

## TUJUAN PROGRAM KEAHLIAN

Tujuan Program Keahlian Multimedia secara umum mengacu pada isi Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (UU SPN) pasal 3 mengenai tujuan Pendidikan Nasional dan penjelasan pasal 15 yang menyebutkan bahwa pendidikan kejuruan merupakan pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik terutama untuk bekerja dalam bidang tertentu. Secara khusus tujuan Program Keahlian Multimedia adalah membekali peserta didik dengan keterampilan, pengetahuan dan sikap agar kompeten:

- a. mengoperasikan software dan periferal *digital illustration, digital imaging, dan web design*
- b. mengoperasikan software dan periferal *multimedia, presentation, 2D animation, dan 3D animation*
- c. mengoperasikan *software* dan periferal *digital audio, digital video, dan visual effects*

## STANDAR KOMPETENSI KEAHLIAN

Standar kompetensi keahlian yang digunakan sebagai acuan pengembangan kurikulum Program Keahlian Multimedia adalah Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia (SKKNI) pada Bidang Teknologi Informatika.

Standar kompetensi dan level kualifikasi keahlian Multimedia sebagaimana digambarkan pada Tabel 1.

Tabel 1. Standar Kompetensi dan Level Kualifikasi Keahlian Multimedia

Kode	Kompetensi	Sertifikasi	Level Kualifikasi	Jenjang Pendidikan
<i>HDW.OPR.105.(1).A*</i>	Mengoperasikan periferal untuk pembuatan grafis	Adobe Certified Expert <sup>1</sup>	Operator Web	SMK
DTA.OPR.102.(1).A	Melakukan <i>entry</i> data [grafis] dengan menggunakan <i>Image scanner</i> (Level 1)	Macromedia Certified Professional <sup>2</sup>		
SWR.OPR.408.(1).A	Mengoperasikan <i>software</i> pengolah gambar vektor ( <i>digital illustration</i> )			
SWR.OPR.409.(1).A	Mengoperasikan <i>software</i> pengolah gambar raster ( <i>digital imaging</i> )			
<i>HDW.OPR.106.(1).A*</i>	Mengoperasikan periferal <i>web</i>			
DTA.OPR.102.(2).A	Melakukan <i>entry</i> data [ <i>web</i> ] dengan menggunakan <i>Image scanner</i> (Level 2)			
<i>SWR.OPR.414.(1).A*</i>	Mengoperasikan <i>software web design</i>			
<i>SWR.OPR.415.(1).A*</i>	Mengoperasikan <i>software 2D animation</i>			
SWR.OPR.413.(1).A	Mengoperasikan <i>software FTP</i>		Operator Multimedia Madya	SMK
<i>HDW.OPR.107.(1).A*</i>	Mengoperasikan periferal multimedia	Adobe Certified Expert <sup>1</sup> Macromedia Certified Professional <sup>2</sup>		

Kode	Kompetensi	Sertifikasi	Level Kualifikasi	Jenjang Pendidikan
DTA.OPR.102.(2).B	Melakukan <i>entry data</i> [multimedia] dengan menggunakan <i>Image scanner</i> (Level 2)			
SWR.OPR.416.(1).A*	Mengoperasikan <i>software multimedia</i>			
SWR.OPR.407.(2).A	Mengoperasikan <i>software presentasi</i> (Level 2)			
HDW.OPR.108.(1).A*	Mengoperasikan periferal animasi 3D			
SWR.OPR.417.(1).A*	Mengoperasikan <i>software 3D animation</i> (Level 1)			
SWR.OPR.418.(2).A*	Mengoperasikan <i>software 3D animation</i> (Level 2)			
HDW.OPR.109.(1).A*	Mengoperasikan periferal perekam suara	Adobe Certified Expert <sup>1</sup>	Operator Multimedia Unggul	SMK
HDW.OPR.110.(1).A*	Mengoperasikan periferal perekam gambar	Macromedia Certified Professional <sup>2</sup>		
SWR.OPR.419.(1).A*	Mengoperasikan <i>software digital audio</i>			
SWR.OPR.420.(1).A*	Mengoperasikan <i>software digital video</i>			
SWR.OPR.421.(1).A*	Mengoperasikan <i>software visual effects</i>			

\* dalam tahap penyusunan SKKNI

<sup>1</sup> **Adobe Certified Expert** adalah sertifikat internasional di bidang Graphic & Web Design

<sup>2</sup> **Macromedia Certified Professional** adalah sertifikat internasional di bidang Multimedia

