

PAKET
KREDENSIAL MIKRO GURU SMK
PELATIHAN KREATOR KONTEN SOSIAL MEDIA TERINGERASI AI
KODE PAKET : KMG-CC1



CREATIVEMU ACADEMY
Jl. Gn. Bulu No.89, RT.34, Bandut Lor, Argorejo, Kec. Sedayu, Kabupaten Bantul, Daerah
Istimewa Yogyakarta 55752
2025

DAFTAR ISI

PROGRAM PELATIHAN BERBASIS KOMPETENSI.....	2
1. Nama Pelatihan : Pelatihan Kreator Konten Sosial Media Terintegrasi AI.....	2
2. Kode Program Pelatihan : KMG-CC1.....	2
3. Jenjang Program Pelatihan : Okupasi.....	2
4. Tujuan Pelatihan : Pelatihan ini membekali peserta dengan kompetensi dalam.....	2
1. Unit Kompetensi yang ditempuh :.....	2
5. Perkiraan Waktu Pelatihan : (48 JP @ 45 menit).....	2
6. Persyaratan Peserta Pelatihan :.....	2
7. Persyaratan Instruktur.....	3
KURIKULUM PELATIHAN BERBASIS KOMPETENSI.....	4
1. Kelompok Unit Kompetensi.....	4
2. Kelompok Unit Kompetensi Tambahan.....	4
3. Sertifikasi BNSP.....	4
4. JUMLAH.....	4
SILABUS PELATIHAN BERBASIS KOMPETENSI.....	5
1. Unit Kompetensi : Menggunakan Perangkat Komputer.....	5
2. Unit Kompetensi : Melakukan Riset Kreatif Multimedia.....	8
3. Unit Kompetensi : Menyusun creative brief.....	10
4. Unit Kompetensi : Menyusun technical brief.....	12
5. Unit Kompetensi : Melakukan prosedur keselamatan dan kesehatan kerja (K3) di tempat kerja..	13
6. Unit Kompetensi : Mempersiapkan materi sesuai dengan format yang diinginkan.....	14
7. Unit Kompetensi : Menyunting audio dan atau video sesuai dengan tuntutan naskah.....	15
8. Unit Kompetensi : Melakukan penambahan elemen penunjang gambar dan suara dari sumber lain yang diperlukan (titling, voice over dll).....	16
9. Unit Kompetensi : Melakukan Export Hasil Editing Menjadi File Video dengan Format yang Diperlukan (Export to Media).....	17
10. Unit Kompetensi : Melakukan Riset Kreatif Multimedia.....	18
11. Unit Kompetensi : Membuat Aset Visual Berdasarkan Langkah Kerja yang Telah Ditetapkan,.....	19
12. Unit Kompetensi : Membuat Aset Audio Berdasarkan Langkah Kerja Yang Telah Ditetapkan.....	20
13. Unit Kompetensi : Mengintegrasikan Seluruh Komponen Multimedia Terkait Audio dan Visual.....	21

PROGRAM PELATIHAN BERBASIS KOMPETENSI

1. Nama Pelatihan : Pelatihan Kreator Konten Sosial Media Terintegrasi AI
2. Kode Program Pelatihan : KMG-CC1
3. Jenjang Program Pelatihan : Okupasi
4. Tujuan Pelatihan : Pelatihan ini membekali peserta dengan kompetensi dalam Melakukan Riset Kreatif Multimedia, Menyusun Creative Brief, Membuat Aset Visual Berdasarkan Langkah Kerja yang Telah Ditetapkan, Membuat Aset Audio Berdasarkan Langkah Kerja Yang Telah Ditetapkan, Mengintegrasikan Seluruh Komponen Multimedia Terkait Audio dan Visual, agar kompeten pada uji kompetensi oleh LSP P3.

