



A. ELEMEN KOMPETENSI.

Kisi-kisi Uji Kompetensi Praktik Unit Kompetensi Multimedia terdiri dari 3 Elemen Kompetensi yaitu:

1. **Mengoperasikan perangkat lunak untuk mengolah elemen multimedia yang mendukung proses pembuatan produk multimedia.**
2. **Finalisasi produk multimedia.**
3. **Mampu memasarkan/ menjual produk multimedia yang dihasilkan**

B. DESKRIPSI ELEMEN KOMPETENSI

1. **Mengoperasikan perangkat lunak untuk mengolah elemen multimedia yang mendukung proses pembuatan produk multimedia.**

a. Materi yang diujikan :

Mengolah atau memanipulasi asset Video, audio, gambar, teks dan grafik bergerak / animasi yang dibutuhkan dalam pembuatan produk multimedia sesuai storyboard dan proses pembuatan atau proses manipulasinya.

b. Keterangan :

• **Video :**

Pengolahan asset Video dapat berupa :

- Peningkatan kualitas image bila diperlukan (Grading)
- Pemotongan (Trimming) Video & Penggabungan (Joining) Video
- Menghilangkan Background (Chroma Key) & Overlay

• **Audio :**

Aset audio dapat digunakan sebagai background, voice over, suara narasumber/model.

Pengolahan asset audio dapat berupa Noise reduction, trimming, volume dan penggunaan efek

• **Gambar (vektor & bitmap) & teks :**

Perubahan posisi, Perubahan ukuran (scaling), opacity (transparansi), perubahan arah (rotasi), manipulasi teks

• **Grafik bergerak/animasi :**

Perubahan posisi, Perubahan ukuran (scaling), opacity (transparansi), perubahan arah (rotasi), pergerakan dari Layout statis menjadi dinamis (gerak). Dalam animasi terdapat penggunaan karakter yang merupakan karakter alam, manusia, binatang, kartun atau benda. Bisa terdapat beberapa karakter sesuai

perintah kerja dengan ketentuan ada 1 objek yang memiliki semua transformasi posisi, rotasi, skala, transparansi (PRST) atau beberapa objek memiliki salah satu transformasi secara terpisah, dalam pembuatan animasi akan terdapat 4 objek ,background penunjang dan 3 objek yang diberi efek

2. Finalisasi produk multimedia.

a. Materi yang diujikan :

- Setiap elemen multimedia dikomposisikan dengan tepat sesuai storyboard dan/atau storyline.
- Dimensi produk multimedia dapat mengikuti prinsip 16:9, 4: 3 dan lain lain sesuai perintah kerja
- Kontrol antar halaman dapat dijalankan sesuai workflow
- Interaksi elemen multimedia dibuat sesuai Storyboard dan/atau storyline.
- Ketepatan format produk multimedia sesuai platform yang dijalankan.
- Produk multimedia dapat dijalankan secara mandiri (standalone).

b. Keterangan :

- Setiap elemen multimedia dikomposisikan dengan tepat sesuai storyboard dan/atau storyline di setiap scene
- Kontrol antar halaman dapat dijalankan sesuai workflow di setiap scene tanpa ada control yang terputus (broken link)
- Interaksi elemen multimedia dibuat sesuai Storyboard dan/atau storyline pada setiap scene
- Produk multimedia memiliki format sesuai platform aplikasi yang digunakan
- Produk multimedia dapat dijalankan secara mandiri (standalone).

3. Mampu memasarkan/ menjual produk multimedia yang dihasilkan

a. Materi yang diujikan :

- Dapat memperhitungkan biaya produksi dan laba dihitung dengan tepat.
- Dapat menyusun penawaran yang minimal berisi profil, portofolio dan penawaran harga.
- Penawaran dan biaya produksi pada poin 1 & 2 disajikan dalam bentuk presentasi

b. Keterangan :

Membuat file **presentasi** penawaran berisi profil usaha / individu, produk yang ditawarkan dan informasi produk yang pernah dibuat (portofolio) dan penawaran harga sesuai biaya produksi dan margin keuntungan yang diinginkan

C. PERANGKAT LUNAK YANG DIGUNAKAN :

1. Video :

Perangkat lunak yang dapat digunakan untuk mengolah **asset video** adalah sebagai berikut : Adobe premiere, After effect, Wondershare Filmora, Da Vinci, dan lain lain

2. Audio :

Perangkat lunak yang dapat digunakan untuk mengolah **asset audio** adalah sebagai berikut : Adobe Audition, Audacity, dan lain lain

3. Gambar (vektor & bitmap) & teks :

Perangkat lunak yang dapat digunakan untuk mengolah **asset gambar vektor** adalah sebagai berikut : Corel draw, Adobe illustrator, dan lain lain

Perangkat lunak yang dapat digunakan untuk mengolah **asset gambar bitmap** adalah sebagai berikut : Adobe Photoshop, GIMP, Corel photo paint dan lain lain

4. Grafik bergerak/animasi :

Perangkat lunak yang dapat digunakan untuk mengolah **asset grafik bergerak / animasi** adalah sebagai berikut : Adobe After Effect, Adobe Photoshop, Adobe Animate, Adobe director, Microsoft Power Point dan lain lain

5. Authoring tool :

Perangkat lunak yang dapat digunakan untuk **merangkai asset video, audio, gambar dan teks, grafik bergerak/animasi menjadi suatu produk multimedia interaktif** adalah sebagai berikut : Microsoft Powerpoint, Adobe Animate, dan lain lain

KETERANGAN:

1. Waktu pengerjaan ujian adalah 240 Menit (4 Jam).
2. Materi ujian disajikan dalam bentuk hasil cetak berwarna yang disertai petunjuk pengerjaan
3. Materi tambahan seperti suara, gambar, teks disediakan sesuai kebutuhan soal dan dapat diakses secara lokal oleh komputer yang digunakan.
4. Pengerjaan materi dapat menggunakan beberapa software dan bagian pekerjaan ini wajib disimpan dalam file tersendiri lalu disertakan sebagai hasil akhir pekerjaan ujian.
5. Pemeriksaan penilaian dilakukan atas seluruh materi ujian (aspek ketuntasan) dengan ketentuan utama apabila tidak mengerjakan salah satu elemen maka akan diberi penilaian NOL pada NILAI-UKP atas keseluruhan pekerjaan.