

# **LAMPIRAN 1.**

**DRAF Ia**  
**INVENTORI KESIAPAN KERJA**  
**SISWA SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN**  
**JURUSAN ANIMASI**

**INVENTORI KESIAPAN KERJA SISWA SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN**  
**JURUSAN ANIMASI**  
**PENGANTAR**

Inventori kesiapan kerja siswa SMK jurusan animasi ini dimaksudkan untuk memperoleh gambaran mengenai sejauhmana kesiapan kerja yang dimiliki oleh siswa SMK jurusan animasi tingkat akhir. Inventori kesiapan kerja siswa SMK jurusan animasi ini bukan berisi hal-hal yang membenarkan atau menyalahkan suatu perilaku. Untuk itu saya mohon kesediannya untuk mengisi. Pilihlah jawaban yang paling sesuai dengan kondisi yang Anda alami. Demikian atas perhatian dan partisipasinya disampaikan terimakasih.

Hormat saya,

Penyusun

## **PETUNJUK MENGERJAKAN**

1. Bacalah setiap pernyataan di bawah ini dengan seksama, kemudian berilah jawaban pada lembar jawaban yang telah disediakan.
2. Harap tidak membuat coretan, tanda atau tulisan apapun dalam buku inventori kesiapan kerja siswa SMK jurusan animasi ini.
3. Jawablah semua pernyataan dengan seteliti mungkin dan usahakan tidak ada pernyataan yang terlewatkan.
4. Setiap pernyataan dalam inventori kesiapan kerja ada empat pilihan jawaban: SS (Sangat Sesuai), S (Sesuai), TS (Tidak Sesuai), STS (Sangat Tidak Sesuai), semua jawaban adalah benar bila sesuai dengan kondisi Anda. Jawablah setiap pernyataan inventori kesiapan kerja dengan memberi tanda silang (X) pada:  
SS (Sangat Sesuai), apabila pernyataan tersebut Sangat Sesuai dengan kondisi Anda yang sesungguhnya,  
S (Sesuai), apabila pernyataan tersebut Sesuai dengan kondisi Anda yang sesungguhnya,  
TS (Tidak Sesuai), apabila pernyataan tersebut Tidak Sesuai dengan kondisi Anda yang sesungguhnya,  
STS (Sangat Tidak Sesuai), apabila pernyataan tersebut Sangat Tidak Sesuai dengan kondisi Anda yang sesungguhnya.

## CONTOH

Pernyataan: Saya selalu memanfaatkan waktu yang diberikan untuk penggeraan produksi animasi sebaik mungkin.

Jawaban: Bila Anda yakin sesuai dengan yang dilakukan oleh Anda, maka berilah tanda silang (X) pada S, seperti berikut:

SS  TS STS

Apabila Anda ingin mengganti jawaban, maka dengan cara:

Pernyataan: Saya selalu memanfaatkan waktu yang diberikan untuk penggeraan produksi animasi sebaik mungkin.

Jawaban : Bila Anda ingin menjawab tidak sesuai dengan yang dilakukan oleh Anda, tetapi Anda sudah terlanjur untuk memberi tanda silang pada S, maka coret dan berilah tanda silang pada TS seperti berikut:

SS   STS

**INVENTORI KESIAPAN KERJA SISWA SEKOLAH MENENGAH KEJERUAN**  
**JURUSAN ANIMASI**

1. Saya selalu memanfaatkan waktu yang diberikan untuk penggeraan produksi animasi sebaik mungkin
2. Saya berusaha untuk selalu disiplin dalam setiap menangani proses produksi
3. Saya selalu membuat animasi sesuai dengan kesepakatan klien
4. Saya menguasai teknik menggambar dan mentransferkan ke komputer berbasis teknologi animasi
5. Saya sering tidak memperhatikan pengelolaan peralatan produksi dengan baik
6. Saya sering mengabaikan langkah-langkah dalam proses produksi animasi
7. Saya sering tidak memperhatikan waktu istirahat ketika sedang mengerjakan produksi animasi
8. Saya tidak bisa mengendalikan rasa bosan ketika sedang mengerjakan tugas yang sangat rumit
9. Saya berusaha tetap fokus pada saat mengoperasikan komputer
10. Saya mampu berkonsentrasi dengan baik pada saat menggambar
11. Saya akan menyimpan kembali peralatan yang digunakan ke tempat semula
12. Saya selalu merawat peralatan produksi dengan baik
13. Saya sering lalai dalam mengoperasikan komputer
14. Saya sering tidak tepat waktu menyelesaikan pekerjaan
15. Saya sering mengabaikan petunjuk penggunaan ketika sedang menggunakan peralatan produksi
16. Saya suka mengabaikan ketentuan pertama pada kecelakaan di lingkungan produksi animasi
17. Saya mampu menjaga rahasia sketsa atau rancangan gambar dalam produksi animasi
18. Saya dapat menjaga rahasia dalam memasarkan hasil karya yang telah dibuat
19. Saya dapat berinteraksi dengan baik antara atasan dan rekan kerja pada saat praktik kerja industri
20. Saya mampu beradaptasi dengan mudah di lingkungan kerja animasi
21. Saya yakin cara kerja saya selalu baik
22. Saya tidak pernah memeriksa kembali hasil pekerjaan yang telah diselesaikan