1. Unit Kompetensi yang ditempuh:

Kode Unit Kompetensi	Unit Kompetensi
J.63OPR00.001.2	Menggunakan perangkat komputer
J.59MTM00.002.1	Melakukan kreatif Multimedia
J.59MTM00.004.1	Menyusun creative brief
J.59MTM00.005.1	Menyusun technical brief
J.591200.001.01	Melakukan prosedur keselamatan dan kesehatan kerja (K3) di tempat kerja
J.591200.007.01	Mempersiapkan materi sesuai dengan format yang diinginkan
J.591200.008.01	Menyunting audio dan atau video sesuai dengan tuntutan naskah
J.591200.009.01	Melakukan penambahan elemen penunjang gambar dan suara dari sumber lain yang diperlukan (titling, voice over dan lain-lain)
J.591200.010.01	Melakukan Export Hasil Editing Menjadi File Video dengan Format yang Diperlukan (Export to Media)
J.59MTM00.002.1	Melakukan Riset Kreatif Multimedia,
J.59MTM00.011.1	Membuat Aset Visual Berdasarkan Langkah Kerja yang Telah Ditetapkan,
J.59MTM00.015.1	Membuat Aset Audio Berdasarkan Langkah Kerja Yang Telah Ditetapkan,
J.59MTM00.018.1	Mengintegrasikan Seluruh Komponen Multimedia Terkait Audio dan Visual,

5. Perkiraan Waktu Pelatihan : (48 JP @ 45 menit)
6. Persyaratan Peserta Pelatihan :
 - a. Pendidikan : Minimal pendidikan D3 atau S1/D4 diutamakan.
 - b. Pelatihan : -
 - c. Pengalaman Kerja : Min. 2 tahun mengajar atau bekerja di bidang desain

- | | |
|---------------------------|--|
| | grafis/multimedia |
| d. Jenis Kelamin | : Laki-laki dan perempuan. |
| e. Umur | : 23 – 50 tahun. |
| f. Kesehatan | : Sehat jasmani dan rohani serta mampu bekerja dengan perangkat komputer dan multimedia. |
| g. Persyaratan Khusus | : Memiliki minat di bidang teknologi informasi, seni dan industri kreatif |
| 7. Persyaratan Instruktur | |
| a. Pendidikan Formal | : Minimal pendidikan D3 atau S1/D4 diutamakan |
| b. Kompetensi Teknis | : Sertifikat kompetensi Content Creator /multimedia. |
| c. Pengalaman Kerja | : Berpengalaman min. 3 tahun di bidang multimedia / industri kreatif / kreator konten. |
| d. Kesehatan | : Sehat jasmani dan rohani |
| e. Persyaratan khusus | : Sertifikat metodologi pelatihan |

KURIKULUM PELATIHAN BERBASISI KOMPETENSI

No	MATERI PELATIHAN	KODE UNIT	PERKIRAAN WAKTU PELATIHAN (JP)		
			PENGETA HUAN	KETERA MPILAN	JUMLAH
1. Kelompok Unit Kompetensi					
1.1	Menggunakan perangkat komputer	J.63OPR00.001.2	1	1	2
1.2	Melakukan kreatif Multimedia	J.59MTM00.002.1	1	1	2
1.3	Menyusun creative brief	J.59MTM00.004.1	1	1	2
1.4	Menyusun technical brief	J.59MTM00.005.1	1	1	2
1.5	Melakukan prosedur keselamatan dan kesehatan kerja (K3) di tempat kerja	J.591200.001.01	1	0	1
1.6	Mempersiapkan materi sesuai dengan format yang diinginkan	J.591200.007.01	0.5	2.5	3
1.7	Menyunting audio dan atau video sesuai dengan tuntutan naskah	J.591200.008.01	1.5	2.5	4
1.8	Melakukan penambahan elemen penunjang gambar dan suara dari sumber lain yang diperlukan (titling, voice over dan lain-lain)	J.591200.009.01	1.5	2.5	4
1.9	Melakukan Export Hasil Editing Menjadi File Video dengan Format yang Diperlukan (Export to Media)	J.591200.010.01	1	3	4
2. Kelompok Unit Kompetensi Tambahan					
2.1	Melakukan Riset Kreatif Multimedia	J.59MTM00.002.1	1	3	4
2.2	Membuat Aset Visual Berdasarkan Langkah Kerja yang Telah Ditetapkan	J.59MTM00.011.1	1	3	4
2.3	Membuat Aset Audio Berdasarkan Langkah Kerja Yang Telah Ditetapkan	J.59MTM00.015.1	1	3	4
2.4	Mengintegrasikan Seluruh Komponen Multimedia Terkait Audio dan Visual	J.59MTM00.018.1	1	3	4
3. Sertifikasi BNSP					
	Sertifikasi Skema Content Creator			8	8
4. JUMLAH					48

