

Daftar Isi

1. Latar Belakang	2
2. Persyaratan Dasar Pemohon Sertifikasi	2
3. Hak Pemohon Sertifikasi dan Kewajiban Pemegang Sertifikat	2
4. Persyaratan Sertifikasi	3
5. Proses Sertifikasi	3
6. Rincian Unit Kompetensi.....	3

1. Latar Belakang

Sertifikasi profesi merupakan upaya untuk memberikan pengakuan atas kompetensi yang dikuasai seseorang sesuai dengan Standard Kompetensi Kerja Nasional Indonesia (SKKNI), standar internasional atau standar khusus. Standar Kompetensi adalah pernyataan yang menguraikan keterampilan, pengetahuan dan sikap yang harus dilakukan saat bekerja serta penerapannya, sesuai dengan persyaratan yang ditetapkan oleh tempat kerja (industri).

Kompeten diartikan kemampuan dan kewenangan yang dimiliki oleh seseorang untuk melakukan suatu pekerjaan yang didasari oleh pengetahuan, ketrampilan dan sikap sesuai dengan unjuk kerja yang ditetapkan. Sertifikasi dilaksanakan dengan uji kompetensi melalui beberapa metode uji oleh asesor yang dimiliki lisensi dari BNSP. Uji kompetensi dilaksanakan di Tempat Uji Kompetensi (TUK). TUK LSP TIK Indonesia merupakan tempat kerja atau lembaga yang dapat memberikan fasilitas pelaksanaan uji kompetensi yang telah diverifikasikan oleh LSP TIK Indonesia.

2. Persyaratan Dasar Pemohon Sertifikasi

- 2.1. Minimal telah menyelesaikan pendidikan Sekolah Menengah Atas (SMA) atau Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) kelas 11; Atau
- 2.2. Memiliki sertifikat pelatihan berbasis kompetensi pada klaster Video Editing; Atau
- 2.3. Telah berpengalaman kerja pada lingkup yang sesuai dengan klaster Video Editing minimal 1 tahun secara berkelanjutan;

3. Hak Pemohon Sertifikasi dan Kewajiban Pemegang Sertifikat

- 3.1. Hak Pemohon
 - 3.1.1. Memperoleh penjelasan tentang gambaran proses sertifikasi sesuai dengan skema sertifikasi.
 - 3.1.2. Mendapatkan hak bertanya berkaitan dengan kompetensi.
 - 3.1.3. Memperoleh pemberitahuan tentang kesempatan untuk menyatakan, dengan alasan, permintaan untuk disediakan kebutuhan khusus sepanjang integritas asesmen tidak dilanggar, serta mempertimbangkan aturan yang bersifat Nasional.
 - 3.1.4. Memperoleh hak banding terhadap keputusan Sertifikasi.
 - 3.1.5. Memperoleh sertifikat kompetensi jika dinyatakan kompeten.
 - 3.1.6. Menggunakan sertifikat untuk promosi diri sebagai ahli dalam klaster Video Editing.
- 3.2. Kewajiban Pemegang Sertifikat
 - 3.2.1. Melaksanakan keprofesian di bidang klaster Video Editing.
 - 3.2.2. Menjaga dan mentaati kode etik profesi secara sungguh-sungguh dan konsekuen.
 - 3.2.3. Menjamin bahwa sertifikat kompetensi tidak disalahgunakan.
 - 3.2.4. Menjamin terpelihara kompetensi yang sesuai pada sertifikat kompetensi.
 - 3.2.5. Menjamin bahwa seluruh pernyataan dan informasi yang diberikan adalah terbaru, benar dan dapat dipertanggung jawabkan.
 - 3.2.6. Melaporkan rekaman kegiatan sesuai klaster Video Editing setiap 6 bulan sekali.
 - 3.2.7. Membayar biaya sertifikasi.