**Tabel 2. Level Kompetensi Kunci**

<b>No.</b>	<b>Kompetensi Kunci</b>	<b>Level 1</b>	<b>Level 2</b>	<b>Level 3</b>
A	MENGUMPULKAN, MENGANALISA DAN MENGELOLA INFORMASI: Kapasitas untuk mengumpulkan informasi, memindahkan dan menyeleksi informasi dalam rangka memilih informasi yang diperlukan untuk dipresentasikan, mengevaluasi sumber dan cara memperoleh informasi tersebut	Mengakses dan menyimpan dari satu sumber	Mengakses, memilih dan menyimpan dari beberapa sumber	Mengakses, mengevaluasi dan mengatur dari berbagai macam sumber
B	MENKOMUNIKASIKAN IDE-IDE DAN INFORMASI: Kapasitas untuk berkomunikasi dengan orang lain secara efektif menggunakan beragam bahasa, tulisan, grafik dan ekspresi non verbal lainnya	Sederhana dengan aturan yang telah dikenal	Komplek dengan isi tertentu	Komplek dengan isi beragam
C	MERENCANAKAN DAN MENGORGANISIR KEGIATAN: Kapasitas untuk merencanakan dan mengatur kegiatan kerja individu termasuk penggunaan waktu dan sumber yang baik, pemilihan prioritas dan pengawasan prestasi individu	Di bawah pengawasan	Dengan bimbingan	Inisiatif sendiri dan mengevaluasi kegiatan yang kompleks
D	BEKERJA DENGAN ORANG LAIN SERTA KELOMPOK DALAM SATU TIM: Kapasitas untuk berhubungan secara efektif dengan orang lain baik antar pribadi ataupun kelompok termasuk mengerti dan memberikan respon akan keinginan klien dan bekerja secara efektif sebagai anggota kelompok untuk mencapai tujuan bersama	Aktifitas yang telah diketahui	Membantu merancang dan mencapai tujuan	Kolaborasi dalam kegiatan kompleks
E	MENGGUNAKAN IDE-IDE SERTA TEKNIK MATEMATIKA: Kapasitas untuk menggunakan konsep bilangan, spasi dan ukuran dan teknik seperti perkiraan untuk praktek	Tugas yang sederhana	Memilih tugas yang kompleks dan sesuai	Evaluasi dan mengadaptasi sebagai tugas yang sesuai
F	MENYELESAIKAN MASALAH: Kapasitas untuk menjalankan strategi penyelesaian masalah baik untuk situasi dimana masalah dan solusi yang diinginkan memiliki bukti dan dalam situasi yang memerlukan pemikiran kritis dan pendekatan kreatif untuk mencapai hasil	Rutin, sedikit pengawasan Eksplorasi – pengawasan melekat	Rutin, mandiri Eksplorasi dengan bimbingan	Masalah yang kompleks, pelaksanaan pendekatan sistematis, menjelaskan proses
G	MENGGUNAKAN TEKNOLOGI: Kapasitas untuk menerapkan teknologi, mengkombinasikan keahlian fisik and sensor yang diperlukan untuk menjalankan peralatan dengan pengertian ilmiah dan prinsip teknologi yang diperlukan untuk mengadaptasi sistem	Produksi ulang atau melaksanakan produk dasar atau jasa	Menyusun, mengatur atau mengoperasikan produk atau jasa	Mendesain atau merangkai produk atau jasa

## PROFIL KOMPETENSI LULUSAN

Profil kompetensi lulusan SMK terdiri dari kompetensi umum dan kompetensi kejuruan, yang masing-masing telah memuat kompetensi kunci. Kompetensi umum mengacu pada tujuan pendidikan nasional dan kecakapan hidup generik, sedangkan kompetensi kejuruan mengacu pada SKKNI.

