

SILABUS

INTERMEDIATE ANIMATOR



SILABUS INTERMEDIATE ANIMATOR DIGITAL TALENT SCHOLARSHIP 2019

1. Nama Program Pelatihan : Intermediate Animator
2. Kode Program Pelatihan : P.2019.005
3. Jenis Pelatihan Teknis : Pelatihan Teknis Pengguna
4. Jenjang Pelatihan Teknis : Pengawas
5. Jenjang KKNi : Tidak ada jenjang
6. Sub Bidang Pelatihan / Area Fungsi : IT Multimedia
7. Standar Kompetensi Acuan :
 1. SKKNI (Kepmenaker No. 400 Tahun 2014) Tentang Penetapan Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia Kategori Informasi dan Komunikasi Golongan Pokok Produksi Gambar Bergerak, Video dan Program Televisi, Perekaman Suara dan Penerbitan Musik Bidang Pembuatan Animasi.
 2. SKKNI (Kepmenaker No. 107 Tahun 2018) Tentang Penetapan Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia Kategori Informasi dan Komunikasi Golongan Pokok Produksi Gambar Bergerak, Video dan Program Televisi, Perekaman Suara dan Penerbitan Musik Bidang Multimedia.
8. Skema Sertifikasi Acuan : Okupasi Nasional
9. Tujuan Pelatihan : Setelah mengikuti pelatihan ini, peserta dapat meningkatkan kompetensi mendesain solusi komunikasi visual melalui program identitas, informasi dan persuasi yang sesuai tujuan penyedia kegiatan kepada khalayaknya.
10. Sasaran Pelatihan : Terwujudnya SDM yang memiliki kompetensi teknis dalam mendesain komunikasi visual secara profesional.

11. Unit Kompetensi yang ditempuh : 1. J.591120.019.01 Membuat Komposisi Teknik Layer 2 Dimensi (2D *Compositing*)
2. J.59MTM00.011.1Membuat Aset Visual Berdasarkan Langkah Kerja yang Telah Ditetapkan
3. J.591120.004.01 Membuat Gerak *Digital Non Character*
4. J.591120.008.01 Membuat Model *Digital Hardsurface* 3 Dimensi
5. J.591120.012.01 Membuat Pencitraan Gambar *Digital (Rendering)*
6. J.591120.020.01 Membuat Pencitraan Cahaya *Digital*
7. J.591120.021.01 Membuat Pencitraan Sifat Permukaan (*Shading*)
8. J.591120.022.01 Membuat Komposisi Teknik Layer 3 Dimensi (3D *Compositor*)
9. J.591120.031.01 Membuat Sudut Pandang Kamera *Digital*
12. Perkiraan Waktu Pelatihan : 72 Jam Pelatihan
13. Persyaratan Peserta Pelatihan : 1. Pendidikan/Kompetensi :
- Warga Negara Indonesia
 - Usia Maksimal 29 Tahun pada saat mendaftar
 - Lulus Pendidikan SMK
 - Belum Mendapatkan Pekerjaan Tetap/Pernah Bekerja tapi sedang tidak bekerja
 - Lolos Seleksi Administrasi dan Tes Substansi

2. Diutamakan memiliki kompetensi:
 - a. J.591120.007.01 Membuat kumpulan aset digital (layout 3 dimensi)
 - b. J.591120.009.01 Membuat model *digital* organik 3 dimensi
 - c. J.591120.011.01 Membuat pencitraan *UV mesh*
 - d. J.591120.013.01 Membuat pencitraan tekstur permukaan
 - e. J.591120.023.01 Membuat arahan gerak particle
 - f. J.591120.006.01 Melakukan penyuntingan suara dan gambar bercerita (*animatic /previsualisation*).
3. Diutamakan memiliki pengetahuan tentang :
 - a. Prinsip dasar komunikasi
 - b. Prinsip dasar animasi 2 Dimensi dan 3 Dimensi
 - c. Memahami proporsi dan persepsi ruang 3 Dimensi
 - d. HAKI (Hak Cipta dan kekayaan Intelektual)
 - e. Memahami dan mengetahui karakteristik produk multimedia sebagai medium komunikasi, produk kreatif, dan produk dagang
 - f. Memahami dan mengetahui proses pembuatan aset visual berdasarkan langkah kerja yang telah ditetapkan
4. Diutamakan memiliki keterampilan :
 - a. Penyuntingan suara, gambar dan video
 - b. Terampil berdiskusi, mengemukakan gagasan, mempertahankan argumentasi dan mengungkapkan keunggulan produk yang dimiliki
 - c. Terampil berkomunikasi dua arah, menerima gagasan orang lain dan menyimpulkan sebagai bahan

perbaikan produk

- d. Terampil mengorganisir data, informasi, dan fakta-fakta yang terjadi untuk mengambil keputusan secara cepat dan tepat
- e. Mampu mengoperasikan komputer baik untuk keperluan olah data, penulisan, maupun presentasi

