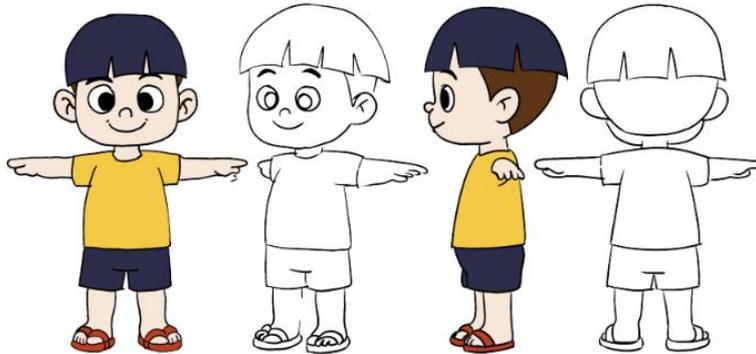


**PAKET
KREDENSIAL MIKRO GURU SMK
ANIMASI**



JUDUL PAKET
Modeling Standar Desain Karakter
(*Character Design Standard Modeling*)

Unit SKKNI
J.59ANM02.041.1, J.59ANM01.019.2
J.59ANM01.021.2, J.59ANM03.064.2

SKKNI
SKKNI NOMOR 173 TAHUN 2020

KODE PAKET

SB. 25-03

BBPPMPV SENI DAN BUDAYA
Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah
Direktorat Jenderal Pendidikan Vokasi, Pendidikan Khusus
Dan Pendidikan Layanan Khusus
2025

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	2
PAKET KREDENSIAL MIKRO.....	3
1. Nama Paket	3
2. Kode Paket	3
3. Kualifikasi/Jenjang	3
4. Tujuan Pelatihan	3
5. Unit Kompetensi yang ditempuh	3
6. Perkiraan Waktu Pelatihan	3
7. Persyaratan Peserta Pelatihan	3
8. Persyaratan Instruktur	3
KURIKULUM PELATIHAN BERBASIS KOMPETENSI	4
I. Kelompok Unit Kompetensi	4
II. Studi Tiru	4
SILABUS PELATIHAN BERBASIS KOMPETENSI.....	5

PROGRAM PELATIHAN BERBASIS KOMPETENSI

1. Nama Pelatihan : Modeling Desain Standar Karakter
(*Character Standard Design Modeling*)
2. Kode Program Pelatihan :
3. Jenjang Program Pelatihan : Dasar (Produksi)
4. Tujuan Pelatihan : Setelah mengikuti pelatihan ini peserta kompeten pada sikap, pengetahuan, keterampilan, cekatan, cermat, disiplin, dan tanggung jawab serta mampu membuat desain karakter yang terstandar, konsisten, efisien, dan sesuai kebutuhan industri animasi.
5. Unit Kompetensi yang ditempuh :

J.59ANM02.041.1	Membuat Konsep Penokohan dalam Cerita Animasi
J.59ANM01.019.2	Membuat Standar Produksi Desain Karakter (<i>Character Production Design</i>)
J.59ANM01.021.2	Membuat Standar Produksi Desain Properti (<i>Properti Production Design</i>)
J.59ANM03.064.2	Melakukan Pemindaian Digital Gambar Animasi

6. Perkiraan Waktu Pelatihan : 85 JP
7. Persyaratan Peserta Pelatihan :
 - a. Pendidikan : Minimal S-1
 - b. Pelatihan : Bukti Portofolio
 - c. Pengalaman Kerja : 2 tahun
 - d. Jenis Kelamin : L/P
 - e. Umur : < 50 tahun
 - f. Kesehatan : Surat Dokter
 - g. Persyaratan Khusus : Pengalaman Sesuai Substansi (Produksi animasi)
8. Persyaratan Instruktur
 - a. Pendidikan Formal : S1
 - b. Kompetensi Teknis :

- c. Pengalaman Kerja : 2 tahun
 d. Kesehatan : Dengan Surat Dokter
 e. Persyaratan khusus : Pengalaman Sebagai Fasilitator atau Narasumber (Surat Keterangan)