SILABUS PELATIHAN BERBASIS KOMPETENSI

1. Unit Kompetensi : Menggunakan Perangkat Komputer
- Kode Unit : J.63OPR00.001.2 - SKKNI
- Perkiraan Waktu Pelatihan : 2 JP @45 menit
- Metode Pelatihan : Luring/Daring

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA	INDIKATOR UNJUK KERJA	MATERI			DURASI TEORI	DURASI PRAKTEK
			PENGETAHUAN	KETERAMPILAN DAN SIKAP KERJA	SIKAP		
1. Menyalakan perangkat komputer & mengamati proses aktivasi sistem (booting) hingga selesai	1.1 Indikator penyalan perangkat komputer dapat dilihat sesuai dengan petunjuk penggunaan	●Dapat menjelaskan cara melihat indikator penyalan perangkat komputer sesuai dengan petunjuk pengguna. ●Mampu melihat indikator penyalan perangkat komputer sesuai dengan petunjuk pengguna ●Harus Disiplin, Teliti, Cermat dan Tanggung jawab.	●Cara melihat indikator penyalan perangkat komputer sesuai dengan petunjuk pengguna	●Melihat indikator penyalan perangkat komputer sesuai dengan petunjuk pengguna	- Disiplin - Teliti - Cermat - Bertanggung jawab	1	1
	1.2 Proses aktivasi sistem operasi dapat dijalankan sesuai dengan petunjuk penggunaan	●Dapat menjelaskan cara menjalankan proses aktivasi sistem operasi sesuai dengan petunjuk penggunaan. ●Mampu menjalankan proses aktivasi sistem operasi sesuai dengan petunjuk penggunaan ●Harus Disiplin, Teliti, Cermat dan Tanggung jawab.	●Cara menjalankan proses aktivasi sistem operasi sesuai dengan petunjuk penggunaan	●Menjalankan proses aktivasi sistem operasi sesuai dengan petunjuk penggunaan			
2. Menjalankan perangkat	2.1 Antar muka pengguna yang	●Dapat menjelaskan cara menjalankan antarmuka pengguna yang tersedia	●Cara menjalankan	●Cara menjalankan program aplikasi			

komputer	tersedia dapat dijalankan dengan peripheral yang tersedia sesuai dengan petunjuk penggunaan komputer	dengan peripheral yang tersedia sesuai dengan petunjuk penggunaan komputer. ●Mampu menjalankan antarmuka pengguna yang tersedia dengan peripheral yang tersedia sesuai dengan petunjuk penggunaan komputer ●Harus Disiplin, Teliti, Cermat dan Tanggung jawab.	antarmuka pengguna yang tersedia dengan peripheral yang tersedia sesuai dengan petunjuk penggunaan komputer.	sesuai dengan petunjuk penggunaan komputer.			
	2.2 Program aplikasi dijalankan sesuai dengan petunjuk penggunaan komputer	●Dapat menjelaskan cara menjalankan program aplikasi sesuai dengan petunjuk penggunaan komputer. ●Mampu menjalankan program aplikasi sesuai dengan petunjuk penggunaan komputer. ●Harus Disiplin, Teliti, Cermat dan Tanggung jawab.	●Cara menjalankan program aplikasi sesuai dengan petunjuk penggunaan komputer.	●Menjalankan program aplikasi sesuai dengan petunjuk penggunaan komputer.			
3. Mematikan perangkat komputer	3.1 Semua program aplikasi ditutup sesuai dengan petunjuk penggunaan komputer	●Dapat menjelaskan cara menutup semua program aplikasi sesuai dengan petunjuk penggunaan komputer. ●Mampu menutup semua program aplikasi sesuai dengan petunjuk penggunaan komputer. ●Harus Disiplin, Teliti, Cermat dan Tanggung jawab.	●Cara menutup semua program aplikasi sesuai dengan petunjuk penggunaan komputer.	●Menutup semua program aplikasi sesuai dengan petunjuk penggunaan komputer			
	3.2 Antrian data dari atau menuju peripheral dipastikan sudah tidak ada lagi sesuai dengan petunjuk	●Dapat menjelaskan cara memastikan antrian data dari atau menuju peripheral sudah tidak ada lagi sesuai dengan petunjuk penggunaan komputer. ●Mampu memastikan antrian data dari atau menuju peripheral sudah tidak	●Cara memastikan antrian data dari atau menuju peripheral sudah tidak	●Memastikan antrian data dari atau menuju peripheral sudah tidak ada lagi sesuai dengan petunjuk			