23. Saya tidak suka ketika dikomplain oleh klien
24. Saya suka berbohong ketika melakukan kesalahan
25. Saya senang membantu rekan yang mengalami kesulitan dalam proses produksi animasi
26. Saya selalu menuangkan ide-ide atau gagasan baru dalam setiap produksi animasi
27. Saya dapat dengan mudah menerima berbagai perubahan di lingkungan kerja pada saat praktek kerja industri
28. Saya dapat dengan mudah menyesuaikan dalam proses produksi animasi dari mulai sketsa gambar sampai mentransfer gambar ke komputer
29. Saya ragu dengan karya yang telah dihasilkan oleh saya sendiri
30. Saya selalu asal-asalan dalam menyelesaikan produksi animasi
31. Saya selalu memproduksi animasi sesuai keinginan sendiri
32. Saya tidak yakin dengan kemampuan yang saya miliki dapat menciptakan sebuah karya animasi
33. Saya akan langsung memperbaiki kerusakan ringan pada alat-alat produksi animasi
34. Saya berusaha selalu update dalam setiap perkembangan di industri animasi
35. Saya berusaha menjalankan tugas produksi yang rumit dengan baik pada saat praktek kerja industri
36. Saya selalu mematuhi peraturan yang berlaku di lingkungan kerja pada saat praktek kerja industri
37. Saya sering merasa pesimis untuk menunjukkan karya dihasilkan kepada orang lain
38. Saya malu untuk bertanya kepada orang lain ketika mengalami kendala pada saat proses produksi animasi
39. Saya ragu dengan ide-ide perancangan atau konsep yang diberikan oleh rekan
40. Saya sulit untuk mempercayai kemampuan kerja yang dimiliki oleh rekan
41. Saya mengetahui prinsip-prinsip dasar dalam animasi
42. Saya dapat membuat karya animasi dengan aplikasi komputer dengan baik dan benar
43. Saya mampu dengan mudah mengoperasikan *corel draw* dan *photoshop*
44. Saya dapat mentransfer gambar dengan *scanner* dan foto digital
45. Saya tidak suka ketika rekan mengutarakan pendapatnya pada saat proses produksi
46. Saya tidak suka apabila dikritik oleh orang lain
47. Saya melaksanakan tugas sesuai keinginan sendiri

48. Saya selalu menggunakan peralatan kerja kapan saja
49. Saya sudah ahli dalam menggambar bentuk geometris, binatanga, tumbuhan dan manusia
50. Saya mampu menyajikan gambar sketsa dengan obyek benda, manusia, binatang, tumbuhan dan gedung
51. Saya mampu menerapkan proses *colouring* dengan bantuan program *softwere* dengan baik dan benar
52. Saya dapat mengidentifikasi bahan dan alat dalam membuat tekstur dan memvisualisasikan gambar properti dalam bentuk 3 dimensi
53. Saya tidak suka ketika dikalahkan oleh orang lain
54. Saya tidak pernah memberi motivasi kepada rekan dalam proses produksi animasi
55. Saya tidak suka ikut campur atau membantu memecahkan masalah yang ada di lingkungan kerja
56. Saya suka menyelesaikan semua tugas kepada rekan dalam menyelesaikan produksi animasi
57. Saya dapat mengembangkan sebuah konsep menjadi *game*
58. Saya mampu menciptakan atau memproduksi animasi atau *game* dalam durasi yang pendek
59. Saya mampu menyiapkan *shooting* videografi
60. Saya selalu antusias ketika sedang melaksanakan proses *shooting* videografi
61. Saya malas untuk mempelajari atau menggunakan *softwere* dan peralatan baru dalam proses produksi animasi
62. Saya malu untuk mempelajari keterampilan-keterampilan baru tentang animasi dengan adik kelas atau siswa dari sekolah lain
63. Saya sering merasa jemu pada saat melaksanakan *shooting* videografi
64. Saya suka asal-asalan dalam mempersiapkan *shooting* videografi
65. Saya bersedia mempelajari keterampilan-keterampilan baru dibidang animasi walau pun dengan adik kelas atau dengan siswa dari sekolah lain
66. Saya selalu antusias menggunakan *softwere* atau peralatan baru yang dapat menunjang dalam proses produksi animasi
67. Saya bersedia bekerjasama dengan teman dalam menyelesaikan produksi animasi