KURIKULUM PELATIHAN BERBASISI KOMPETENSI

No	MATERI PELATIHAN	KODE UNIT	PERKIRAAN WAKTU PELATIHAN (JP)		
			PENGETAHUAN	KETERAMPILAN	JUMLAH
1	Kelompok Unit Kompetensi				
	Membuat Konsep Penokohan dalam Cerita Animasi	J.59ANM02.041.1	2	13	15
	Membuat Standar Produksi Desain Karakter (<i>Character Production Design</i>)	J.59ANM01.019.2	3	18	21
	Membuat Standar Produksi Desain Properti (<i>Properti Production Design</i>)	J.59ANM01.021.2	2	18	20
	Melakukan Pemindaian Digital Gambar Animasi	J.59ANM03.064.2	1	8	9
2	Studi Tiru		2	8	10
	Uji Kompetensi			10	10
3	JUMLAH				85

SILABUS PELATIHAN BERBASIS KOMPETENSI

Unit Kompetensi : Membuat Konsep Penokohan dalam Cerita Animasi
 Kode Unit : J.59ANM02.041.1
 Perkiraan Waktu Pelatihan : 15 JP

Elemen Kompetensi	Kriteria Unjuk Kerja	Indikator Unjuk Kerja	Materi pelatihan			Perkiraan Waktu pelatihan (JP)	
			Pengetahuan	Keterampilan	Sikap	Pengethuan	keterampilan
1. Mengidentifikasi obyektif yang dibutuhkan dalam penokohan	1.1 Objektif ketokohan diidentifikasi berdasarkan persepsi yang ingin dibangun oleh sutradara.	1.1 Mengidentifikasi berdasarkan persepsi yang ingin dibangun oleh sutradara	Mampu menjelaskan dan merangkum persepsi yang ingin dibangun oleh sutradara	Membuat atau menyusun hasil identifikasi persepsi yang ingin dibangun oleh sutradara	Cermat, cekatan dan konsisten, disiplin dan bertanggung jawab, mampu berkomunikasi yang baik, taat terhadap instruksi kerja dan kooperatif dalam bekerja	1	2
	1.2 Elemen-elemen penokohan ditentukan berdasarkan identifikasi obyektif penceritaan.	1.2 Mengidentifikasi elemen-elemen penokohan ditentukan berdasarkan penceritaan	Mampu menjelaskan elemen-elemen penokohan ditentukan berdasarkan penceritaan	Membuat rangkuman elemen-elemen penokohan ditentukan berdasarkan penceritaan			
2. Melakukan pembuatan elemen penokohan	2.1 Deskripsi tersurat karakter yang terdiri dari karakter protagonis, karakter antagonis dan karakter pendukung dibuat sesuai dengan persepsi yang ingin dibangun oleh sutradara.	2.1 Membuat deskripsi tersurat karakter yang terdiri dari karakter protagonis, karakter antagonis dan karakter pendukung sesuai dengan persepsi	Mampu menjelaskan dan merumuskan deskripsi tersurat karakter yang terdiri dari karakter protagonis, karakter antagonis dan karakter pendukung	Menganalisis dan mengkategorikan karakter yang terdiri dari karakter protagonis, karakter antagonis dan karakter pendukung sesuai dengan persepsi yang ingin dibangun oleh sutradara.			8

		yang ingin dibangun oleh sutradara.	sesuai dengan persepsi yang ingin dibangun oleh sutradara.			
	2.2 Deskripsi tersirat karakter yang terdiri dari karakter protagonis, karakter antagonis dan karakter pendukung dibuat sesuai dengan persepsi yang ingin dibangun oleh sutradara.	2.2 Membuat deskripsi tersirat karakter yang terdiri dari karakter protagonis, karakter antagonis dan karakter pendukung sesuai dengan persepsi yang ingin dibangun oleh sutradara.	Mampu menjelaskan dan merumuskan deskripsi tersirat karakter yang terdiri dari karakter protagonis, karakter antagonis dan karakter pendukung sesuai dengan persepsi yang ingin dibangun oleh sutradara.	Menganalisis dan mengategorikan tersirat karakter yang terdiri dari karakter protagonis, karakter antagonis dan karakter pendukung sesuai dengan persepsi yang ingin dibangun oleh sutradara.		
	2.3 <i>Character treatment</i> dibuat berdasarkan <i>brief</i> dan deskripsi karakter.	2.3 Membuat <i>Character treatment</i> berdasarkan <i>brief</i> dan deskripsi karakter.	Mampu menjelaskan dan memahami <i>Character treatment</i> berdasarkan <i>brief</i> dan deskripsi karakter.	Membuat <i>Character treatment</i> berdasarkan <i>brief</i> dan deskripsi karakter.		
3. Melaksanakan penulisan konsep penokohan	3.1 Deskripsi tersurat karakter, deskripsi tersirat karakter dan <i>Character treatment</i> dituangkan ke	3.1 Menuangkan deskripsi tersurat karakter, deskripsi tersirat	Mampu mendeskripsikan tersurat karakter, deskripsi tersirat	Membuat karakter, deskripsi tersirat karakter dan <i>Character treatment</i> ke	1	3