	penggunaan komputer	ada lagi sesuai dengan petunjuk penggunaan komputer. ●Harus Disiplin, Teliti, Cermat dan Tanggung jawab.	ada lagi sesuai dengan petunjuk penggunaan komputer.	penggunaan komputer			
	3.3 Tampilan yang muncul pada layar monitor diidentifikasi merupakan tampilan yang menandakan proses penghentian secara normal sesuai dengan petunjuk penggunaan komputer	●Dapat menjelaskan cara mengidentifikasi tampilan yang muncul pada layar monitor merupakan tampilan yang menandakan proses penghentian secara normal sesuai dengan petunjuk penggunaan komputer. ●Mampu mengidentifikasi tampilan yang muncul pada layar monitor merupakan tampilan yang menandakan proses penghentian secara normal sesuai dengan petunjuk penggunaan komputer. ●Harus Disiplin, Teliti, Cermat dan Tanggung jawab.	●Cara mengidentifikasi tampilan yang muncul pada layar monitor merupakan tampilan yang menandakan proses penghentian secara normal sesuai dengan petunjuk penggunaan komputer	●Mengidentifikasi tampilan yang muncul pada layar monitor merupakan tampilan yang menandakan proses penghentian secara normal sesuai dengan petunjuk penggunaan komputer			

2. Unit Kompetensi : Melakukan Riset Kreatif Multimedia

Kode Unit : J.59MTM00.002.1 - SKKNI

Perkiraan Waktu Pelatihan : 2 JP @45 menit

Metode Pelatihan : Luring/Daring

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA	INDIKATOR UNJUK KERJA	MATERI			DURASI TEORI	DURASI PRAKTEK
			PENGETAHUAN	KETERAMPILAN DAN SIKAP KERJA	SIKAP		
1. Melakukan riset konten	1.1 Data riset konten multimedia dikumpulkan.	●Mampu melakukan riset untuk keperluan produksi multimedia. Riset ini sangat penting untuk keperluan pengembangan konten, teknologi, kemasan dan juga melihat trend atau kebutuhan pasar. Riset untuk kepentingan produksi dan pemasaran produk multimedia termasuk riset tindakan.	●Memahami dan mengetahui metodologi riset terapan untuk multimedia ●Memahami perilaku pengguna/konsumen multimedia ●Mengetahui berbagai karakteristik produk multimedia	●Terampil mengumpulkan data riset konten multimedia dikumpulkan.	- Disiplin - Teliti - Cermat - Bertanggung jawab	1	1
	1.2 Data riset konten multimedia dianalisa.			●Terampil dalam berargumentasi dan menganalisis hasil atau data riset konten multimedia dianalisa.			
	1.3 Rekomendasi konten multimedia dihasilkan.						
2. Melakukan riset teknologi	2.1 Data riset teknologi multimedia dikumpulkan.			●Terampil mengumpulkan data riset teknologi multimedia dikumpulkan.			
	2.2 Data riset teknologi multimedia dianalisa.			●Terampil dalam berargumentasi dan menganalisis hasil atau data riset teknologi multimedia dianalisa.			
	2.3 Rekomendasi teknologi multimedia dihasilkan.			●Terampil dalam menyajikan data dan menyusun rekomendasi berdasar hasil penelitian			
3. Melakukan riset kebutuhan user	3.1 Data riset kebutuhan user multimedia		●Terampil mengumpulkan data riset kebutuhan user multimedia dikumpulkan				

	dikumpulkan.						
	3.2 Data riset kebutuhan user multimedia dianalisa.			●Terampil dalam berargumentasi dan menganalisis hasil atau data riset kebutuhan user multimedia dianalisa			
	3.3 Rekomendasi kebutuhan user multimedia dihasilkan.			●Terampil dalam menyajikan data dan menyusun rekomendasi berdasar hasil penelitian			

3. Unit Kompetensi : Menyusun creative brief
- Kode Unit : J.59MTM00.004.1 - SKKNI
- Perkiraan Waktu Pelatihan : 2 JP @45 menit
- Metode Pelatihan : Luring/Daring