### 1. Kompetensi Umum

#### a. Tuntutan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3

1	Beriman dan Bertaqwa
2	Berakhlak Mulia
3	Sehat
4	Cakap
5	Kreatif
6	Mandiri
7	Demokratis
8	Tanggung Jawab

#### b. Tuntutan dunia kerja

1	Disiplin
2	Jujur

## 2. Kompetensi Kejuruan

Level Kualifikasi	Kompetensi	Sub Kompetensi	
Operator Web	Mengoperasikan periferal grafis	☒ Mempersiapkan pra-penyalaan periferal grafis	
		☒ Menyalakan dan menyiapkan penggunaan periferal grafis	
		☒ Mengoperasikan periferal grafis	
		☒ Mematikan periferal dan mengamati proses de-aktifasi hingga selesai	
	Melakukan entry data (grafis) dengan menggunakan Image scanner (Level 1)	☒ Memahami prosedur pengoperasian <i>image scanner</i>	
		☒ Mempersiapkan aplikasi <i>image scanner</i> , <i>image scanner</i> , dan gambar yang akan di- <i>scan</i>	
		☒ Melakukan <i>scanning</i> objek yang menjadi masukan aplikasi grafis	
		☒ Mengecek hasil <i>entry data</i>	
		☒ Menyimpan hasil <i>entry data</i>	
		☒ Mengisi <i>check list entry data</i>	
	Mengoperasikan Software pengolah gambar vektor (digital illustration)	☒ Mempersiapkan <i>software digital illustration</i>	
		☒ Mengenali menu, membuat, membuka, menyimpan file gambar	
		☒ Melakukan <i>lay-out</i> dan <i>editing</i> sederhana	
		☒ Mencetak file gambar	
		Mengoperasikan software pengolah gambar raster (digital imaging)	☒ Mempersiapkan <i>software digital imaging</i>
			☒ Membuat objek baru dengan menggunakan tulisan tangan ( <i>free-hand</i> )
			☒ Menerapkan efek visual pada objek gambar
			☒ Membuat animasi
	Mengoperasikan periferal web	☒ Mempersiapkan pra-penyalaan periferal <i>web</i>	
		☒ Menyalakan dan menyiapkan penggunaan periferal <i>web</i>	
		☒ Mengoperasikan periferal <i>web</i>	
		☒ Mematikan periferal dan mengamati proses de-aktifasi hingga selesai	
	Melakukan entry data [web] dengan menggunakan Image scanner (Level 2)	☒ Memahami prosedur pengoperasian <i>image scanner</i>	
		☒ Mempersiapkan aplikasi <i>image scanner</i> , <i>image scanner</i> , dan gambar yang akan di- <i>scan</i>	
		☒ Melakukan <i>scanning</i> objek yang menjadi masukan aplikasi <i>web</i>	
		☒ Memanipulasi gambar	
		☒ Mengecek hasil <i>entry data</i>	
☒ Menyimpan hasil <i>entry data</i>			
Mengoperasikan <i>software web design</i>	☒ Mengisi <i>check list entry data</i>		
	☒ Mempersiapkan <i>software web design</i>		
	☒ Melakukan pembuatan halaman <i>web</i> dengan HTML		
		☒ Melakukan pembuatan halaman <i>web</i> dengan <i>software web design</i>	

Level Kualifikasi	Kompetensi	Sub Kompetensi			
	Mengoperasikan <i>software</i> animasi 2D ( <i>2D animation</i> )	<ul style="list-style-type: none"> <li>✍ Mempersiapkan <i>software 2D animation</i></li> <li>✍ Mengenali menu, membuat, membuka, menyimpan file animasi 2D</li> <li>✍ Melakukan pembuatan animasi 2D</li> <li>✍ Mengintegrasikan animasi 2D ke dalam multimedia</li> </ul>			
	Mengoperasikan <i>software FTP</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✍ Mempersiapkan <i>software FTP</i></li> <li>✍ Mengenali menu/ <i>option</i>, format alamat site <i>FTP</i> dan konfigurasi sederhana</li> <li>✍ Mengirim, mengambil file dengan berbagi parameter</li> </ul>			
	Operator Multimedia Madya	Mengoperasikan periferal multimedia	<ul style="list-style-type: none"> <li>✍ Mempersiapkan pra-penyalaan periferal multimedia</li> <li>✍ Menyalakan dan menyiapkan penggunaan periferal multimedia</li> <li>✍ Mengoperasikan periferal multimedia</li> <li>✍ Mematikan periferal dan mengamati proses de-aktifasi hingga selesai</li> </ul>		
			Melakukan <i>entry data</i> [multimedia] dengan menggunakan <i>Image scanner</i> (Level 2)	<ul style="list-style-type: none"> <li>✍ Memahami prosedur pengoperasian <i>image scanner</i></li> <li>✍ Mempersiapkan aplikasi <i>image scanner</i>, <i>image scanner</i>, dan gambar yang akan di-<i>scan</i></li> <li>✍ Melakukan <i>scanning</i> objek yang menjadi masukan aplikasi multimedia</li> <li>✍ Memanipulasi gambar</li> <li>✍ Mengecek hasil <i>entry data</i></li> <li>✍ Menyimpan hasil <i>entry data</i></li> <li>✍ Mengisi <i>check list entry data</i></li> </ul>	
				Mengoperasikan <i>software multimedia</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✍ Mempersiapkan <i>software multimedia</i></li> <li>✍ Mengenali menu dan <i>interface</i>, serta membuat, membuka, menyimpan file multimedia</li> <li>✍ Melakukan pembuatan halaman multimedia interaktif</li> <li>✍ Melakukan finalisasi (<i>packaging</i>) hasil pengembangan multimedia</li> </ul>
					Mengoperasikan <i>software presentasi</i> (Level 2)
Mengoperasikan periferal animasi 3D		<ul style="list-style-type: none"> <li>✍ Mempersiapkan pra-penyalaan periferal animasi 3D</li> <li>✍ Menyalakan dan menyiapkan penggunaan periferal animasi 3D</li> <li>✍ Mengoperasikan periferal animasi 3D</li> </ul>			