4. Persyaratan Sertifikasi

Peserta uji kompetensi harus melengkapi persyaratan yang sesuai dengan skema sertifikasi Video Editing yang meliputi:

- 4.1. Melengkapi isian formulir permohonan (FR-APL01) dan formulir asesmen (FR-APL02)
- 4.2. Menyerahkan persyaratan uji kompetensi
 - a. Pas foto 3x4 sebanyak 3 lembar
 - b. Copy identitas diri (KTP/SIM/KK)
 - c. Copy ijazah terakhir / transkrip nilai
 - d. Copy sertifikat yang relevan dengan klaster Video Editing, bila ada.
 - e. CV pengalaman kerja yang relevan dengan klaster Video Editing, bila ada.
 - f. Portofolio yang relevan dengan klaster Video Editing, bila ada.

5. Proses Sertifikasi

- 5.1. Calon peserta uji kompetensi mengajukan permohonan sertifikasi melalui TUK (Tempat Uji Kompetensi) yang telah diverifikasi oleh LSP TIK Indonesia atau langsung melalui LSP TIK Indonesia.
- 5.2. Calon peserta uji kompetensi melengkapi isian formulir permohonan (FR-APL01) dan formulir asesmen mandiri (FR-APL02) serta menyerahkan persyaratan uji kompetensi.
- 5.3. Calon peserta uji kompetensi akan disetujui sebagai peserta uji kompetensi apabila persyaratan dan bukti-bukti yang disertakan telah memadai sesuai dengan Skema Sertifikasi.
- 5.4. Asesor dan peserta uji kompetensi menentukan tempat dan waktu pelaksanaan uji kompetensi yang telah disepakati oleh kedua belah pihak.
- 5.5. Setelah proses uji kompetensi, Asesor merekomendasikan keputusan kompeten (K) atau belum kompeten(BK) berdasarkan bukti-bukti yang telah dikumpulkan selama proses uji kompetensi.
- 5.6. LSP TIK Indonesia menerbitkan sertifikat kompetensi Klaster Video Editing bagi peserta uji kompetensi yang dinyatakan kompeten di semua unit kompetensi yang diujikan.

6. Rincian Unit Kompetensi

No	Kode Unit	Judul Unit
1	TIK.MM01.007.01	Memilih dan Memakai <i>Software</i> dan <i>Hardware</i> untuk Multimedia
2	TIK.MM02.031.01	Menggabung, Merancang dan Menyunting Video Digital
3	TIK.MM02.032.01	Membuat, Memanipulasi, dan Menggabung Gambar 2D
4	TIK.MM02.072.01	Menggabungkan Audio ke Dalam Sajian Multimedia
5	TIK.MM02.074.01	Menggabungkan Video ke Dalam Sajian Multimedia

Kode Unit : TIK.MM01.007.01

Judul Unit : Memilih dan Memakai Software dan Hardware untuk Multimedia

Deskripsi Unit : Unit ini mendefinisikan kompetensi yang dibutuhkan untuk memilih dan menggunakan hardware atau software media interaktif.