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA	INDIKATOR UNJUK KERJA	MATERI			DURASI TEORI	DURASI PRAKTEK
			PENGETAHUAN	KETERAMPILAN DAN SIKAP KERJA	SIKAP		
1. Mengidentifikasi kebutuhan kreatif stakeholder	1.1 Detail kebutuhan stakeholder terkait audio dan visual diidentifikasi.	●Dapat menyusun creative brief proyek multimedia.	●Menguasai product knowledge multimedia ●Memahami isi creative brief ●Menguasai metode riset kreatif ●Menguasai teknik penulisan creative brief ●Mampu mempresentasikan creative brief	●Terampil berdiskusi, mengemukakan gagasan, mempertahankan argumentasi dan mengungkapkan keunggulan produk yang dimiliki ●Terampil mengorganisasi data, informasi, dan fakta-fakta yang terjadi untuk mengambil keputusan secara cepat dan tepat ●Mampu menyusun dan menulis creative	- Disiplin - Teliti - Cermat - Bertanggung jawab	1	1
	1.2 Hasil penyampaian kreatif konsep dikembangkan sesuai dengan kebutuhan stakeholder.						
2. Menyusun arahan kreatif	2.1 Hasil pengembangan konsep kreatif dirumuskan menjadi bahan standar output.						
	2.2 Standar pekerjaan kreatif (creative brief) dibuat untuk menjadi acuan produksi						

				brief yang bisa dipahami oleh stakeholders			

4. Unit Kompetensi : Menyusun technical brief
- Kode Unit : J.59MTM00.005.1 - SKKNI
- Perkiraan Waktu Pelatihan : 2 JP @45 menit
- Metode Pelatihan : Luring/Daring

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA	INDIKATOR UNJUK KERJA	MATERI			DURASI TEORI	DURASI PRAKTEK
			PENGETAHUAN	KETERAMPILAN DAN SIKAP KERJA	SIKAP		
1. Mengidentifikasi kebutuhan teknis proyek multimedia	1.1 Detail kebutuhan teknis multimedia terkait technical brief diidentifikasi.	●Mampu menyusun technical brief proyek multimedia	●Memahami dan mengetahui karakteristik teknologi yang dapat digunakan oleh produk multimedia ●Memahami dan mengetahui proses penyusunan technical brief project multimedia ●Memahami dan mengetahui model perumusan technical brief project multimedia	●Terampil berdiskusi, mengemukakan gagasan, dan mengungkapkan keunggulan produk yang dimiliki ●Terampil mengorganisasi data, informasi, dan fakta-fakta yang terjadi untuk mengambil keputusan secara cepat dan tepat ●Mampu mengoperasikan komputer baik untuk keperluan olah data, penulisan, maupun presentasi	- Disiplin - Teliti - Cermat - Bertanggung jawab	1	1
	1.2 Kebutuhan teknis dikembangkan sesuai dengan technical brief multimedia.						
2. Menyusun arahan teknis	2.1 Kebutuhan teknis dirumuskan menjadi bahan standar output.						
	2.2 Standar teknis pengerjaan proyek multimedia (technical brief) dibuat untuk menjadi acuan produksi.						

5. Unit Kompetensi : Melakukan prosedur keselamatan dan kesehatan kerja (K3) di tempat kerja

Kode Unit : J.591200.001.01 - SKKNI

Perkiraan Waktu Pelatihan : 1 JP @45 menit

Metode Pelatihan : Luring/Daring

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA	INDIKATOR UNJUK KERJA	MATERI			DURASI TEORI	DURASI PRAKTEK
			PENGETAHUAN	KETERAMPILAN DAN SIKAP KERJA	SIKAP		
1. Mempersiapkan Prosedur dasar K3 di Tempat Kerja	1.1 Keselamatan dan Kesehatan Kerja atau K3 dijelaskan sesuai dengan pedoman.	●Dapat mempersiapkan prosedur dasar Keselamatan dan Kesehatan Kerja (K3) di tempat kerja dan K3 di tempat kerja yang digunakan untuk melaksanakan prosedur K3 di tempat kerja.	●Pengertian dasar Keselamatan dan Kesehatan Kerja atau K3.	●Mengoperasikan Alat Pemadam Api Ringan (APAR)	- Disiplin - Teliti - Cermat - Bertanggung jawab	1	-
	1.2 Alat dan sarana Keselamatan dan Kesehatan Kerja atau K3 dipersiapkan.						
2. Menerapkan K3 di tempat kerja	2.1 Prosedur Keselamatan dan Kesehatan Kerja atau K3 dilaksanakan berdasarkan pedoman di tempat kerja ruang editing.		●Petunjuk menggunakan Instrumen dan Alat Pemadam Api Ringan (APAR)				
	2.2 Kebersihan dan kesehatan tempat kerja dilakukan sesuai standar di tempat kerja ruang editing.						

