

## FR.APL.02. ASESMEN MANDIRI

Skema Sertifikasi (KKM/Okupasi/Klaster)	Judul	:	<b>MOTION DESIGNER</b>
	Nomor	:	<b>SS.023.02/SKM/LSP-P1 UMB/2024</b>

### PANDUAN ASESMEN MANDIRI

#### Instruksi:

- Baca setiap pertanyaan di kolom sebelah kiri
- Beri tanda centang (√) pada kotak jika Anda yakin dapat melakukan tugas yang dijelaskan.
- Isi kolom di sebelah kanan dengan menuliskan bukti yang relevan anda miliki untuk menunjukkan bahwa anda melakukan pekerjaan .

<b>Unit Kompetensi 1</b>	Kode Unit	:	J.59ANM04.068.1		
	Judul Unit	:	Membuat Perencanaan Kerja Produksi Animasi		
<b>Dapatkan Saya .....</b>			<b>K</b>	<b>BK</b>	<b>Bukti yang relevan</b>
<b>1. Elemen: Mengidentifikasi kebutuhan produksi animasi</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kriteria Unjuk Kerja:           <ol style="list-style-type: none"> <li>1.1. Sumber daya manusia diidentifikasi sesuai dengan kebutuhan produksi.</li> <li>1.2. Sumber daya peralatan (hardware) dan sumber daya teknologi (software) diidentifikasi menurut kebutuhan produksi.</li> </ol> </li> </ul>			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
<b>2. Elemen: Merencanakan persiapan produksi</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kriteria Unjuk Kerja:           <ol style="list-style-type: none"> <li>2.1 Jadwal kerja produksi dibuat sesuai target produksi.</li> <li>2.2 Rencana pipeline yang akan dipakai dalam produksi disiapkan.</li> <li>2.3 Anggota tim yang bertugas dalam produksi animasi ditetapkan sesuai dengan keahliannya.</li> <li>2.4 Anggaran produksi diuraikan berdasarkan kebutuhan produksi.</li> <li>2.5 Proposal produksi animasi dibuat berdasarkan identifikasi dan perencanaan produksi.</li> </ol> </li> </ul>			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

<b>Unit Kompetensi 2</b>	Kode Unit	:	J.59ANM04.069.1		
	Judul Unit	:	Membuat Standar Sistem Produksi Animasi (Prosedur Sistem Kerja Produksi)		
<b>Dapatkan Saya .....</b>			<b>K</b>	<b>BK</b>	<b>Bukti yang relevan</b>

<p>1. Elemen: <b>Mengidentifikasi proses produksi animasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kriteria Unjuk Kerja:           <ol style="list-style-type: none"> <li>1.1 Aktivitas pekerjaan produksi animasi diidentifikasi sesuai project brief animasi.</li> <li>1.2 Urutan aktivitas pekerjaan diidentifikasi berdasarkan pipeline produksi animasi.</li> </ol> </li> </ul>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
<p>2. Elemen: <b>Membuat prosedur dalam produksi animasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kriteria Unjuk Kerja:           <ol style="list-style-type: none"> <li>2.1 Urutan aktivitas kerja dibuat berdasarkan identifikasi pekerjaan</li> <li>2.2 Aturan kerja ditetapkan sesuai kebutuhan produksi animasi.</li> <li>2.3 Prosedur dibuat mengacu urutan aktivitas dan aturan kerja didokumentasi dan divalidasi.</li> </ol> </li> </ul>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
<p>3. Elemen: <b>Menguji dan mengevaluasi prosedur</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kriteria Unjuk Kerja:           <ol style="list-style-type: none"> <li>3.1 Prosedur disosialisasikan kepada tim kerja produksi animasi.</li> <li>3.2 Prosedur dievaluasi secara berkala berdasarkan target dan capaian pekerjaan.</li> </ol> </li> </ul>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

<b>Unit Kompetensi 3</b>	Kode Unit	: J.59ANM04.070.1	
	Judul Unit	: Membuat Rancangan Pipeline Produksi Animasi	
<b>Dapatkan Saya .....?</b>	<b>K</b>	<b>BK</b>	<b>Bukti yang relevan</b>
<p>1. Elemen: <b>Mengidentifikasi output animasi yang akan diproduksi.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kriteria Unjuk Kerja:           <ol style="list-style-type: none"> <li>1.1 Output Animasi yang akan dihasilkan diidentifikasi berdasarkan teknik pengerjaan, waktu pengerjaan, kualitas pekerjaan, anggaran (budget) produksi serta jumlah tenaga kerja produksi.</li> <li>1.2 Kapasitas produksi diidentifikasi sesuai kesepakatan waktu kerja dan kaulitas karya.</li> </ol> </li> </ul>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