Elemen Kompetensi	Kriteria Unjuk Kerja
1. Mengembangkan persyaratan fungsi.	<ul style="list-style-type: none">1.1. Persyaratan fungsi yang akurat, komplit dan sesuai prioritas diidentifikasi sesuai keperluan dengan referensi semua tipe media. Materi informasi dikumpulkan dan diolah secara sistematis.1.2. Persyaratan yang berlawanan dan <i>overlapping</i> diidentifikasi.1.3. Persyaratan fungsi didokumentasi dan divalidasi oleh klien.1.4. Sumber-sumber dan pembiayaan yang tersedia diidentifikasi dan divalidasi oleh klien.
2. Memilih peralatan	<ul style="list-style-type: none">2.1. Produk-produk dan peralatan yang relevan diidentifikasi dan dievaluasi dengan referensi persyaratan fungsi.2.2. Kemandirian produk dan peralatan diidentifikasi dan dianalisa dengan referensi pada persyaratan fungsi dan arsitektur sistem.2.3. Produk terbaik dan solusi peralatan, termasuk keterbatasan-keterbatasan diidentifikasi dan didokumentasikan.2.4. Peralatan dipilih dan dipesan sebagaimana diperlukan sehubungan dengan kebijaksanaan perusahaan penjualan.
3. Mengkonfigurasi dan menguji peralatan yang telah dipasang.	<ul style="list-style-type: none">3.1. Peralatan dipasang dan dikonfigurasi menurut petunjuk dari <i>vendor</i> dengan referensi pada sistem arsitektur dan persyaratan fungsi pelanggan.3.2. Sistem arsitektur dan konfigurasi disesuaikan sebagaimana keperluan.3.3. Tes disiapkan dan dijadwalkan untuk dilaksanakan sebagaimana keperluan.3.4. <i>Error</i> dilacak, diterjemahkan dan diperbaiki sebagaimana keperluan.3.5. Perubahan dibuat sebagaimana diperlukan berdasar pada hasil pengujian.3.6. Konfigurasi peralatan didokumentasikan sesuai permintaan pelanggan.3.7. Implikasi pembuatan profesional diidentifikasi, didokumentasi, dan dilaporkan dengan referensi pada kebijaksanaan perusahaan.
4. Menggunakan peralatan	<ul style="list-style-type: none">4.1. Pendidikan dan pelatihan pemakai peralatan dilakukan sesuai keperluan dengan referensi pada kebijaksanaan perusahaan.4.2. Peralatan digunakan sesuai petunjuk dari <i>vendor</i>.4.3. Peralatan dievaluasi berdasarkan referensi kebutuhan klien.

Kode Unit : TIK.MM02.031.01

Judul Unit : Memilih Menggabung, Merancang dan Menyunting Video Digital

Deskripsi Unit : Unit ini menjelaskan mengenai kompetensi yang dibutuhkan untuk mengedit, mengkombinasi dan menggunakan video pada presentasi multimedia dalam industri seni.

Elemen Kompetensi	Kriteria Unjuk Kerja
1. Mengidentifikasi dan menjelaskan format video digital.	<ol style="list-style-type: none">1.1. Feature dan penggunaan yang berbeda dari beberapa software video digital ditentukan.1.2. Software video terkini yang cocok dengan sejumlah output yang ditetapkan dipilih.1.3. Faktor keterbatasan perangkat keras komputer pada produksi video ditentukan untuk suatu pekerjaan.1.4. Perbedaan kualitas dan ukuran gambar yang dibutuhkan untuk menghasilkan output yang diinginkan ditentukan.1.5. Masukan data, proses dan output yang relevan untuk video dijelaskan.1.6. Analisa format yang digunakan untuk membuat rangkaian video komputer
2. Mendesain video digital	<ol style="list-style-type: none">2.1. Software video digital yang tepat untuk pekerjaan tersebut dinilai dan dipilih.2.2. Software digital video editing untuk menggabungkan aset video digabung.2.3. Variasi pada video frame yang dibutuhkan untuk pekerjaan yang akan dilakukan dikontrol.2.4. Teknik time stamping diterapkan pada video frames yang sesuai dengan pekerjaan yang akan dilakukan.2.5. Video digital disimpan dengan menggunakan teknik file yang tepat
3. Mengedit digital video.	<ol style="list-style-type: none">3.1. Video track single dan multiple diedit untuk mencapai output yang telah ditentukan.3.2. Multiple tracks digabungkan dengan video digital sesuai dengan spesifikasi.3.3. Efek digital digunakan untuk modifikasi dan integrasi video tracks sesuai dengan spesifikasi.3.4. Time encoding diterapkan pada edited digital video tracks single dan multiple sesuai dengan spesifikasi.3.5. Video track disisipkan pada rangkaian produksi multimedia sesuai dengan spesifikasi.
4. Menyajikan rangkaian video digital	<ol style="list-style-type: none">4.1. Video digital diuji dan dikombinasikan dengan digital imaging, bunyi dan / atau animasi lainnya untuk membuat rangkaian multimedia.4.2. Rangkaian multimedia termasuk video disimpan dan disajikan pada klien / pelanggan

Kode Unit : TIK.MM02.032.01

Judul Unit : Membuat, Memanipulasi dan Menggabung Gambar 2D

Deskripsi Unit : Unit ini menjelaskan keterampilan dan pengetahuan yang dibutuhkan untuk membuat, mengedit dan menggunakan grafik 2D pada produk multimedia untuk digunakan dalam industri seni. Hal ini ekuivalen dengan menggunakan grafik 2D pada presentasi multimedia dalam paket pelatihan industri dalam bidang printing and graphic arts.