6. Unit Kompetensi : Mempersiapkan materi sesuai dengan format yang diinginkan

Kode Unit : J.591200.007.01 - SKKNI

Perkiraan Waktu Pelatihan : 3 JP @45 menit

Metode Pelatihan : Luring/Daring

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA	INDIKATOR UNJUK KERJA	MATERI			DURASI TEORI	DURASI PRAKTEK	
			PENGETAHUAN	KETERAMPILAN DAN SIKAP KERJA	SIKAP			
1. Melakukan setting project	1.1 Setting project disesuaikan dengan format yang dibutuhkan.	●Dapat melakukan setting project, capture materi dan import file yang digunakan untuk mempersiapkan materi sesuai format yang diinginkan.	●Konsep melakukan format audio video	●Mengoperasikan komputer	- Disiplin - Teliti - Cermat - Bertanggung jawab	0.5	2.5	
	1.2 File project dikelola							
2. Melakukan capture materi dan import file	2.1 Materi/data dipindahkan dari berbagai format menggunakan external player ke dalam komputer editing.			●Menguasai Editing Software				
	2.2 Materi/data dipindahkan dari berbagai format menggunakan internal player/reader pada komputer editing							

7. Unit Kompetensi : Menyunting audio dan atau video sesuai dengan tuntutan naskah

Kode Unit : J.591200.008.01 - SKKNI

Perkiraan Waktu Pelatihan : 4 JP @45 menit

Metode Pelatihan : Luring/Daring

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA	INDIKATOR UNJUK KERJA	MATERI			DURASI TEORI	DURASI PRAKTEK
			PENGETAHUAN	KETERAMPILAN DAN SIKAP KERJA	SIKAP		
1. Menerapkan kaidah/pedoman editing	1.1 Prinsip kontinuitas gambar dan suara diterapkan	●Mampu menerapkan kaidah/pedoman editing, dan melakukan editing yang digunakan untuk menyunting audio dan video sesuai tuntutan naskah.	●Grammar of the edit ●Editing Software ●Pengetahuan tentang audio video	●Menerapkan Grammar of the edit ●Mengoperasikan Editing Software ●Menerapkan pengetahuan tentang audio video ● Menginterpretasikan tuntutan naskah	- Disiplin - Teliti - Cermat - Bertanggung jawab	1.5	2.5
	1.2 Jenis transisi dan efek gambar dan suara disesuaikan dengan tuntutan naskah						
	1.3 Komposisi gambar dipilih secara proporsional.						
2. Melakukan editing	2.1 Offline editing dilakukan						
	2.2 Online editing dilakukan.						
	2.3 Colour grading dilakukan sesuai kebutuhan.						

8. Unit Kompetensi : Melakukan penambahan elemen penunjang gambar dan suara dari sumber lain yang diperlukan (titling, voice over dll)

Kode Unit : J.591200.009.01 - SKKNI

Perkiraan Waktu Pelatihan : 4JP @45 menit

Metode Pelatihan : Luring/Daring

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA	INDIKATOR UNJUK KERJA	MATERI			DURASI TEORI	DURASI PRAKTEK
			PENGETAHUAN	KETERAMPILAN DAN SIKAP KERJA	SIKAP		
1. Menambahkan elemen penunjang gambar	1.1 Titling dikomposisikan dan ditampilkan.	●Dapat menambahkan titling, graphics, elemen penunjang suara dan melakukan sound mixing yang diperlukan.	●Pengoperasian alat audio dan video ●Editing perangkat lunak / software ●Kaidah dan seni editing	●Mengoperasikan peralatan audio video ●Mengoperasikan editing software ●Menerapkan kaidah dan seni editing	- Disiplin - Teliti - Cermat - Bertanggung jawab	1.5	2.5
	1.2 Graphics dikomposisikan dan ditampilkan.						
	1.3 Pemilihan font type dan warna disesuaikan dengan naskah						
2. Menambahkan elemen penunjang suara	2.1 Sumber-sumber suara diidentifikasi.						
	2.2 Sumber-sumber suara diselaraskan sesuai kebutuhan.						
3. Melakukan sound mixing	3.1 Balancing suara diatur sesuai standar.						
	3.2 Penentuan dan pemilihan alur suara (audio tracks).						