	dalam konsep penokohan cerita animasi.	karakter dan <i>Character treatment</i> ke dalam konsep penokohan cerita animasi.	karakter dan <i>Character treatment</i> ke dalam konsep penokohan cerita animasi.	dalam konsep penokohan cerita animasi.			
	3.2 Konsep Penokohan Cerita Animasi dibuat dalam format penulisan sesuai prosedur.	3.2 Membuat Konsep Penokohan Cerita Animasi dalam format penulisan sesuai prosedur.	Mampu menjelaskan dan mempresentasikan Konsep Penokohan Cerita Animasi dalam format penulisan sesuai prosedur.	Membuat atau mengerjakan Konsep Penokohan Cerita Animasi dalam format penulisan sesuai prosedur.			

Unit Kompetensi : Membuat Standar Produksi Desain Karakter (Character Production Design)

Kode Unit : J.59ANM01.019.2

Perkiraan Waktu Pelatihan : 24 JP

Elemen Kompetensi	Kriteria Unjuk Kerja	Indikator Unjuk Kerja	Materi pelatihan			Perkiraan Waktu pelatihan (JP)	
			Pengetahuan	Keterampilan	Sikap	Pengetahuan	keterampilan
1.Mengidentifikasi kebutuhan visual karakter sesuai rancangan visual	1.1 Konsep ketokohan dan konsep penceritaan diidentifikasi sesuai kajian arah visual yang diproduksi.	1.1 Mengidentifikasi dan menyusun konsep ketokohan dan konsep penceritaan sesuai kajian arah	Mampu menjelaskan cara mengidentifikasi konsep ketokohan dan konsep penceritaan sesuai kajian arah visual	Membuat atau menyusun konsep ketokohan dan konsep penceritaan sesuai kajian arah	Cermat, cekatan dan konsisten, disiplin dan bertanggung jawab,	1	3

		visual yang diproduksi.	yang diproduksi.	visual yang diproduksi.	ma mpu berkom unikasi yang baik, t aat terhada p instruksi kerja dan k ooperati f dalam bekerja		
1.2 Skenario cerita dibaca sesuai kajian arah visual yang diproduksi.	1.2 Memahami Skenario cerita sesuai kajian arah visual yang diproduksi.	Mampu menjelaskan memberi merangkum skenario cerita sesuai kajian arah visual yang diproduksi.	Membuat skenario cerita sesuai kajian arah visual yang diproduksi.				
1.3 Deskripsi karakter diidentifikasi sesuai kajian arah visual yang diproduksi.	1.3 Mengidentifikasi dan mengkaji deskripsi karakter sesuai arah visual yang diproduksi.	Mampu memahami dan mendiskusika n deskripsi karakter sesuai kajian arah visual yang diproduksi.	Membuat karakter beserta deskripsi karakter sesuai kajian arah visual yang diproduksi.				
1.4 Dokumen visual diidentifikasi sesuai kajian arah visual yang diproduksi.	1.4 Mengidentifikasi dokumen visual sesuai kajian arah visual yang diproduksi.	Mampu menjelaskan cara mengidentifik asi dokumen visual sesuai kajian arah visual yang diproduksi.	Membuat identifikasi dokumen visual diidentifikasi sesuai kajian arah visual yang diproduksi.				
1.5 Jumlah kebutuhan karakter diidentifikasi sesuai kajian arah visual yang diproduksi.	1.5 Mengidentifikasi jumlah kebutuhan karakter sesuai kajian arah visual yang diproduksi.	Mampu menjelaskan cara mengidentifik asi kebutuhan karakter sesuai kajian arah visual yang diproduksi.	Membuat identifikasi jumlah kebutuhan karakter sesuai kajian arah visual yang diproduksi.				
1.6 Teknik produksi yang dipilih (2D/3D) diidentifikasi.	1.6 Merumuska n teknik produksi yang dipilih	Mampu menjelaskan rumusan teknik produksi yang	Merumuska n teknik produksi yang dipilih				