Elemen Kompetensi	Kriteria Unjuk Kerja
1. Melakukan pekerjaan dengan gambar <i>digital</i>	<ol style="list-style-type: none">1.1. Terminologi <i>digital imaging</i> digunakan dengan tepat dalam konteks yang ditentukan.1.2. Sejumlah format <i>file</i> grafik, manajemen <i>file</i> dan sistem <i>transfer</i> untuk <i>storing, arriving, importing, exporting</i> dan transfer <i>digital images</i> digunakan sebagai file elektronik.1.3. Vektor terkini dan program <i>software</i> untuk <i>bitmapped graphic editing</i>, serta properti dari Vector dan <i>bitmapped images</i> ditentukan.1.4. <i>Bitmapped</i> diubah ke Vector dan sebaliknya bila perlu, untuk pekerjaan-pekerjaan tertentu.1.5. Alat <i>scan</i> dioperasikan untuk mengubah <i>continuous tone</i> atau <i>line image</i> ke <i>digitised data</i> dengan memperhatikan <i>tonal detail, half tones</i> dan <i>image correction</i>.
2. Menggunakan <i>software</i> grafik multimedia 2D	<ol style="list-style-type: none">2.1. <i>Software video digital</i> yang tepat untuk pekerjaan tersebut dinilai dan dipilih.2.2. <i>Software digital video editing</i> digabungkan untuk menggabungkan aset video.2.3. Variasi pada <i>video frame</i> yang dibutuhkan dikontrol untuk pekerjaan yang akan dilakukan.2.4. Teknik <i>time stamping</i> diterapkan pada <i>video frames</i> yang sesuai dengan pekerjaan yang akan dilakukan.2.5. <i>Video digital</i> disimpan dengan menggunakan teknik <i>file</i> yang tepat.
3. Membuat desain grafik multimedia 2D	<ol style="list-style-type: none">3.1. <i>Video track single</i> dan <i>multiple</i> diedit untuk mencapai <i>output</i> yang telah ditentukan.3.2. <i>Multiple tracks</i> dari <i>video digital</i> sesuai dengan spesifikasi digabungkan.3.3. Efek <i>digital</i> digunakan untuk modifikasi dan integrasi <i>video tracks</i> sesuai dengan spesifikasi.3.4. <i>Time encoding</i> diterapkan pada <i>edited digital video tracks single</i> dan <i>multiple</i> sesuai dengan spesifikasi.3.5. <i>Video track</i> disisipkan pada rangkaian produksi multimedia sesuai dengan spesifikasi.
4. Menyajikan rangkaian <i>video digital</i>	<ol style="list-style-type: none">4.1. Desain untuk solusi paling tepat untuk <i>digital imaging</i> dilaporkan.4.2. Dibuat grafik yang menggunakan prinsip desain visual dengan menggunakan <i>software</i> yang sudah disiapkan untuk menghasilkan grafik <i>bitmap</i> atau Vector dan <i>digital artwork</i>.4.3. Teknik <i>digital artwork</i> 2D termasuk penggunaan dengan tepat untuk <i>painting, editing</i> dan <i>pallets</i> digunakan.