9. Unit Kompetensi : Melakukan Export Hasil Editing Menjadi File Video dengan Format yang Diperlukan (Export to Media)

Kode Unit : J.591200.010.01 - SKKNI

Perkiraan Waktu Pelatihan : 4 JP @45 menit

Metode Pelatihan : Luring/Daring

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA	INDIKATOR UNJUK KERJA	MATERI			DURASI TEORI	DURASI PRAKTEK
			PENGETAHUAN	KETERAMPILAN DAN SIKAP KERJA	SIKAP		
1. Melakukan evaluasi hasil editing	1.1 Hasil editing diperiksa kembali.	●Dapat melakukan evaluasi hasil editing, export to media yang akan digunakan dan evaluasi hasil ekspor yang digunakan untuk melakukan export hasil editing menjadi file video dengan format yang diperlukan (export to media)	●Menguasai format data audio dan video ●Menguasai transcoding dan konversi data audio video	●Melakukan operasi pemilihan format data audio video ●Mengoperasikan aplikasi transcoding dan konversi data audio video	- Disiplin - Teliti - Cermat - Bertanggung jawab	1	3
	1.2 Hasil editing diperbaiki berdasarkan pemeriksaan.						
2. Melakukan export to media yang akan digunakan	2.1 Media penyimpanan yang akan digunakan ditentukan.						
	2.2 Format audio dan video ditentukan						
	2.3 Hasil editing dipindahkan/dilakukan export dari komputer editing ke media penyimpanan.						
3. Melakukan evaluasi hasil ekspor	3.1 Hasil ekspor diperiksa kembali.						
	3.2 Ekspor diulang berdasarkan pemeriksaan						

10. Unit Kompetensi : Melakukan Riset Kreatif Multimedia
 Kode Unit : J.59MTM00.002.1
 Perkiraan Waktu : 1 JP (@ 45 Menit)
 Metode Pelatihan : Luring/Daring

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA	INDIKATOR UNJUK KERJA	Materi		Durasi (JP)
			Pengetahuan	Keterampilan dan sikap kerja	
1. Melakukan riset konten	1.1 Data riset konten multimedia dikumpulkan.	Mampu mengumpulkan dan menganalisis data riset konten multimedia serta menghasilkan rekomendasi konten yang sesuai.	Pengetahuan tentang cara melakukan riset konten	Melakukan riset konten berdasarkan analisis data, peka dan kritis terhadap situasi.	4
	1.2 Data riset konten multimedia dianalisa.				
	1.3 Rekomendasi konten multimedia dihasilkan.				
2. Melakukan riset teknologi	2.1 Data riset teknologi multimedia dikumpulkan.	Mampu mengumpulkan dan menganalisis data riset teknologi multimedia serta menghasilkan rekomendasi teknologi yang sesuai.	Penjelasana tentang melakukan riset teknologi	Melakukan riset teknologi berdasarkan analisis data, peka dan kritis terhadap situasi.	
	2.2 Data riset teknologi multimedia dianalisa.				
	2.3 Rekomendasi teknologi multimedia dihasilkan.				
3. Melakukan riset kebutuhan user	3.1. Data riset kebutuhan user multimedia dikumpulkan.	Mampu mengumpulkan dan menganalisis data riset kebutuhan user multimedia serta menghasilkan rekomendasi kebutuhan multimedia yang sesuai.	Penjelasana tentang cara melakukan riset teknologi	Penerapan cara melakukan riset teknologi berdasarkan analisis data, peka dan kritis terhadap situasi	
	3.2. Data riset kebutuhan user multimedia dianalisa.				
	3.3. Rekomendasi kebutuhan multimedia dihasilkan.				
Asesmen					
Jumlah Durasi (JP)					4

11. Unit Kompetensi : Membuat Aset Visual Berdasarkan Langkah Kerja yang Telah Ditetapkan,
 Kode Unit : J.59MTM00.011.1
 Perkiraan Waktu : 4 JP (@ 45 Menit)
 Metode Pelatihan : Luring/Daring