<p>2. Elemen: <b>Merencanakan produksi pipeline</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kriteria Unjuk Kerja:           <ul style="list-style-type: none"> <li>2.1 Skema kerja produksi animasi ditetapkan</li> <li>2.2 berdasarkan output animasi yang disepakati.</li> <li>2.3 Kapasitas produksi ditetapkan berdasarkan ketersediaan sumber daya.</li> <li>2.4 Target produksi ditetapkan sesuai dengan kesepakatan kontrak kerja.</li> <li>2.5 Inventarisasi sarana dan prasarana kerja ditetapkan sesuatu target produksi.</li> </ul> </li> </ul>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
<p>3. Elemen: <b>Membuat dan mengevaluasi pipeline kerja animasi.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kriteria Unjuk Kerja:           <ul style="list-style-type: none"> <li>3.1 <i>Pipeline</i> produksi dibuat berdasarkan sasaran mutu produksi yang disepakati.</li> <li>3.2 Rangkaian pipeline diuji coba dalam produksi animasi berdasarkan tuntutan produksi.</li> <li>3.3 <i>Pipeline</i> produksi dievaluasi berdasarkan standar produksi.</li> </ul> </li> </ul>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

Unit Kompetensi 4	Kode Unit	: J.59ANM04.071.1			
	Judul Unit	: Menerapkan Kualitas Kontrol Proses Produksi Animasi			
<b>Dapatkah Saya .....?</b>	<b>K</b>	<b>BK</b>	<b>Bukti yang relevan</b>		
<p>1. Elemen: <b>Mengidentifikasi standar kualitas produksi animasi.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kriteria Unjuk Kerja:           <ul style="list-style-type: none"> <li>1.1 Standar kualitas hasil kerja (output) produksi animasi diidentifikasi berdasarkan sasaran mutu yang ditetapkan.</li> <li>1.2 Waktu pengerjaan diidentifikasi berdasarkan kesepakatan timeline produksi.</li> <li>1.3 Kualifikasi pekerja diidentifikasi berdasarkan tanggung jawab serta beban kerja produksi.</li> <li>1.4 Perangkat kerja produksi diidentifikasi sesuai sasaran mutu yang ditetapkan.</li> </ul> </li> </ul>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			
<p>2. Elemen: <b>Melakukan uji mutu hasil kerja produksi animasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kriteria Unjuk Kerja:           <ul style="list-style-type: none"> <li>2.1 Sasaran mutu kerja ditetapkan sesuai ketersediaan waktu kerja, kualifikasi pekerja maupun komplektisitas pekerjaan.</li> </ul> </li> </ul>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			

2.2 Ketercapaian mutu dan hasil pekerjaan dikelompokkan untuk penilaian performa kerja.			
3. Elemen: <b>Melakukan pelaporan hasil evaluasi.</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kriteria Unjuk Kerja:           <ul style="list-style-type: none"> <li>3.1 Hasil evaluasi dicatat berdasarkan panduan mutu. <input type="checkbox"/></li> <li>3.2 Alternatif solusi masalah diberikan terhadap penyimpangan yang ditemukan. <input type="checkbox"/></li> <li>3.3 Hasil evaluasi dan solusi didokumentasikan dalam format laporan. <input type="checkbox"/></li> </ul> </li> </ul>			

<b>Unit Kompetensi 5</b>	Kode Unit	:	J.59ANM04.072.1	
	Judul Unit	:	Membuat Kaji Ulang Sistem Produksi Animasi	
<b>Dapatkah Saya .....?</b>		<b>K</b>	<b>BK</b>	<b>Bukti yang relevan</b>
1. Elemen: <b>Mengidentifikasi standar kualitas produksi animasi.</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kriteria Unjuk Kerja:           <ul style="list-style-type: none"> <li>1.1 Keamanan sistem kerja produksi animasi diidentifikasi sesuai sasaran mutu pekerjaan.</li> <li>1.2 Alur kerja sistem produksi diidentifikasi sesuai pipeline produksi.</li> <li>1.3 Jaringan data kerja produksi animasi diidentifikasi sesuai pipeline produksi.</li> <li>1.4 Kapasitas sistem produksi animasi diidentifikasi sesuai time line kerja produksi.</li> <li>1.5 Kualifikasi pekerja diidentifikasi sesuai unit pekerjaan dalam produksi animasi.</li> </ul> </li> </ul>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
2. Elemen: <b>Melakukan rangkaian monitoring sistem kerja produksi</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kriteria Unjuk Kerja:           <ul style="list-style-type: none"> <li>2.1 Jaringan data digital dianalisis sesuai prosedur.</li> <li>2.2 Keamanan data kerja diuji coba sesuai prosedur.</li> <li>2.3 Efisiensi kerja diuji coba sesuai kapasitas produksi.</li> <li>2.4 Pipeline kerja produksi diuji coba sesuai capaian kualitas produksi.</li> <li>2.5 Kapasitas dan kualitas pekerja dikelompokkan sesuai pipeline produksi animasi.</li> <li>2.6 Perangkat kerja animasi diuji coba sesuai standard capaian mutu dan waktu kerja.</li> </ul> </li> </ul>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