		(2D/3D) diidentifikasi	dipilih (2D/3D) diidentifikasi	(2D/3D) diidentifikasi			
2.Membuat gambar standar produksi desain karakter	2.1 Setiap karakter digambarkan sesuai format model sheet.	2.1 Membuat karakter digambarkan sesuai format model sheet.	Mampu menjelaskan cara membuat karakter digambarkan sesuai format model sheet.	Membuat karakter digambarkan sesuai format model sheet.		2	16
	2.2 Deskripsi setiap karakter dibuat sesuai kajian arah visual yang diproduksi.	2.2 Mengidentifikasi deskripsi setiap karakter dibuat sesuai kajian arah visual yang diproduksi.	Mampu menjelaskan cara mengidentifikasi deskripsi setiap karakter dibuat sesuai kajian arah visual yang diproduksi.	Membuat identifikasi deskripsi setiap karakter dibuat sesuai kajian arah visual yang diproduksi.			
	2.3 Format model sheet karakter tampak digambar sesuai kebutuhan informasi (depan,samping,belakang dan tampak $\frac{3}{4}$).	2.3 Membuat format model sheet karakter tampak digambar sesuai kebutuhan informasi (depan,samping,belakang dan tampak $\frac{3}{4}$).	Mampu menjelaskan cara membuat format model sheet karakter tampak digambar sesuai kebutuhan informasi (depan,samping,belakang dan tampak $\frac{3}{4}$).	Membuat format model sheet karakter tampak digambar sesuai kebutuhan informasi (depan,samping,belakang dan tampak $\frac{3}{4}$).			
	2.4 Format proporsional sheet digambar sesuai kebutuhan ukuran antar karakter (berjajar).	2.4 Membuat format proporsional sheet digambar sesuai kebutuhan ukuran	Mampu menjelaskan cara membuat format proporsional sheet digambar sesuai	Membuat format proporsional sheet digambar sesuai kebutuhan ukuran			

		antar karakter (berjajar).	kebutuhan ukuran antar karakter (berjajar).	antar karakter (berjajar).			
	2.5 Format personality sheet digambar sesuai gesture personal setiap karakter	2.5 Membuat format personality sheet digambar sesuai gesture personal setiap karakter	Mampu menjelaskan cara membuat format personality sheet digambar sesuai gesture personal setiap karakter	Membuat format personality sheet digambar sesuai gesture personal setiap karakter			
	2.6 Format colour sheet digambar sesuai ketersesuaian konsep visual setiap karakter.	2.6 Membuat format colour sheet digambar sesuai ketersesuaian konsep visual setiap karakter	Mampu menjelaskan cara membuat format colour sheet digambar sesuai ketersesuaian konsep visual setiap karakter	Membuat format colour sheet digambar sesuai ketersesuaian konsep visual setiap karakter			
	2.7 Format expression sheet digambar sesuai personalita setiap karakter.	2.7 Membuat format expression sheet digambar sesuai personalita setiap karakter.	Mampu menjelaskan cara membuat format expression sheet digambar sesuai personalita setiap karakter.	Membuat format expression sheet digambar sesuai personalita setiap karakter.			
	2.8 Penggambaran karakter digambar dalam format T pose sesuai kebutuhan	2.8 Membuat penggambaran karakter digambar dalam	Mampu menjelaskan cara membuat penggambaran karakter	Membuat penggambaran karakter digambar dalam format T			

	pembuatan asset produksi.	format T pose sesuai kebutuhan pembuatan asset produksi.	digambar dalam format T pose sesuai kebutuhan pembuatan asset produksi.	pose sesuai kebutuhan pembuatan asset produksi.			
3. Melakukan pengemasan dan penyajian desain produksi karakter	3.1 Hasil rancangan desain produksi karakter dibuat dalam format CDM (Character Design Modul).	3.1 Menyusun hasil rancangan desain produksi karakter dalam format CDM (Character Design Modul).	Mampu menjelaskan cara menyusun hasil rancangan desain produksi karakter dalam format CDM (Character Design Modul).	Menyusun hasil rancangan desain produksi karakter dalam format CDM (Character Design Modul).			2
	3.2 Pengemasan CDM dilakukan sesuai prosedur pembuatan standar desain produksi.	3.2 Membuat pengemasan CDM dilakukan sesuai prosedur pembuatan standar desain produksi.	Mampu menjelaskan cara membuat pengemasan CDM dilakukan sesuai prosedur pembuatan standar desain produksi.	Membuat pengemasan CDM dilakukan sesuai prosedur pembuatan standar desain produksi.			