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA	INDIKATOR UNJUK KERJA	Materi		Durasi (JP)
			Pengetahuan	Keterampilan dan sikap kerja	
1. Memproduksi aset visual multimedia	1.1 Prosedur pengerjaan asset visual teridentifikasi.	Mampu mengidentifikasi prosedur pengerjaan aset visual, memproduksi aset visual multimedia, serta melakukan penyimpanan aset secara berkala.	Pengetahuan tentang cara memproduksi aset visual multimedia	Memproduksi aset visual multimedia secara kreatif dan produktif.	4
	1.2 Aset visual multimedia di-produksi.				
	1.2 Penyimpanan asset secara berkala dilakukan.				
2. Mereview hasil desain	2.1 Hasil kerja dievaluasi secara berkala	Mampu mengevaluasi hasil kerja secara berkala, mempersiapkan tuntutan atau kebutuhan kerja, serta melakukan proses perbaikan sesuai hasil evaluasi.	Pengetahuan tentang car mereview hasil desain	Meriview hasil desain secara kooperatif dengan pikiran terbuka / openmind.	
	2.2 Tuntutan dipersiapkan				
	2.3 Proses perbaikan dilakukan.				
Assessment					
Jumlah Durasi (JP)					4

12. Unit Kompetensi : Membuat Aset Audio Berdasarkan Langkah Kerja Yang Telah Ditetapkan

Kode Unit : J.59MTM00.015.1

Perkiraan Waktu : 4 JP (@ 45 Menit)

Metode Pelatihan : Luring/Daring

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA	INDIKATOR UNJUK KERJA	Materi		Durasi (JP)
			Pengetahuan	Keterampilan dan sikap kerja	
1. Memproduksi aset audio multimedia	1.1 Prosedur pengerjaan teridentifikasi.	Mampu mengidentifikasi prosedur pengerjaan, memproduksi aset audio multimedia, serta melakukan penyimpanan aset secara berkala.	Pengetahuan untuk memproduksi aset audio multimedia	Memproduksi aset audio multimedia dengan kreatif dan produktif	4
	1.2 Aset audio multimedia diproduksi.				
	1.3 Penyimpanan secara dilakukan.				
2. Mereview hasil produksi audio	2.1 Hasil kerja direview secara berkala	Mampu mereview hasil produksi audio secara berkala, mempersiapkan tuntutan atau kebutuhan produksi, serta melakukan perbaikan sesuai hasil review.	Pengetahuan tentang Mereview hasil produksi audio.	Mereview hasil produksi audio dengan kooperatif dan pikiran terbuka / openmind	
	2.2 Tuntutan dipersiapkan				
	2.3 Proses perbaikan dilakukan..				
Assessment					
Jumlah Durasi (JP)					4

13. Unit Kompetensi : Mengintegrasikan Seluruh Komponen Multimedia Terkait Audio dan Visual

Kode Unit : J.59MTM00.018.1

Perkiraan Waktu : 4 JP (@ 45 Menit)

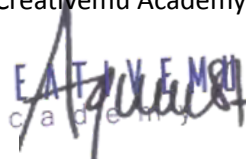
Metode Pelatihan : Luring/Daring

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA	INDIKATOR UNJUK KERJA	Materi		Durasi (JP)
			Pengetahuan	Keterampilan dan sikap kerja	
1. Mengidentifikasi metode integrasi komponen multimedia	1.1 Metode integrasi teknis multimedia diuraikan sesuai kebutuhan..	Mampu menguraikan metode integrasi teknis multimedia sesuai kebutuhan serta memilih metode integrasi yang paling tepat untuk diterapkan.	Penjelasan tentang cara mengidentifikasi metode integrasi komponen multimedia	Penerapan cara mengidentifikasi metode integrasi komponen multimedia dengan pikiran terbuka dan kooperatif.	4
	1.2 Metode integrasi dipilih sesuai dengan kebutuhan.				
2. Menentukan sistem integrasi komponen multimedia dengan kecerdasan buatan	2.1 Sistem integrasi direncanakan sesuai metode yang dipilih.	Mampu merencanakan sistem integrasi sesuai metode yang dipilih serta menentukan sistem integrasi yang tepat berdasarkan metode integrasi tersebut.	Penjelasan tentang cara menentukan sistem integrasi komponen multimedia dengan kecerdasan buatan	Penerapan cara menentukan sistem integrasi komponen multimedia dengan kecerdasan buatan dengan pikiran terbuka, kooperatif dan kolaboratif.	
	2.2 Sistem integrasi dipilih sesuai dengan metode intergrasi.				
Assessment					
Jumlah Durasi (JP)					4

Yogyakarta, 19 November 2025

Pimpinan

Creativemu Academy

 C R E A T I V E M U
a c a d e m y

(Agus Susanto)