<p>3. Elemen: <b>Melakukan penyempurnaan sistem produksi animasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kriteria Unjuk Kerja:           <ul style="list-style-type: none"> <li>3.1 Perbaikan kinerja sistem produksi dilakukan sesuai hasil monitoring sistem.</li> <li>3.2 Perubahan mekanisme dilakukan untuk menaikkan produktifitas produksi.</li> <li>3.3 Perubahan komposisi pekerja dilakukan untuk menjaga produktifitas kerja.</li> <li>3.4 Perubahan perangkat kerja dilakukan untuk menjaga konsistensi beban kerja produksi.</li> </ul> </li> </ul>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------	--------------------------	--

<b>Unit Kompetensi 6</b>	Kode Unit	: J.59ANM04.073.1	
	Judul Unit	: Melakukan Paparan/Laporan Pencapaian Kerja Produksi Animasi	
<b>Dapatkan Saya .....?</b>	<b>K</b>	<b>BK</b>	<b>Bukti yang relevan</b>
<p>1. Elemen: <b>Melakukan pengelompokan data lingkup kerja produksi.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kriteria Unjuk Kerja:           <ul style="list-style-type: none"> <li>1.1 Kualitas capaian kerja diidentifikasi dalam satuan jumlah.</li> <li>1.2 Proses pekerjaan/urutan pengerjaan diidentifikasi dalam pipeline produksi.</li> <li>1.3 Target waktu pengerjaan diidentifikasi dalam satuan waktu.</li> </ul> </li> </ul>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
<p>2. Elemen: <b>Melakukan rangkaian monitoring sistem kerja produksi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kriteria Unjuk Kerja:           <ul style="list-style-type: none"> <li>2.1 Jumlah ketercapaian hasil kerja produksi dibuat dalam table sesuai prosedur.</li> <li>2.2 Review supervisor dibuat pada setiap area pekerjaan sesuai prosedur.</li> <li>2.3 Kendala kerja dianalisis secara sistematis sesuai workflow produksi.</li> </ul> </li> </ul>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
<p>3. Elemen: <b>Melakukan pembuatan laporan kerja produksi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kriteria Unjuk Kerja:           <ul style="list-style-type: none"> <li>2.1 Pencapaian hasil kerja terkini dipaparkan dalam format grafik.</li> <li>2.2 Analisis ketercapaian kerja dipaparkan sesuai prosedur.</li> <li>2.3 Kendala pekerjaan dipaparkan sesuai ketercapaian hasil kerja.</li> <li>2.4 Proyeksi ketercapaian akhir dipaparkan sesuai target produksi.</li> </ul> </li> </ul>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

<b>Unit Kompetensi 7</b>	Kode Unit	:	<b>J.59ANM04.074.1</b>		
	Judul Unit	:	<b>Membuat Ujicoba Hasil (Pekerjaan) Produksi Animasi</b>		
<b>Dapatkan Saya .....</b>			<b>K</b>	<b>BK</b>	<b>Bukti yang relevan</b>
<b>1. Elemen: Mengkelompokkan parameter pengujian pekerjaan produksi.</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kriteria Unjuk Kerja:           <ol style="list-style-type: none"> <li>1.1 Parameter uji dikelompokkan sesuai kualifikasi yang ingin dinilai dari hasil pekerjaan.</li> <li>1.2 Materi uji coba dikumpulkan sesuai sasaran mutu yang dicapai.</li> <li>1.3 Format pengujian dibuat sesuai prosedur.</li> </ol> </li> </ul>			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
<b>2. Elemen: Melakukan rangkaian Uji coba hasil pekerjaan</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kriteria Unjuk Kerja:           <ol style="list-style-type: none"> <li>2.1 Kualitas karya diuji coba sesuai prosedur.</li> <li>2.2 Proses ujicoba hasil produksi animasi didokumentasikan sesuai format pengujian.</li> <li>2.3 Alat uji berupa hasil tayang disajikan sesuai pengkategorian yang diinginkan.</li> </ol> </li> </ul>			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
<b>3. Elemen: Melakukan Analisis hasil uji pekerjaan</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kriteria Unjuk Kerja:           <ol style="list-style-type: none"> <li>3.1 Hasil uji coba dianalisis sesuai alat ukur penguji.</li> <li>3.2 Hasil uji coba dirumuskan dalam format dokumen pelaporan.</li> </ol> </li> </ul>			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

