

# 2020

**ORGANISASI:**

**LEMBAGA SERTIFIKASI PROFESI  
PIHAK KETIGA (LSP P3)  
LSP KOMPUTER**



FR. SKEMA-MM 02

## JUDUL SKEMA: DESIGNER MULTIMEDIA MADYA

Skema sertifikasi kompetensi kerja sebagai DESIGNER MULTIMEDIA MADYA disusun atas dasar kebutuhan industri dan regulasi bidang Informatika dan Telekomunikasi. Skema ini bertujuan untuk memastikan kompetensi sebagai DESIGNER MULTIMEDIA MADYA sehingga dapat digunakan untuk memastikan dan memelihara kompetensi peserta LSP Komputer.

**TIM PERUMUS : LSP KOMPUTER**

## 1. TUJUAN SERTIFIKASI

Tujuan Skema sertifikasi ini untuk menjamin, memastikan dan memelihara kompetensi di bidang *DESIGNER MULTIMEDIA MADYA*.

## 2. ACUAN NORMATIF

- A. Undang-undang No.13 Tahun 2003 Tentang Ketenagakerjaan
- B. Undang-undang No. 3 Tahun 2015 Tentang Perindustrian
- C. Peraturan Pemerintah No.23 Tahun 2004 Tentang Badan Nasional Sertifikasi Profesi (BNSP)
- D. Peraturan Pemerintah No.31 Tahun 2006 Tentang Sistem Pelatihan Kerja Nasional
- E. Peraturan Presiden No.8 Tahun 2012 Tentang Kerangka Kualifikasi Nasional
- F. Pedoman Badan Nasional Sertifikasi Profesi 210 tentang Pengembangan dan Pemeliharaan Skema Sertifikasi
- G. Keputusan Menteri Tenaga Kerja dan Transmigrasi Nomor KEP.115/MEN/III/2007 tentang SKKNI Bidang Keahlian MULTIMEDIA Komputer.

## 3. KEMASAN / PAKET KOMPETENSI

### A. Jenis Kemasan : OKUPASI

### B. Rincian Unit Kompetensi atau Uraian Tugas

| No | Kode Unit       | Nama Unit Kompetensi                                                     |
|----|-----------------|--------------------------------------------------------------------------|
| 1  | TIK.MM01.007.01 | Memilih dan memakai <i>software</i> dan <i>hardware</i> untuk multimedia |
| 2  | TIK.MM02.027.01 | Membuat sebuah produk multimedia                                         |
| 3  | TIK.MM02.031.01 | Menggabung, merancang, dan menyunting video <i>digital</i>               |
| 4  | TIK.MM02.071.01 | Menggabungkan fotografi <i>digital</i> kedalam sajian multimedia         |
| 5  | TIK.MM02.073.01 | Menggabungkan animasi kedalam sajian multimedia                          |
| 6  | TIK.MM02.075.01 | Menggabungkan model 3D kedalam sajian multimedia                         |
| 7  | TIK.MM02.076.01 | Menguji produk multimedia                                                |
| 8  | TIK.MM02.062.01 | Menyiapkan bahan dan dokumen untuk <i>editing</i>                        |

**4. PERSYARATAN DASAR PEMOHON SERTIFIKASI**

- A. Pelajar SMK Semester ahir dengan sertifikat pelatihan.
- B. Lulusan SMK dengan bidang yang sesuai.
- C. Pekerja yang bekerja selama 1 tahun dibidang sesuai skema sertifikasi.



# PERANGKAT ASESMEN



**No. Skema Sertifikasi :**

130401

**Judul Skema Sertifikasi :**

**DESIGNER MULTIMEDIA MADYA**

Tim  
Perumus:

LSP KOMPUTER

2020

### TUGAS PRAKTIK-DEMONSTRASI

|                          |   |                           |
|--------------------------|---|---------------------------|
| Perangkat asesmen        | : | Tugas praktik-demonstrasi |
| Nama peserta sertifikasi | : |                           |
| Nama asesor              | : |                           |
| Kode Skema Sertifikasi   | : | LSPK-DMM-130401/2020      |
| Judul Skema Sertifikasi  | : | DESIGNER MULTIMEDIA MADYA |
| Tanggal uji kompetensi   | : |                           |
| Waktu                    | : | 18 jam                    |

### SOAL/TUGAS

Buatlah Film Pendek dengan Langkah kerja sebagai berikut:

1. Pilih salah satu dari tema berikut:
  - a. Peran Milenial di Era Teknologi Industri 4.0
  - b. SMK Pencetak Interpreneur Muda.
  - c. Profil Siswa Berprestasi.
  - d. Lestarkan Budaya Nusantara.(Pilih salah satu bidang)
2. Persiapan
  - a. Merumuskan ide dan melakukan riset sederhana tentang film yang Akan dibuat, membuat sinopsis, storyboard, skenario dan mengidentifikasi kebutuhan shooting untuk pembuatan Film, dan melakukan perekaman gambar (bisa dilakukan sebelum ujian berlangsung jika sekolah tidak mempunyai jumlah peralatan yang memadai namun jika dirasa cukup maka tahap ini bisa dilakukan pada saat hari pertama ujian).
  - b. Menyiapkan komputer, menginstal *software* dan mengecek PC.
  - c. Mengkonfigurasi piranti multimedia.
  - d. Mengumpulkan aset bahan pendukung lainnya.
  - e. Bahan-bahan berupa gambar/image/foto asli, video asli dan teks telah disiapkan diserahkan kepada Panitia Ujian di paket keahlian masing-masing untuk diperiksa kelayakannya. Bahan-bahan tersebut disimpan di panitia dan dibagikan pada saat ujian hari kedua berlangsung (Semua adegan dilakukan sesuai dengan protocol COVID-19).
3. Durasi video antara minimal 2 menit maksimal 8 menit.
4. Pelaksanaan
  - a. Menggunakan aplikasi pengolah video untuk proses editing (aplikasi

pendukung menyesuaikan)

- b. Memasukkan gambar atau ilustrasi dalam Film yang dibuat/diubah sendiri menggunakan *software digital imaging* atau *digital illustrator*.
- c. Memasukkan konten Film berupa video hasil shooting sendiri dan boleh dilengkapi dengan footage dari youtube atau sumber lain yang relevan
- d. Menambahkan suara dan efek yang mampu memperkuat kesan objek yang ditampilkan.
- e. Membuat *tagline/slogan* yang sesuai dengan Film dan mudah diingat.
- f. Menggunakan aset bahan dengan kualitas *file* yang baik dan jelas.

#### 5. Hasil

- a. Konversi *file* ke dalam bentuk .MP4, lalu kemas ke dalam format CD/DVD.
- b. Buatlah desain cover dan label DVD sesuai dengan tema Film Pendek yang dibuat, kemudian cetak serta tempelkan di DVD produk Anda pada piringan CD/DVD dan kotaknya.
- c. Keseluruhan produk yang Anda buat harus memperhatikan:
  - Durasi Film
  - Keselamatan kerja
  - Kesesuaian tema
  - Keindahan
  - Orisinalitas

#### 6. Alur Pengerjaan