Unit Kompetensi : Membuat Standar Produksi Desain Properti (Properti Production Design)

Kode Unit : J.59ANM01.021.2

Perkiraan Waktu Pelatihan : 22 JP

Elemen Kompetensi	Kriteria Unjuk Kerja	Indikator Unjuk Kerja	Materi pelatihan			Perkiraan Waktu pelatihan (JP)	
			Pengetahuan	Keterampilan	Sikap	Pengetahuan	keterampilan

						huan	
1. Mengidentifikasi kebutuhan visual karakter sesuai rancangan visual.	1.1 Konsep ketokohan dan konsep penceritaan diidentifikasi sesuai kajian arah visual yang diproduksi.	1.1 Mengidentifikasi konsep ketokohan dan konsep penceritaan diidentifikasi sesuai kajian arah visual yang diproduksi.	Mampu menjelaskan cara mengidentifikasi konsep ketokohan dan konsep penceritaan diidentifikasi sesuai kajian arah visual yang diproduksi.	Membuat identifikasi konsep ketokohan dan konsep penceritaan diidentifikasi sesuai kajian arah visual yang diproduksi.	Cermat, cekatan dan konsisten, disiplin dan bertanggung jawab, mampu berkomunikasi yang baik, taat terhadap instruksi kerja dan kooperatif dalam bekerja	1	3
	1.2 Skenario cerita dibaca sesuai kajian arah visual yang diproduksi..	1.2 Memahami skenario cerita sesuai kajian arah visual yang diproduksi.	Mampu menjelaskan cara merangkum skenario cerita sesuai kajian arah visual yang diproduksi.	Membuat skenario cerita sesuai kajian arah visual yang diproduksi.			
	1.3 Deskripsi properti animasi diidentifikasi sesuai kajian arah visual yang diproduksi.	1.3 Mengidentifikasi dan mengkaji deskripsi properti animasi sesuai kajian arah visual yang diproduksi.	Mampu memahami dan mendiskusikan deskripsi properti animasi sesuai kajian arah visual yang diproduksi.	Membuat karakter beserta deskripsi properti animasi sesuai kajian arah visual yang diproduksi.			
	1.4 Dokumen visual diidentifikasi sesuai kajian arah visual yang diproduksi.	1.4 Mengidentifikasi dokumen visual sesuai kajian arah visual yang diproduksi.	Mampu menjelaskan cara mengidentifikasi dokumen visual sesuai kajian arah visual yang diproduksi.	Membuat identifikasi dokumen visual diidentifikasi sesuai kajian arah visual yang diproduksi.			
	1.5 Jumlah kebutuhan property animasi	1.5 Mengidentifikasi jumlah	Mampu menjelaskan	Membuat identifikasi			

	diidentifikasi sesuai kajian arah visual yang diproduksi.	kebutuhan property animasi sesuai kajian arah visual yang diproduksi.	cara mengidentifikasi kebutuhan property animasi sesuai kajian arah visual yang diproduksi.	jumlah kebutuhan property animasi sesuai kajian arah visual yang diproduksi.			
	1.6 Teknik produksi yang dipilih (2D/3D) diidentifikasi.	1.6 Merumuskan teknik produksi yang dipilih (2D/3D) diidentifikasi.	Mampu menjelaskan rumusan teknik produksi yang dipilih (2D/3D) diidentifikasi.	Merumuskan teknik produksi yang dipilih (2D/3D) diidentifikasi.			
2. Membuat gambar standar produksi desain karakter	2.1 Deskripsi tersurat Setiap properti digambarkan sesuai format model sheet.	2.1 Membuat gambar dan deskripsi tersurat Setiap properti digambarkan sesuai format model sheet.	Mampu menjelaskan cara membuat gambaran deskripsi tersurat Setiap properti digambarkan sesuai format model sheet.	Membuat deskripsi tersurat Setiap properti digambarkan sesuai format model sheet.	1	14	
	2.2 Deskripsi komponen setiap property (bahan, fungsi kerja alat) dibuat dalam format property design modul.	2.2 Membuat deskripsi komponen setiap property (bahan, fungsi kerja alat) dibuat dalam format property design modul.	Mampu menjelaskan cara pembuatan deskripsi komponen setiap property (bahan, fungsi kerja alat) dibuat dalam format property design modul.	Membuat deskripsi komponen setiap property (bahan, fungsi kerja alat) dibuat dalam format property design modul.			