<b>Unit Kompetensi 8</b>	Kode Unit	:	<b>J.59ANM01.018.2</b>		
	Judul Unit	:	<b>Membuat Rancangan Visual Animasi (Concept Art)</b>		
<b>Dapatkan Saya .....</b>			<b>K</b>	<b>BK</b>	<b>Bukti yang relevan</b>
<b>1. Elemen: Mengidentifikasi elemen elemen visual di dalam konsep ketokohan dan konsep penceritaan</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kriteria Unjuk Kerja:           <ol style="list-style-type: none"> <li>1.1 Elemen-elemen visual yang terdapat dalam naskah diidentifikasi sesuai kebutuhan Visual.</li> <li>1.2 Kategori objek ( karakter dan latar ) dikelompokkan sesuai jenis visual (character/environment/property)</li> <li>1.3 Gaya visual dalam naskah diidentifikasi sesuai visi sutradara</li> </ol> </li> </ul>			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

<p>2. Elemen: <b>Melakukan riset visual</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kriteria Unjuk Kerja:           <ul style="list-style-type: none"> <li>2.1 Riset visual dilakukan sesuai deskripsi konsep ketokohan dan konsep penceritaan.</li> <li>2.2 Hasil riset visual berupa referensi visual dikelompokkan sesuai kategori objek (character/environment/property).</li> </ul> </li> </ul>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
<p>3. Elemen: <b>Melakukan eksplorasi rancangan visual (concept art)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kriteria Unjuk Kerja:           <ul style="list-style-type: none"> <li>3.1 Eksplorasi (element) visual dibuat dalam bentuk sketsa alternatif.</li> <li>3.2 Rancangan berupa gagasan visual dan siluet karakter dibuat sesuai deskripsi yang terbangun dari konsep cerita dan ketokohan.</li> <li>3.3 Entitas dan deskripsi masing-masing elemen visual dibuat sesuai kategori visualnya.</li> </ul> </li> </ul>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

<b>Unit Kompetensi 9</b>	Kode Unit	: <b>J.59ANM01.027.2</b>	
	Judul Unit	: <b>Membuat Aset Gambar 2D Puppeteer (Cut Out Animation)</b>	
<b>Dapatkan Saya .....?</b>	<b>K</b>	<b>BK</b>	<b>Bukti yang relevan</b>
<p>1. Elemen: <b>Mengidentifikasi kebutuhan aset pada karakter/properti 2D cut out animation</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kriteria Unjuk Kerja:           <ul style="list-style-type: none"> <li>1.1 Kebutuhan gambar aset karakter/properti diidentifikasi sesuai dengan production design.</li> <li>1.2 Hierarki komponen diidentifikasi sesuai struktur desain karakter serta jumlah pecahan struktur gambar aset.</li> <li>1.3 Jumlah pilihan komponen diidentifikasi sesuai desain struktur mekanika (rigging).</li> </ul> </li> </ul>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
<p>2. Elemen: <b>Membuat komponen puppeteer</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kriteria Unjuk Kerja:           <ul style="list-style-type: none"> <li>2.1 Komponen dipilah (pisah) sesuai jumlah element yang ingin digerakan.</li> <li>2.2 Setiap komponen pisahan (layer) dinamakan sesuai urutan hierarki penamaan.</li> <li>2.3 Penamaan komponen puppeteer dibuat sesuai prosedur penamaan.</li> </ul> </li> </ul>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

<p>3. Elemen: <b>Melakukan eksplorasi rancangan visual (concept art)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kriteria Unjuk Kerja:             <ul style="list-style-type: none"> <li>3.1 Eksplorasi (element) visual dibuat dalam bentuk sketsa alternatif.</li> <li>3.2 Rancangan berupa gagasan visual dan siluet karakter dibuat sesuai deskripsi yang terbangun dari konsep cerita dan ketokohan.</li> <li>3.3 Entitas dan deskripsi masing-masing elemen visual dibuat sesuai kategori visualnya.</li> </ul> </li> </ul>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------	--------------------------	--

<p><b>Rekomendasi Untuk Asesi:</b></p> <p>Asesmen dapat / tidak dapat dilanjutkan</p>	<b>Asesi :</b>	
	Nama	
	Tanda tangan/ Tanggal	
	<b>Ditinjau Oleh Asesor :</b>	
	Nama :	
	No. Reg:	
	Tanda tangan/ Tanggal	