68. Saya selalu bersama-sama mengatasi dan memecahkan setiap masalah yang ada di lingkungan kerja
69. Saya tidak mampu memproduksi animasi atau *game* dalam durasi yang pendek
70. Saya kesulitan dalam mengembangkan konsep menjadi *game*
71. Saya sering melakukan kesalahan dalam proses mengidentifikasi bahan dan alat dalam membuat tekstur dan memvisualisasikan gambar properti dalam bentuk 3 dimensi
72. Saya meminta orang lain untuk mengerjakan proses *colouring* yang menggunakan program *software*
73. Saya berusaha bersikap suportif kepada rekan dalam memproduksi animasi
74. Saya dapat menerima kekalahan ketika karya yang dihasilkan rekan jauh lebih baik
75. Saya selalu menggunakan peralatan sesuai dengan kebutuhan dan mengembalikan pada tempatnya
76. Saya berusaha melaksanakan tugas sesuai dengan ketentuan yang berlaku
77. Saya kurang menguasai penyajian gambar sketsa dengan obyek benda, manusia, binatang, tumbuhan dan gedung
78. Saya sering asal-asalan dalam menggambar bentuk geometris, binatang, tumbuhan dan manusia
79. Saya masih suka melakukan kesalahan pada saat mentransfer gambar dengan *scanner* dan foto digital
80. Saya sering meminta bantuan orang lain untuk mengerjakan *corel draw* dan *photoshop*
81. Saya dapat menerima masukan atau kritikan dari orang lain
82. Saya sangat menghargai pendapat atau masukan dari rekan kerja
83. Saya yakin dengan kemampuan rekan dapat menyelesaikan tugas yang telah diberikan
84. Saya percaya dengan ide-ide perancangan atau konsep yang diberikan oleh rekan
85. Saya kurang pandai dalam membuat animasi dengan bantuan aplikasi komputer
86. Saya kurang paham prinsip-prinsip dasar dalam animasi
87. Saya suka melanggar peraturan pada saat praktek kerja industri
88. Saya sering lalai menyelesaikan tugas yang rumit
89. Saya tidak malu untuk bertanya kepada orang lain ketika mengalami kendala pada saat proses produksi animasi
90. Saya optimis karya yang dihasilkan dapat diterima baik oleh orang lain

91. Saya mampu memahami kelebihan dan kekurangan yang saya miliki akan menghasilkan karya yang sempurna
92. Saya selalu optimis akan menghasilkan animasi yang sesuai dengan keinginan klien
93. Saya tidak berusaha untuk mencari tahu perkembangan di industri animasi
94. Saya suka membiarkan alat-alat yang sudah rusak dan segera mengganti dengan alat yang baru
95. Saya sulit menyesuaikan dengan situasi kerja produksi animasi
96. Saya merasa kesal ketika ada perubahan di lingkungan kerja animasi
97. Saya dapat menyajikan karya secara rapi
98. Saya selalu bangga terhadap karya sendiri
99. Saya akan mengakui kesalahan yang saya buat
100. Saya dapat menerima komplain dari klien
101. Saya jarang menuangkan ide-ide atau gagasan baru dalam setiap produksi animasi
102. Saya malas membantu rekan yang mengalami kesulitan dalam proses produksi
103. Saya tidak dapat menyesuaikan diri di lingkungan kerja animasi
104. Saya sulit berinteraksi dengan atasan dan rekan pada saat praktik kerja industri
105. Saya akan selalu memeriksa kembali hasil pekerjaan yang telah diselesaikan
106. Saya sering menilai cara kerja sendiri
107. Saya berusaha untuk selalu menerapkan ketentuan pertama pada kecelakaan di lingkungan produksi animasi
108. Saya selalu menggunakan peralatan dan bahan sesuai dengan petunjuk yang ada
109. Saya dengan senang hati akan berbagi cara dalam memasarkan hasil karya kepada orang lain
110. Saya senang menceritakan sketsa atau rancangan gambar kepada orang lain
111. Saya kurang merawat peralatan produksi dengan baik
112. Saya malas membersihkan dan menyimpan peralatan yang sudah digunakan ke tempat semula
113. Saya akan berusaha menyelesaikan pekerjaan tepat waktu
114. Saya selalu mengoperasikan peralatan kerja sesuai dengan peraturan
115. Saya berusaha untuk selalu mengendalikan stres dan rasa bosan pada saat menggambar atau memindahkan gambar ke komputer berbasis teknologi animasi