Level Kualifikasi	Kompetensi	Sub Kompetensi
	Mengoperasikan <i>software basic 3D animation</i> (Level 1)	☒ Mematikan periferal dan mengamati proses de-aktifasi hingga selesai
		☒ Mempersiapkan <i>software basic 3D animation</i>
		☒ Mengenali menu dan <i>interface</i> , serta membuat, membuka, menyimpan file animasi 3D
		☒ Melakukan pembuatan animasi dasar 3D ☒ Mengintegrasikan animasi 3D ke dalam multimedia
	Mengoperasikan <i>software model 3D animation</i> (Level 2)	☒ Mempersiapkan <i>software model 3D animation</i>
		☒ Mengenali menu dan <i>interface</i> , serta membuat, membuka, menyimpan file animasi model 3D
		☒ Melakukan pembuatan animasi arsitektur eksterior, arsitektur interior, interior, dan geomorfologi 3D
		☒ Mengintegrasikan animasi model 3D ke dalam multimedia
Operator Multimedia Unggul	Mengoperasikan periferal perekam suara	☒ Mempersiapkan pra-penyalaan periferal perekam suara
		☒ Menyalakan dan menyiapkan penggunaan periferal perekam suara
		☒ Mengoperasikan periferal perekam suara
		☒ Mematikan periferal dan mengamati proses de-aktifasi hingga selesai
	Mengoperasikan periferal perekam gambar	☒ Mempersiapkan pra-penyalaan periferal perekam gambar
		☒ Menyalakan dan menyiapkan penggunaan periferal perekam gambar
		☒ Mengoperasikan periferal perekam gambar
		☒ Mematikan periferal, dan mengamati proses de-aktifasi hingga selesai
	Mengoperasikan <i>software digital audio</i>	☒ Mempersiapkan <i>software digital audio</i>
		☒ Mengenali menu dan area kerja, serta membuat, membuka, menyimpan file audio
		☒ Melakukan penyuntingan audio
		☒ Mengintegrasikan audio ke dalam multimedia
	Mengoperasikan <i>software digital video</i>	☒ Mempersiapkan <i>software digital video</i>
		☒ Mengenali menu dan area kerja, serta membuat, membuka, menyimpan file video
		☒ Melakukan penyuntingan video
		☒ Mengintegrasikan video ke dalam multimedia
	Mengoperasikan <i>software visual effects</i>	☒ Mempersiapkan <i>software visual effects</i>
		☒ Mengenali menu dan fitur, serta membuat, membuka, menyimpan file efek visual
		☒ Melakukan pembuatan efek visual
		☒ Mengintegrasikan efek visul ke dalam multimedia

## RUANG LINGKUP PEKERJAAN

Ruang lingkup pekerjaan bagi lulusan Program Keahlian Multimedia adalah jenis pekerjaan dan atau profesi yang relevan dengan kompetensi yang tertuang di dalam tabel SKKNI Bidang Teknologi Infomatika pada jenjang SMK antara lain adalah:

No.	Dunia usaha/industri	Lingkup pekerjaan
1.	Pengembang <i>Web</i> ( <i>Web Development</i> )	✍ Pembuat <i>web</i> ✍ Pemelihara <i>web</i>
2.	Pengembang Multimedia ( <i>Multimedia Development</i> )	✍ Pembuat multimedia ✍ Pemelihara multimedia
3.	Pengembang Permainan ( <i>Game Development</i> )	✍ Pembuat permainan ( <i>games</i> ) ✍ Pembuat media simulasi ( <i>simulator</i> )
4.	Rumah Produksi Sinema/Film ( <i>Production House</i> )	✍ Pembuat video klip ✍ Penyunting video
5.	Industri Media dan Periklanan ( <i>Media and Advertisement</i> )	✍ Pembuat animasi ✍ Pembuat media informasi

Dengan memanfaatkan kemampuan, pengalaman dan berbagai peluang yang ada, lulusan Program Keahlian Multimedia juga dimungkinkan mengelola dan atau berwirausaha di bidang Multimedia.