	<p>4.4. <i>Digital collages and montages</i> dibuat dengan cara menyesuaikan <i>image mode and resolution</i>, modifikasi gambar menggunakan <i>filter</i> dan memilih <i>colour mode</i> yang tepat untuk <i>output</i>.</p> <p>4.5. Desain grafik diedit, diperbaharui dan diperbaiki dengan menggunakan teknik seleksi yang tepat, <i>special effect, cropping</i> dan <i>resizing</i> gambar, dan menyimpan dengan menggunakan <i>software</i> yang disediakan.</p> <p>4.6. Gambar-gambar untuk kualitas kreatif, dramatis, dan teknis, dan ukuran <i>file</i>, dan kesesuaiannya dievaluasi untuk memenuhi syarat laporan.</p> <p>4.7. Elemen-elemen desain visual digabungkan pada suatu rangkaian multimedia.</p> <p>4.8. Grafik diuji dan dijalankan sebagai bagian dari presentasi multimedia.</p> <p>4.9. Desain disajikan dengan format yang tepat.</p>
--	--

Kode Unit : TIK.MM02.072.01

Judul Unit : Menggabungkan Audio ke Dalam Sajian Multimedia

Deskripsi Unit : Unit ini mendeskripsikan ketrampilan dan pengetahuan yang dibutuhkan untuk menggabungkan audio ke dalam sajian multimedia dalam produksi pada industri budaya.

Elemen Kompetensi	Kriteria Unjuk Kerja
1. Mengidentifikasi dan penjabaran format <i>audio digital</i> .	<p>1.1. <i>Feature-feature audio</i> analog dan <i>digital</i> dibedakan untuk suatu <i>range</i> penggunaan.</p> <p>1.2. Amplitudo, <i>sound wave</i>, frekuensi, <i>mono</i> dan <i>stereo</i> didefinisikan secara benar dan fungsi-fungsinya dijelaskan.</p> <p>1.3. Format <i>audio digital</i> kontemporer diidentifikasi dan dijelaskan sesuai dengan hasil yang didefinisikan.</p> <p>1.4. <i>Rate data</i> untuk sumber <i>digital</i> besar diperinci sesuai dengan hasil yang didefinisikan.</p> <p>1.5. Metode untuk menyimpan dan membuat <i>output audio digital</i> dijabarkan sesuai dengan <i>range</i> sumber dan tujuan.</p> <p>1.6. Teknik percontohan dan sumber untuk contoh <i>audio digital</i> ditampilkan untuk hasil yang didefinisikan.</p> <p>1.7. Teknologi MIDI dieksplorasi dan kegunaannya dijelaskan.</p>
2. Menggunakan <i>software audio digital</i> .	<p>2.1. <i>Software audio</i> yang sesuai dinilai dan dipilih untuk pekerjaan.</p> <p>2.2. Pemasukan dan pengeluaran <i>software</i> yang telah dipilih ditampilkan dan peralatan dan <i>feature-feature</i> program digunakan secara benar.</p> <p>2.3. Ditampilkan <i>editing</i> dan manipulasi audio, serta penggunaan peralatan dan <i>feature-feature</i> program secara benar.</p> <p>2.4. Suara disimpan dan dibuka menggunakan format <i>file</i> yang telah dipilih.</p>
3. Merancang sistem <i>audio digital</i> .	<p>3.1. Pengeditan <i>frame audio single</i> dan <i>multiple</i> ditampilkan sesuai dengan hasil yang didefinisikan.</p>

	<p>3.2. <i>Audio digital track multiple</i> digabungkan sesuai dengan spesifikasi</p> <p>3.3. <i>Encoding</i> waktu diaplikasikan ke <i>track audio digital single</i> dan <i>multiple</i> sesuai dengan spesifikasi.</p> <p>3.4. Desain <i>storybook</i> diaplikasikan ke produksi rangkaian <i>audio digital</i> untuk menghasilkan hasil yang didefinisikan.</p> <p>3.5. <i>Track audio</i> yang dimasukkan ke dalam rangkaian produksi multimedia sesuai dengan spesifikasi</p>
4. Membangun <i>track audio digital</i>	<p>4.1 Teknik untuk menangkap <i>audio digital</i> suara diidentifikasi dan dijelaskan secara benar.</p> <p>4.2 <i>Noise</i> (gangguan) pada rekaman suara dihilangkan pada sumber dan atau (<i>treated</i>).</p> <p>4.3 Efek khusus dan teknik <i>mixing</i> digunakan pada <i>track audio</i> sesuai dengan spesifikasi.</p> <p>4.4 <i>Composer</i> digunakan untuk menciptakan <i>track audio digital</i> sesuai dengan spesifikasi.</p> <p>4.5 MIDI dan <i>sound card</i> digunakan untuk menciptakan <i>audio digital</i> sesuai dengan spesifikasi.</p> <p>4.6 Suatu <i>track audio</i> diproduksi menggunakan <i>software</i> dan <i>hardware</i> konstruksi <i>track</i> yang sesuai.</p> <p>4.7 <i>Track audio</i> disimpan ke dalam format <i>file</i> yang sesuai.</p>