116. Saya selalu konsisten dalam mengatur waktu istirahat dengan baik
117. Saya suka melakukan kesalahan pada saat menggambar
118. Saya memilih memikirkan yang lain pada saat mengopersikan komputer
119. Saya kurang menguasai teknik menggambar dan memindahkan gambar ke komputer
120. Saya sering memproduksi animasi sesuai keinginan sendiri tanpa memperhatikan keinginan klien
121. Saya mampu untuk melaksanakan proses produksi animasi sesuai dengan petunjuk yang ada
122. Saya berusaha dengan baik mengelola peralatan produksi yang akan digunakan
123. Saya malas ketika menangani proses produksi
124. Saya selalu santai dalam penggerjaan produksi

# **LAMPIRAN 2.**

**KISI-KISI INSTRUMEN UNTUK PENILAIAN AHLI**

**Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen untuk Penilaian Ahli**

<b>Variabel</b>	<b>Sub Variabel</b>	<b>Indikator</b>	<b>Deskriptor</b>	<b>Jumlah Item</b>
Inventori Kesiapan Kerja	Isi	Kisi-Kisi	Kesesuaian kisi-kisi dengan kajian teori	3
			Kesesuaian item-item dengan kisi-kisi	1
		Redaksional	Ketepatan penggunaan redaksional	5
	Kelengkapan	Pengantar	Kejelasan pengantar	1
		Petunjuk Mengerjakan	Kejelasan dalam petunjuk mengerjakan	1
		Contoh Penggerjaan dan cara menjawab	Kejelasan contoh dan cara mengerjakan	1

# **LAMPIRAN 3.**

**LEMBAR PENILAIAN INVENTORI KESIAPAN KERJA  
SISWA SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN  
JURUSAN ANIMASI  
UNTUK AHLI**

**INSTRUMEN PENILAIAN**  
**INVENTORI KESIAPAN KERJA SISWA SMK JURUSAN ANIMASI**  
**Untuk Ahli**

**PENGANTAR**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan inventori kesiapan kerja siswa SMK jurusan animasi. Inventori kesiapan kerja siswa SMK jurusan animasi ini dapat digunakan untuk memperoleh gambaran mengenai tingkat kesiapan kerja yang dimiliki oleh siswa SMK jurusan animasi tingkat akhir yang selanjutnya dapat dijadikan sebagai acuan dalam layanan bimbingan karir.

Pada kesempatan ini saya mohon kepada Bapak/ibu untuk memberikan penilaian terhadap inventori kesiapan kerja yang saya kembangkan dengan menggunakan “ Instrumen Penilaian Inventori Kesiapan Kerja Siswa SMK Jurusan Animasi” yang telah saya susun. Sasaran penilaian meliputi: 1) kisi-kisi inventori kesiapan kerja siswa SMK jurusan animasi, 2) kelengkapan inventori kesiapan kerja siswa SMK jurusan animasi sebagai instrumen, 3) redaksional yang digunakan dalam menyusun inventori kesiapan kerja siswa SMK jurusan animasi.

Atas kesediaan Bapak/Ibu meluangkan waktu untuk memberikan penilaian terhadap inventori kesiapan kerja siswa SMK jurusan animasi yang saya kembangkan ini, saya ucapkan terimakasih.

Yogyakarta, April 2012  
Penyusun

Novi Nur  
NIM. 07104244042

**A. Identitas**

1. Nama Lengkap : \_\_\_\_\_
2. Pendidikan : \_\_\_\_\_
3. Bidang Keahlian : \_\_\_\_\_

**B. Pertanyaan Penilaian**Petunjuk

Bapak/Ibu dimohon menjawab pertanyaan-pertanyaan berikut dengan memberi tanda ceklis (✓) pada pilihan jawaban (Ya) atau (Tidak) dan berilah komentar atau saran secara singkat dan jelas.

NO	PERTANYAAN	JAWABAN		KOMENTAR/SARAN
		Y	T	
A	<b>Kisi-kisi Inventori Kesiapan Kerja Siswa SMK Jurusan Animasi</b>			
1.	Apakah kisi-kisi yang dibuat sesuai dengan teori yang dipakai? Jika ada yang belum sesuai sebutkan nomor			
2.	Apakah indikator yang ditetapkan sudah sesuai dengan variabel penelitiannya? Jika ada yang belum sesuai sebutkan nomor			
3.	Apakah deskriptor sudah sesuai dengan indikator yang ada? Jika ada yang belum sesuai sebutkan nomor			
4.	Apakah pernyataan nomor 1 sampai akhir sesuai dengan deskriptornya?			

