yang sudah diperiksa pada personil yang relevan. 2.5. Bahan yang sudah diperiksa disimpan dengan aman.

BATASAN VARIABEL

1 Produksi mungkin melibatkan satu atau lebih media:

- 1.1. Gambar
- 1.2. Puppetry
- 1.3. Digital Imaging

2 Jenis-jenis produksi meliputi:

- 2.1. Feature film
- 2.2. Film pendek
- 2.3. Iklan
- 2.4. Video musik
- 2.5. Program televisi

3 Personil yang relevan meliputi:

- 3.1. Desainer produksi
- 3.2. Supervisor
- 3.3. Kepala bagian
- 3.4. Pengarah fotografi
- 3.5. Sutradara
- 3.6. Produser
- 3.7. Pengarah teknik
- 3.8. Staf teknik lain
- 3.9. Staf spesialis lain
- 3.10. Desainer
- 3.11. Manager studio
- 3.12. Personil produksi animasi
- 3.13. Artis visual

4 Elemen-elemen animasi meliputi:

- 4.1. Karakter
 - 4.2. Latar
 - 4.3. Property misalnya furniture
- 5 Detail yang relevan untuk memeriksa dapat ditemukan pada :
- 5.1. Storyboard
 - 5.2. Gambar layout
 - 5.3. Perintah Sutradara
 - 5.4. Kamera sheet
 - 5.5. Penggalan soundtrack
- 6 Gambar yang dianimasikan dapat:
- 6.1. Gambar buatan tangan yang terdaftar
 - 6.2. Bentuk dan aksi yang dihasilkan dengan komputer
- 7 Perincian obyek menunjukkan:
- 7.1. Jumlah dimensi yang diperlukan
 - 7.2. Jejak action dan penetaraan
- 8 Gambar yang dianimasikan dapat:
- 8.1. Diproduksi dengan berbagai gaya grafis
 - 8.2. Melibatkan beberapa teknik dan gaya grafis
- 9 Teknik produksi meliputi:
- 9.1 Penggunaan software komputer

PANDUAN PENILAIAN

1. Pengetahuan dan keterampilan penunjang

Penilaian harus mencakup bukti pengetahuan utama dan keterampilan dalam bidang-bidang:

- 1.1. Visualisasi dan pemahaman konsep kreatif.
- 1.2. Memahami skrip, spesifikasi dan instruksi.
- 1.3. Prinsip dan teknik produksi animasi.

- 1.4. Komposisi dan pembuatan film.
- 1.5. Memahami elemen artistic produksi.
- 1.6. Mengenal metode dan teknik animasi saat ini.
- 1.7. Jaga integritas design.

2. Konteks penilaian

- 2.1. Penilaian dapat terjadi di tempat kerja, diluar kerja atau campuran keduanya.
- 2.2. Penilaian diluar tempat kerja harus dilakukan dengan lingkungan kerja yang disimulasikan mendekati tempat kerja.
- 2.3. Penilaian dapat menggunakan beberapa metode untuk menilai kemampuan dan penerapan pengetahuan pendukung utama, dan mungkin mencakup:
 - 2.3.1. Karya sampel atau kegiatan-kegiatan kerja yang disimulasikan
 - 2.3.2. Pertanyaan lisan/wawancara djukan dalam mengevaluasi proses yang digunakan dalam mengembangkan dan mewujudkan konsep kreatif.
 - 2.3.3. Proyek/laporan/buku catatan kemajuan.
 - 2.3.4. Laporan pihak ketiga dan prestasi otentik sebelumnya.
 - 2.3.5. Bukti portofolio yang mendemonstrasikan proses yang digunakan dalam mengembangkan dan mewujudkan konsep kreatif.

3. Aspek penting penilaian

- 3.1. Unit kompetensi ini menerapkan beberapa sektor industri. Fokus penilaian ini tergantung pada sektor industri. Penilaian harus diupayakan memenuhi kebutuhan sektor tertentu yang kemampuannya sedang dinilai. Penilaian sebaiknya hanya diarahkan pada lingkungan variabel, yang tertera dalam ragam pernyataan variabel, yang menggunakan konteks pilihan.
- 3.2. Bukti berikut adalah penting untuk penilaian kompetensi dalam unit ini:
 - 3.2.1. Pemahaman dokumentasi kreasi design animasi untuk memenuhi syarat-syarat praktis yang mencakup batasan sumber dan produksi, khususnya keterbatasan anggaran.
 - 3.2.2. Komunikasi tulis dan lisan efektif dengan berbagai individu/organisasi.

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