	2.3 Komponen format model sheet properti digambar dalam format gambar tampak sesuai kebutuhan informasi (depan, samping, belakang dan tampak $\frac{3}{4}$).	2.3 Membuat komponen format model sheet properti digambar dalam format gambar tampak sesuai kebutuhan informasi (depan, samping, belakang dan tampak $\frac{3}{4}$).	Mampu menjelaskan cara membuat komponen format model sheet properti digambar dalam format gambar tampak sesuai kebutuhan informasi (depan, samping, belakang dan tampak $\frac{3}{4}$).	Membuat komponen format model sheet properti digambar dalam format gambar tampak sesuai kebutuhan informasi (depan, samping, belakang dan tampak $\frac{3}{4}$).			
	2.4 Format proporsional sheet digambar sesuai kebutuhan ukuran antar property (berjajar).	2.4 Membuat format proporsional sheet digambar sesuai kebutuhan ukuran antar property (berjajar).	Mampu menjelaskan cara membuat format proporsional sheet digambar sesuai kebutuhan ukuran antar property (berjajar).	Membuat format proporsional sheet digambar sesuai kebutuhan ukuran antar property (berjajar).			
	2.5 Format <i>colour (mood) sheet</i> digambar sesuai arah visual.	2.5 Membuat gambaran format <i>colour (mood) sheet</i> sesuai arah visual.	Mampu menjelaskan cara membuat gambaran format <i>colour (mood) sheet</i> digambar sesuai arah visual.	Membuat gambaran format <i>colour (mood) sheet</i> sesuai arah visual.			
3.Melakukan pengemasan dan	3.1 Hasil rancangan desain produksi karakter dibuat dalam format PDM	3.1 Menyusun hasil rancangan desain	Mampu menjelaskan cara menyusun hasil	Menyusun hasil rancangan desain produksi			3

penyajian desain produksi karakter	(Property Design Modul).	produksi karakter dibuat dalam format PDM (Property Design Modul).	rancangan desain produksi karakter dibuat dalam format PDM (Property Design Modul).	karakter dibuat dalam format PDM (Property Design Modul).			
	3.2 Pengemasan PDM dilakukan sesuai prosedur pembuatan standar desain produksi.	3.2 Membuat pengemasan PDM dilakukan sesuai prosedur pembuatan standar desain produksi.	Mampu menjelaskan cara membuat pengemasan PDM dilakukan sesuai prosedur pembuatan standar desain produksi.	Membuat pengemasan PDM dilakukan sesuai prosedur pembuatan standar desain produksi.			

Unit Kompetensi : Melakukan Pemindaian Digital Gambar Animasi
 Kode Unit : J.59ANM03.064.2
 Perkiraan Waktu Pelatihan : 9 JP

Elemen Kompetensi	Kriteria Unjuk Kerja	Indikator Unjuk Kerja	Materi pelatihan			Perkiraan Waktu pelatihan (JP)	
			Pengetahuan	Keterampilan	Sikap	Pengertian	keterampilan
1. Menyajikan urutan pemindaian	1.1 Kertas penggambaran dalam urutan pemindaian dikumpulkan.	1.1 Memasang susunan urutan kertas penggambaran dalam pemindaian dikumpulkan.	Mampu menjelaskan cara pemasangan susunan urutan kertas penggambaran dalam pemindaian dikumpulkan.	Menyusun urutan kertas penggambaran dalam pemindaian dikumpulkan.	Cermat, cekatan dan konsisten, disiplin dan bertanggung jawab, ma	1	1