	Jika ada yang belum sesuai sebutkan nomor			
<b>B</b>	<b>Kelengkapan Inventori Kesiapan Kerja Siswa SMK Jurusan Animasi sebagai Instrumen</b>			
1.	Apakah pengantar dalam inventori sudah tepat dan jelas?			
2.	Apakah petunjuk cara mengerjakan inventori sudah lengkap dan jelas?			
3.	Apakah contoh pernyataan dan cara menjawab pada petunjuk pengisian inventori sudah tepat dan jelas?			
<b>C.</b>	<b>Redaksional yang digunakan dalam menyusun inventori kesiapan kerja siswa SMK jurusan animasi</b>			
1.	Adakah pernyataan yang menurut redaksional kurang tepat? Jika ada sebutkan nomor			
2.	Adakah pernyataan yang sama? Jika ada sebutkan nomor			
3.	Adakah pernyataan yang tidak mengungkap kesiapan kerja? Jika ada sebutkan nomor			
4.	Apakah ada pernyataan yang membingungkan atau sulit dipahami? Jika ada sebutkan nomor			
5.	Adakah pernyataan yang tidak tepat dijawab dengan rentangan “sangat sesuai”, sampai “tidak			

	sesuai” ? Jika ada sebutkan nomor			
--	--------------------------------------	--	--	--

Catatan : .....

.....  
.....  
.....  
.....

Kesimpulan : .....

Inventori Kesiapan Kerja Siswa SMK Jurusan Animasi ini dinyatakan:

- (a) Layak untuk uji coba lapangan tanpa revisi
- (b) Layak uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran

Yogyakarta, April 2012

Dosen/ ahli materi

(.....)

# **LAMPIRAN 4.**

**PERNYATAAN YANG KURANG TEPAT PENGGUNAANNYA  
ATAU TIDAK SESUAI DENGAN INDIKATOR**

**Tabel 2. Tabel Pernyataan yang Kurang Tepat Penggunaannya atau Tidak sesuai dengan Indikator**

NO	NO ITEM	PERNYATAAN	PERNYATAAN SARAN AHLI
1	1	Saya menjaga mood dalam membuat konsep produk animasi	Saya bisa diandalkan dalam menjaga rahasia konsep yang sudah dibuat
2	2	Saya tetap fokus dalam membuat animasi	Saya tidak bisa menjaga rahasia konsep yang saya buat
3	3	Saya tidak dapat fokus dalam membuat konsep apabila lingkungan disekitar saya berisik	Saya mengoperasikan komputer grafis berbasis teknologi animasi sesuai dengan aturan penggunaan
4	11	Saya mencari tempat yang nyaman untuk mendapatkan ide konsep yang bagus	Saya tidak mengikuti perkembangan jaman dalam membuat sebuah konsep
5	12	Saya cepat bosan ketika dapat menghasilkan konsep yang bagus	Saya mempelajari perangkat lunak baru dalam mengoperasikan komputer grafis berbasis teknologi animasi untuk membuat produk animasi
6	31	Tidak suka rekan kerja ikut campur dalam pembuatan konsep yang sedang saya kerjakan	Rekan kerja tidak memahami gagasan konsep yang sudah saya buat
7	34	Mengakui kemampuan rekan kerja dalam membuat animasi jauh	Saya berkomunikasi dengan baik saat membuat animasi dengan rekan kerja

		lebih baik dari pada saya	
8	36	Saya tidak suka animasi yang dibuat rekan kerja jauh lebih baik dari pada saya	Saya menghiraukan teguran rekan kerja, walau pun saya mengetahui kesalahan dalam pembuatan animasi yang saya buat