14. Persyaratan Tenaga Pengajar





- : 1. Pendidikan / Kompetensi Teknis:
 - a. Minimal Lulusan S1 di bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi, atau Desain Komunikasi Visual (DKV); atau
 - b. Memiliki kompetensi Okupasi Nasional “*Intermediate Animator* (Animator Madya)”.
- 2. Pengalaman Kerja : Diutamakan sebagai tenaga pengajar Pelatihan Bidang TIK minimal selama 2 tahun

KURIKULUM PELATIHAN

NO	MATA PELATIHAN	UNIT KOMPETENSI ACUAN		PERKIRAAN WAKTU PELATIHAN (JP)		
		UNIT KOMPETENSI	KODE UNIT KOMPETENSI	PENGE-TAHUAN	KETERAM-PILAN	JUMLAH
A. Mata Pelatihan Soft Skill						
1	Konsep Diri untuk Meraih Kesuksesan	Menerapkan Konsep Diri untuk Meraih Kesuksesan	SS.KD.01.01	0.5	0.5	1
2	Pengelolaan Diri untuk Meningkatkan Etos Kerja	Mengelola Diri untuk Meningkatkan Etos Kerja	SS.MD.01.02	0.5	0.5	1
3	Sisih, Susun, Sasap, Sosoh dan Suluh (5S)	Menerapkan Sisih, Susun, Sasap, Sosoh dan Suluh (5S) di Tempat Kerja	SS.5S.01.03	0.5	0.5	1
4	Kesetaraan Hak Pekerja Perempuan dan Pekerja Laki-laki	Menerapkan Kesetaraan Hak Pekerja Perempuan dan Pekerja Laki-laki di Tempat Kerja	SS.KH.01.06	0.5	0.5	1
5	Kualitas Penampilan dan Sikap Profesional	Meningkatkan Kualitas Penampilan dan Sikap Profesional	SS.KP.01.04	0.5	0.5	1
6	Keterampilan Dasar Komunikasi	Mengaplikasikan Keterampilan Dasar Komunikasi	N.821100.028.02	0.5	0.5	1
B. Mata Pelatihan Inti						
1	Komposisi Teknik Layer 2 Dimensi (2D <i>Compositing</i>)	Membuat Komposisi Teknik Layer 2 Dimensi (2D <i>Compositing</i>)	J.591120.019.01	1	5	6

NO	MATA PELATIHAN	UNIT KOMPETENSI ACUAN		PERKIRAAN WAKTU PELATIHAN (JP)		
		UNIT KOMPETENSI	KODE UNIT KOMPETENSI	PENGE-TAHUAN	KETERAM-PILAN	JUMLAH
2	Membuat Aset Visual Berdasarkan Langkah Kerja yang Telah Ditetapkan	Membuat Aset Visual Berdasarkan Langkah Kerja yang Telah Ditetapkan	J.59MTM00.011.1	1	5	6
3	Gerak <i>Digital Non Character</i>	Membuat Gerak <i>Digital Non Character</i>	J.591120.004.01	1	5	6
4	Model <i>Digital Hardsurface</i> 3 Dimensi	Membuat Model <i>Digital Hardsurface</i> 3 Dimensi	J.591120.008.01	2	10	12
5	Pencitraan Gambar <i>Digital (Rendering)</i>	Membuat Pencitraan Gambar <i>Digital (Rendering)</i>	J.591120.012.01	1	6	7
6	Pencitraan Cahaya <i>Digital</i>	Membuat Pencitraan Cahaya <i>Digital</i>	J.591120.020.01	1	5	6
7	Pencitraan Sifat Permukaan (<i>Shading</i>)	Membuat Pencitraan Sifat Permukaan (<i>Shading</i>)	J.591120.021.01	1	5	6
8	Komposisi Teknik Layer 3 Dimensi (3D <i>Compositor</i>)	Membuat Komposisi Teknik Layer 3 Dimensi (3D <i>Compositor</i>)	J.591120.022.01	2	10	12
9	Sudut Pandang Kamera <i>Digital</i>	Membuat Sudut Pandang Kamera <i>Digital</i>	J.591120.031.01	1	4	5
JUMLAH				14	58	72



-  [digitalent.kominfo](https://www.facebook.com/digitalent.kominfo)
-  [digitalent.kominfo](https://www.instagram.com/digitalent.kominfo)
-  [DTS_kominfo](https://twitter.com/DTS_kominfo)
-  [Digital Talent Scholarship 2019](https://www.telegram.com)

Badan Penelitian dan Pengembangan SDM
Kementerian Komunikasi dan Informatika
Jl. Medan Merdeka Barat No. 9
Jakarta Pusat, 10110

digitalent.kominfo.go.id