	1.2 Nomor kertas penggambaran diurutkan.	1.2 Membuat penomoran kertas penggambaran untuk diurutkan.	Mampu menjelaskan cara membuat penomoran nomor kertas penggambaran untuk diurutkan.	Membuat penomoran kertas penggambaran untuk diurutkan.	mpu berkomunikasi yang baik, taat terhadap instruksi kerja dan kooperatif dalam bekerja		
	1.3 Shot/scene/sequences penceritaan dikategorikan berdasarkan urutan.	1.3 Mengkategorikan shot/scene/sequences penceritaan dikategorikan berdasarkan urutan	Mampu menjelaskan cara mengkategorikan shot/scene/sequences penceritaan dikategorikan berdasarkan urutan	Membuat pengkategorian shot/scene/sequences penceritaan dikategorikan berdasarkan urutan			
2. Menyiapkan perangkat pemindaian digital	2.1 Kelengkapan pemindaian digital berupa perangkat keras komputer, aplikasi pemindaian digital dan perangkat keras pemindaian digital disiapkan.	2.1 Mendaftar kelengkapan pemindaian digital berupa perangkat keras komputer, aplikasi pemindaian digital dan perangkat keras pemindaian digital disiapkan.	Mampu menjelaskan cara mendaftar kelengkapan pemindaian digital berupa perangkat keras komputer, aplikasi pemindaian digital dan perangkat keras pemindaian digital disiapkan.	Membuat daftar kelengkapan pemindaian digital berupa perangkat keras komputer, aplikasi pemindaian digital dan perangkat keras pemindaian digital disiapkan.			
	2.2 Posisi penyangga kertas (pegbar) terhadap perangkat keras pemindaian digital diperiksa.	2.2 Meninjau posisi penyangga kertas (pegbar) terhadap	Mampu menjelaskan cara meninjau posisi penyangga kertas	Mengatur tinjauan posisi penyangga kertas (pegbar) terhadap			

		perangkat keras pemindaian digital diperiksa	(pegbar) terhadap perangkat keras pemindaian digital diperiksa	perangkat keras pemindaian digital diperiksa			
	2.3 Kalibrasi kertas terhadap perangkat lunak pemindaian digital dilakukan.	2.3 Mengatur kalibrasi kertas terhadap perangkat lunak pemindaian digital dilakukan	Mampu menjelaskan cara mengatur kalibrasi kertas terhadap perangkat lunak pemindaian digital dilakukan	Mengatur kalibrasi kertas terhadap perangkat lunak pemindaian digital dilakukan			
3. Melaksanakan pemindaian digital	3.1 Peletakan kertas sesuai posisi penyangga kertas dan pemindaian digital secara bertahap berdasarkan urutan kertas dilakukan.	3.1 Mengatur peletakan kertas sesuai posisi penyangga kertas dan pemindaian digital secara bertahap berdasarkan urutan kertas dilakukan.	Mampu menjelaskan cara mengatur peletakan kertas sesuai posisi penyangga kertas dan pemindaian digital secara bertahap berdasarkan urutan kertas dilakukan.	Mengatur peletakan kertas sesuai posisi penyangga kertas dan pemindaian digital secara bertahap berdasarkan urutan kertas dilakukan.			4
	3.2 Tata kelola data pemindaian diorganisasikan dengan baik sesuai urutan.	3.2 Mengatur tata kelola data pemindaian diorganisasikan dengan baik sesuai urutan.	Mampu menjelaskan cara mengatur tata kelola data pemindaian diorganisasikan dengan baik sesuai urutan.	Mengatur tata kelola data pemindaian diorganisasikan dengan baik sesuai urutan.			

4. Mengorganisir data digital	4.1 Pengelompokan data <i>digital</i> sesuai aturan penyimpanan data <i>digital</i> dilakukan.	4.1 Mengkategorikan pengelompokan data <i>digital</i> sesuai aturan penyimpanan data <i>digital</i> dilakukan.	Mampu menjelaskan cara mengkategorikan pengelompokan data <i>digital</i> sesuai aturan penyimpanan data <i>digital</i> dilakukan.	Membuat kategorisasi pengelompokan data <i>digital</i> sesuai aturan penyimpanan data <i>digital</i> dilakukan.			2
	4.2 Pelaporan kerja terhadap data yang telah dipindai diorganisir.	4.2 Membuat pelaporan kerja terhadap data yang telah dipindai diorganisir.	Mampu menjelaskan cara membuat pelaporan kerja terhadap data yang telah dipindai diorganisir.	Membuat pelaporan kerja terhadap data yang telah dipindai diorganisir.			

Kepala
BBPPMPV Seni dan Budaya



Masrukhan Budiyanto
NIP. 197303272001121001