# **LAMPIRAN 5.**

**DASAR DAN KOMPETENSI KEJURUAN  
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN JURUSAN ANIMASI**

**a. Tabel 3 Dasar Kompetensi Kejuruan**

STANDAR KOMPETENSI	KOMPETENSI DASAR
1. Merancang nirmana datar dan ruang	Menjelaskan unsur dan prinsip nirmana dua dan tiga dimensi
	Menjelaskan bahan dan alat dalam menciptakan nirmana dua dimensi dan tiga dimensi
	Membuat komposisi berdasarkan elemen estetis
	Menyusun komposisi wujud geometris dalam nirmana ruang
	Menyusun komposisi warna dalam nirmana datar
2. Menggambar bentuk	Mendeskripsikan gambar bentuk-bentuk geomtris
	Mendeskripsikan gambar anatomi binatang
	Mendeskripsikan gambar anatomi tumbuhan
	Mendeskripsikan gambar anatomi manusia
	Menggambar bentuk geomtris, binatang, tumbuhan dan manusia
3. Menggambar teknik	Menjelaskan dasar-dasar menggambar proyeksi ortogonal
	Menggambar proyeksi ortogonal obyek geometrik
	Menjelaskan dasar-dasar menggambar perspektif
	Membuat gambar perspektif satu titik

	mata
	Membuat gambar perspektif dua titik mata
4. Menggambar sketsa	<p>Menjelaskan pengertian dan media sketsa</p> <p>Menggambar sketsa dengan obyek benda, manusia, binatang, tumbuhan dan gedung</p>
5. Mengoperasikan komputer grafis	<p>Mendeskripsikan pengoperasian komputer</p> <p>Mendeskripsikan menu dan <i>tools</i> program <i>corel draw</i> dan <i>photoshop</i></p> <p>Mengaplikasikan menu dan <i>tools</i> program <i>coreldraw</i> dan <i>photoshop</i></p> <p>Mentransfer gambar dengan <i>scener</i> dan foto digital</p>
6. Menerapkan Kesehatan dan Keselamatan Kerja (K3)	<p>Mendeskripsikan keselamatan dan kesehatan kerja (K3)</p> <p>Melaksanakan prosedur K3</p> <p>Menerapkan ketentuan pertolongan pertama pada kecelakaan</p>

**b. Tabel 4 Kompetensi Kejuruan**

STANDAR KOMPETENSI	KOMPETENSI DASAR
1. Animasi Dasar	
1.1. Memahami wawasan animasi	<p>Menjelaskan sejarah animasi</p> <p>Menggambarkan proses produksi animasi</p> <p>Menjelaskan teori dasar animasi dan sinematografi</p>
1.2. Menggambar karakter	Menggambar karakter manusia seluruh tubuh
	<p>Membuat ekspresi manusia</p> <p>Menggambar karakter binatang</p> <p>Membuat pra desain dalam gambar setiap karakter sesuai konsep cerita</p>
1.3. Membuat <i>script continuity</i>	<p>Menjelaskan langkah-langkah membuat <i>script continuity</i></p> <p>Menjelaskan bahan dan alat dalam membuat <i>script continuity</i></p> <p>Memadukan kesinambungan alur cerita</p> <p>Menyelaraskan teknis cerita</p>
1.4. Membuat <i>story board</i>	<p>Menjelaskan langkah-langkah membuat <i>story board</i></p> <p>Menjelaskan <i>exposure sheet</i> dengan menerjemahkan <i>story board</i></p>
1.5. Membuat <i>key frame</i> (gambar kunci) dan <i>inbetween</i> (gambar antara)	<p>Menjelaskan langkah-langkah membuat <i>key frame</i> (gambar kunci)</p> <p>Menejelaskan <i>acting</i> dan ekspresi setiap karakter</p> <p>Menejelaskan langkah-langkah membuat <i>inbetween</i> (gambar antara)</p>

	sesuai dengan alur cerita
1.6. Melengkapi <i>exposure sheets</i> dengan kode bibir dan <i>soundtrack</i>	Menjelaskan langkah-langkah membuat gambar <i>exposure sheet</i> dengan kode bibir dan <i>soundtrack</i>
	Menguraikan dialog per <i>cut</i> sesuai dengan bentuk gerak bibir
	Mengidentifikasi kebutuhan jumlah <i>frame</i> berdasarkan dialog
	Menuliskan kode bibir dan <i>soundtrack</i> pada <i>exposure sheet</i> sesuai dengan dialog
2. Animasi 2 Dimensi	
2.1. Mewarnai gambar	Menjelaskan langkah-langkah mewarnai gambar
	Mengidentifikasi kebutuhan jenis warna sesuai <i>color stylist</i>
	Mewarnai gambar pada karakter
	Mewarnai gambar pada <i>background</i>
2.2. Mengaplikasikan gambar <i>background</i>	Menjelaskan langkah-langkah membuat <i>background interior</i> dan <i>eksterior</i>
	Menjelaskan bahan dan alat dalam membuat <i>background</i>
	Menginterpretasikan kondisi lokasi berdasarkan deskripsi dalam naskah
	Membuat gambar interior lokasi
	Membuat gambar eksterior lokasi
2.3. Mengatur gerakan ( <i>Time Line</i> )	Menjelaskan langkah-langkah membuat gerakan gambar ( <i>Time Line</i> ): a. Memilih program aplikasi yang

