

KODE UNIT : TIK.MM02.052.01

JUDUL UNIT : Membuat Rekaman Gambar Berurutan Untuk Animasi

DESKRIPSI UNIT : Unit ini mendeskripsikan ketrampilan dan pengetahuan yang dibutuhkan untuk merekam adegan dan untuk menstransfer alam digital untuk produksi dalam industri budaya.

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA
01 Merekam panel storyboard animasi	1.1 Identifikasi dan organisir peralatan yang dibutuhkan untuk proses rekaman. 1.2 Pembuatan potongan-potongan kertas dan organisir semua materi yang dibutuhkan untuk direkam; dan kesemuanya dibersihkan serta diamankan. 1.3 Peralatan teknik dioperasikan pada suatu standar yang diperlukan dalam rekaman. 1.4 Panel storyboard direkam pada suatu standar yang dapat diterima untuk pandangan pencitraan. 1.5 Dipastikan rekaman tersebut sesuai dengan instruksi yang tertulis dalam laporan. 1.6 Pemberian rekaman pada personil yang relevan bilamana diperlukan.
02 Merekam adegan yang dianimasikan dan dalam tiga dimensi	2.1 Garis image direkam pada standar yang dapat diterima untuk tinjauan pencitraan. 2.2 Image diedit secara terpisah untuk dicocokkan dengan laporan dan disimpan untuk tinjauan. 2.3 Adegan yang telah diedit diidentifikasi dengan jelas dan disimpan dengan aman. 2.4 Rekaman yang sudah selesai dibagikan kepada personil yang relevan bila perlu. 2.5 Identifikasi jenis, jumlah, standard model, dan sets yang harus dibuat.

03 Transfer hasil rekaman pada dunia digital	<p>3.1 Identifikasi dan organisir peralatan yang dibutuhkan untuk transfer image.</p> <p>3.2 Identifikasi dan organisir stok dan materi yang dibutuhkan untuk transfer image.</p> <p>3.3 Peralatan teknik dioperasikan pada standar yang diperlukan untuk pentransferan yang benar.</p> <p>3.4 Identifikasi dengan jelas hasil transfer dan disimpan dengan aman.</p> <p>3.5 Hasil transfer dibagikan kepada personil yang relevan bilamana perlu.</p>

BATASAN VARIABEL

1. Unit ini berlaku untuk seluruh sektor teknologi informasi dan komunikasi.
2. Produksi dapat melibatkan satu atau beberapa media:
 - 2.1 Gambar
 - 2.2 Puppetry
 - 2.3 Digital imaging
3. Jenis-jenis produksi meliputi:
 - 3.1 Feature film
 - 3.2 Film pendek
 - 3.3 Iklan
 - 3.4 Video musik
 - 3.5 Produksi televisi
4. Personil relevan itu mencakup:
 - 4.1 Desainer produksi
 - 4.2 Supervisor
 - 4.3 Kepala bagian
 - 4.4 Pengarah fotografi
 - 4.5 Sutradara
 - 4.6 Produser
 - 4.7 Pengarah teknis
 - 4.8 Staf teknik lain
 - 4.9 Staf spesialis lain
 - 4.10 Desainer
 - 4.11 Manager studio
 - 4.12 Personil produksi animasi
 - 4.13 Artist visual
5. Elemen-elemen yang dianimasikan meliputi:
 - 5.1 Karakter
 - 5.2 Latar

- 5.3 Property misalnya furniture
- 6. Detail relevan untuk penjiplakan, fotocopy atau scanning gambar dapat ditemukan dalam:
 - 6.1 Storyboard
 - 6.2 Gambar layout
 - 6.3 Instruksi sutradara
 - 6.4 Kamera sheet
 - 6.5 Penggalan soundtrack
- 7. Image yang dianimasikan dapat berupa:
 - 7.1 Nyatakan image yang digambar dengan tangan
 - 7.2 Bentuk-bentuk dan 'actions' yang dibuat dengan komputer

PANDUAN PENILAIAN

1. Pengetahuan dan keterampilan penunjang

Untuk mendemonstrasikan kompetensi, memerlukan bukti keterampilan dan pengetahuan di bidang berikut ini :

- 1.1 Pengetahuan dasar
 - 1.1.1 Visualisasi dan interpretasi konsep kreatif
 - 1.1.2 Spesifikasi dan instruksi interpretasi
 - 1.1.3 Prinsip dan teknik produksi animasi
 - 1.1.4 Prinsip dan teknik animasi
 - 1.1.5 Memahami elemen artistik suatu produksi
 - 1.1.6 Menjaga integritas desain
 - 1.1.7 Gambar karakter dasar
 - 1.1.8 Gambar kartun dasar
 - 1.1.9 Prinsip dan teknik dasar pengoperasian peralatan elektronik
- 1.2 Keterampilan dasar
 - 1.2.1 Bertanya dan mendengarkan dengan aktif.
 - 1.2.2 Keterampilan dasar melayani pelanggan untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan.
 - 1.2.3 Keterampilan desain dan menggambar
 - 1.2.4 Memahami elemen artistic dari suatu produksi
 - 1.2.5 Mengenali metode dan teknik animasi saat ini
 - 1.2.6 Menjaga integritas design

2. Konteks penilaian

- 2.1. Penilaian dapat terjadi di tempat kerja, diluar kerja atau campuran keduanya. Penilaian diluar kerja harus dijalankan dalam lingkungan kerja yang disimulasikan dekat dengan tempat kerja.
- 2.2. Penilaian mungkin dapat menggunakan serangkaian metode untuk menilai kemampuan dan penerapan pengetahuan pendukung utama, dan mungkin meliputi:
 - 2.2.1. Contoh-contoh kerja atau aktivitas kerja yang disimulasikan
 - 2.2.2. Pertanyaan lisan/wawancara yang ditujukan untuk mengevaluasi proses yang digunakan dalam mengembangkan dan mewujudkan konsep kreatif.

- 2.2.3. Laporan/buku catatan kemajuan
- 2.2.4. Laporan pihak ketiga dan prestasi otentik sebelumnya.
- 2.2.5. Bukti portfolio yang menggambarkan proses yang digunakan dalam mengembangkan dan mewujudkan konsep kreatif.

3. Aspek penting penilaian

Aspek yang harus diperhatikan :

- 3.1 Kemampuan untuk menggunakan ejaan yang tepat
- 3.2 Buku Laporan Kemajuan
- 3.3 Pengetahuan atas issue kesehatan dan keselamatan tempat kerja
- 3.4 Pengetahuan atas teknik komunikasi efektif
- 3.5 Pengembangan rangkaian multimedia khusus yang beroperasi sesuai dengan rencana dan menyediakan antar aktifitas yang tepat dan desain yang efektif
- 3.6 Laporan pihak ketiga dan prestasi otentik sebelumnya

4. Kaitan dengan unit-unit lainnya

4.1 Unit ini didukung oleh pengetahuan dan keterampilan dalam unit kompetensi yang berkaitan dengan:

4.1.1 TIK.MM02.051.01 Membuat animasi stop-motion (Modeling)

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	2
3	Merencanakan dan mengorganisir aktivitas-aktivitas	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