Kode Unit : TIK.MM02.074.01

Judul Unit : Menggabungkan Video ke Dalam Sajian Multimedia

Deskripsi Unit : Unit ini mendeskripsikan keterampilan dan pengetahuan yang dibutuhkan untuk menggabungkan video ke dalam sajian multimedia dalam produksi pada industri budaya.

Elemen Kompetensi	Kriteria Unjuk Kerja
1. Mengidentifikasi dan penjabaran format <i>video digital</i> .	<p>1.1. <i>Range software video</i> diidentifikasi dan <i>feature-feature</i> yang membedakan diteliti.</p> <p>1.2. <i>Software video</i> kontemporer dipilih yang sesuai dengan <i>range</i> hasil yang diberikan.</p> <p>1.3. Faktor-faktor yang terbatas pada <i>hardware</i> komputer pada produksi <i>video</i> diidentifikasi untuk pekerjaan spesifik.</p> <p>1.4. <i>Media digital</i> untuk <i>video</i> dijelaskan sesuai dengan sektor industri.</p> <p>1.5. Perbedaan kualitas dan ukuran gambar ditampilkan untuk menghasilkan hasil yang diinginkan.</p> <p>1.6. Pemasukan data, pemrosesan, dan <i>output</i> dijelaskan sesuai dengan <i>video</i>.</p> <p>1.7. Format yang digunakan untuk menciptakan rangkaian <i>video</i> komputer yang diberikan, dianalisa dan didiskusikan untuk hasil yang spesifik.</p>
2. Menggunakan <i>software video digital</i> .	<p>2.1. <i>Software video digital</i> yang sesuai dinilai dan dipilih untuk pekerjaan.</p> <p>2.2. Pemasukan dan pengeluaran <i>software video digital</i> yang dipilih dan serta penggunaan peralatan dan <i>feature-features</i>nya program secara benar, ditampilkan.</p>

	<p>2.3. <i>Software</i> pengeditan <i>video digital</i> digunakan untuk menggabung <i>asset video</i> yang diberikan.</p> <p>2.4. <i>Software</i> pengeditan <i>video digital</i> digunakan untuk menggabung <i>asset video</i> yang diberikan <i>file</i> yang telah dipilih.</p>
3. Merancang dan mengedit <i>video digital</i> .	<p>3.1. <i>Software video digital</i> dipilih sesuai dengan hasil yang diperlukan.</p> <p>3.2. <i>Asset video</i> digabungkan menggunakan <i>software pengeditan video digital</i></p> <p>3.3. Variasi pada <i>rate frame video</i> dikendalikan sesuai dengan pekerjaan yang akan dilaksanakan.</p> <p>3.4. Teknik penulisan waktu diaplikasikan pada <i>frame video</i> sesuai dengan pekerjaan yang akan dilaksanakan.</p> <p>3.5. <i>Video digital</i> disimpan menggunakan teknik <i>file yang sesuai</i>.</p>
4. Menampilkan rangkaian <i>video digital</i>	<p>4.1. <i>Video digital</i> diuji dan digabungkan dengan gambar <i>digital lain</i>, suara dan atau animasi untuk menciptakan rangkaian multimedia</p> <p>4.2. <i>Rangkaian multimedia</i> termasuk <i>video</i> disimpan dan ditampilkan.</p>