	<p>sesuai dalam membuat gerakan gambar (<i>time line</i>)</p> <p>b. Mengatur gerakan gambar (<i>time line</i>) sesuai dengan durasi</p>
	Menejelaskan prinsip-prinsip animasi
2.4. Membuat perbandingan ukuran antara <i>background</i> dengan desain karakter	<p>Menjelaskan langkah-langkah membuat perbandingan ukuran antara <i>background</i> dengan desain karakter</p> <p>Menempatkan desain eksterior dan interior dalam model <i>sheet</i> dengan menyertakan desain karakter yang dibutuhkan</p> <p>Menentukan perbandingan ukuran antara <i>background</i> dengan berbagai karakter yang diperlukan</p>
2.5. Menjelaskan proses <i>editing</i>	<p>Menjelaskan proses <i>editing</i> (memilih program aplikasi yang sesuai dalam <i>editing</i>)</p> <p>Melakukan proses <i>compositing</i></p> <p>Melakukan proses <i>rendering</i></p> <p>Melakukan proses <i>burning</i></p>
3. Animasi 3 Dimensi	
3.1. Membuat perbandingan model objek 3D bentuk <i>hard surface</i> dan organik	<p>Menjelaskan konsep bentuk 3D (<i>hard surface</i>)</p> <p>Membuat bentuk model 3D (<i>hard surface</i>)</p> <p>Menjelaskan konsep bentuk model 3D (organik)</p> <p>Menerapkan konsep dalam bentuk model 3D (organik)</p>

3.2. Membuat gambar tekstur	<p>Menjelaskan langkah-langkah membuat wujud tekstur</p> <p>Mengidentifikasi bahan dan alat dalam membuat wujud tekstur</p> <p>Mendeskripsikan karakteristik atau deskripsi tekstur dan warna suatu bahan</p> <p>Membuat gambar bertekstur</p>
3.3. Membuat gambar <i>property</i>	<p>Menjelaskan langkah-langkah membuat gambar <i>property</i></p> <p>Menginterpretasikan kebutuhan <i>property</i> berdasarkan deskripsi yang dinyatakan dalam naskah</p> <p>Mensketsa gambar <i>property</i></p> <p>Memvisualisasikan gambar <i>property</i> dalam bentuk tiga dimensi</p>
4. Membuat <i>Game</i>	<p>Mengembangkan sebuah konsep menjadi sebuah <i>game</i></p> <p>Membuat <i>project game</i></p>
5. Produksi Animasi/ <i>Game</i>	Membuat film iklan layanan masyarakat animasi 2 dimensi, 3 dimensi atau <i>game</i>
6. Videografi	
6.1. Mempersiapkan <i>shooting</i> videografi	Mendeskripsikan kegunaan videografi dalam animasi
	Mengidentifikasi bahan dan alat videografi
	Menyusun naskah produksi (skenario) film
	Menggambar <i>Storyboard</i> sesuai dengan naskah produksi

6.2. Melaksanakan proses <i>shooting</i> videografi	Mendeskripsikan gerak kamera studio
	Mengoperasikan gerak kamera <i>virtual</i> dan <i>live shooting</i>
	Menyelaraskan gerak kamera <i>virtual</i> dan gerak kamera <i>live shooting</i> video
	Melaksanakan <i>shooting</i> film indie
6.3. Melaksanakan proses <i>editing</i> videografi	Mendeskripsikan persiapan proses <i>editng</i>
	Melaksanakan <i>capturing</i> video dari kaset ke format digital
	Melaksanakan <i>soft editing</i> video dan <i>hard edit</i> video
	Mengisi <i>sound recording</i> dan melaksanakan <i>editing sound</i>
	Melaksanakan <i>compositing</i> video dan audio (titik dan <i>color correction</i> )
	Melakukan proses <i>rendering</i>
	Melakukan <i>print to tape</i> atau <i>burn to media disk</i>

# **LAMPIRAN 6.**

**Draf Ia**

**KISI-KISI INVENTORI KESIAPAN KERJA  
SISWA SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN  
JURUSAN ANIMASI  
SEBELUM REVISI**

**Tabel 5. Kisi-kisi Pengembangan Inventori Kesiapan Kerja Siswa Sekolah Menengah Kejuruan Jurusan Animasi sebelum Revisi**

Variabel	Sub Variabel	Indikator	Deskriptor	Nomor Item		Jumlah
				Positif	negatif	
Inventori Kesiapan Kerja Siswa SMK Jurusan Animasi	Kemampuan bertanggung jawab dalam proses produksi animasi	Displin	1. Displin dalam penggunaan waktu proses produksi	1	124	4
			2. Displin dalam setiap menangani proses produksi animasi	2	123	
		Standar kualitas kerja	1. Membuat produksi animasi sesuai keinginan klien 2. Menguasai teknik menggambar dan mentransferkan ke aplikasi komputer	3 4	120 119	4
	Fokus	Fokus	1. Fokus dalam mengoperasikan komputer	9	118	4
			2. Fokus dalam membuat gambar	10	117	
	Menjaga dan merawat fasilitas kerja		1. Menyimpan peralatan produksi dengan baik	11	112	4
			2. Merawat peralatan produksi dengan baik	12	111	
	Menjaga rahasia		1. Mampu menjaga rahasia sketsa/	17	110	4

			<p>rancangan gambar dalam memproduksi animasi</p> <p>2. Rahasia dalam memasarkan hasil karya yang telah dibuat</p>	18	109	
Kemampuan menyesuaikan diri ( <i>fleksibel</i> ) di lingkungan kerja produksi animasi	Kemampuan beradaptasi		<p>1. Dapat berinteraksi dengan baik antara atasan dan sesama rekan kerja</p> <p>2. Beradaptasi dengan lingkungan kerja produksi animasi</p>	19	104	4
	Kemampuan untuk lebih aktif dalam bekerja		<p>1. Membantu rekan yang mengalami kesulitan dalam proses produksi animasi</p> <p>2. Menuangkan ide-ide atau gagasan baru dalam setiap produksi animasi</p>	25	102	4
	Menerima perubahan di lingkungan		<p>1. Mampu menerima berbagai perubahan dalam lingkungan kerja</p>	27	96	4

		kerja	pada saat praktek kerja industri 2. Mudah menyesuaikan dengan situasi kerja	28	95	
		Aktif dalam bekerja	1. Cekatan dalam memperbaiki kerusakan pada alat-alat produksi 2. Mencari informasi dalam setiap perkembangan di industri animasi	33 34	94 93	4
		Patuh terhadap peraturan kerja	1. Menjalankan tugas kerja produksi animasi dengan benar 2. Mematuhi peraturan yang berlaku di lingkungan kerja pada saat praktek kerja industri	35 36	88 87	4
		Kemampuan melakukan tuntutan kerja	1. Memahami prinsip-prinsip dasar dalam animasi 2. Membuat karya animasi dengan aplikasi komputer	41 42	86 85	4

			dengan baik dan benar			
	Kemampuan menguasai keterampilan animasi	Mampu mengopera sikan komputer grafis	1. Mampu mengoperasikan <i>corel draw</i> dan <i>photoshop</i> 2. Mampu mentransfer gambar dengan <i>scaner</i> dan foto digital	43  44	80  79	4
		Mampu menggambar bentuk, teknik, dan sketsa	1. Mampu menggambar bentuk geometris, binatang, tumbuhan, manusia 2. Mampu menggambar sketsa dengan obyek benda, manusia, binatang, tumbuhan dan gedung	49  50	78  77	4
		Menguasai animasi 2D dan 3D	1. Mampu menerapkan proses <i>colouring</i> dengan bantuan program <i>softwere</i> dengan	51	72	4

			baik dan benar			
			2. Mampu mengidentifikasi bahan dan alat dalam membuat tekstur dan memvisualisasikan gambar properti dalam bentuk 3 dimensi	52	71	
	Memproduksi animasi atau <i>game</i>		1. Mampu mengembangkan sebuah konsep menjadi sebuah <i>game</i> 2. Mampu memproduksi animasi atau <i>game</i> dalam durasi yang pendek	57 58	70 69	4
	Membuat <i>videografi</i> dalam produksi animasi		1. Mempersiapkan <i>shooting videografi</i> 2. Melaksanakan proses <i>shooting videografi</i>	59 60	64 63	4
	Mempelajari keterampilan baru		1. Terbuka dan mau memperlajari keterampilan baru dibidang animasi 2. Antusias dalam menggunakan	65 66	62 61	4

			<i>software</i> atau peralatan baru dalam proses produksi animasi			
	Kemampuan melakukan komunikasi dalam proses produksi animasi	Bekerjama dengan rekan kerja	1. Bersama-sama menyelesaikan produksi animasi 2. Bersama-sama mengatasi dan memecahkan masalah yang ada di lingkungan kerja	67 68	56 55	4
		Bersikap <i>suportif</i>	1. Bersikap <i>suportif</i> dalam mengerjakan produksi animasi 2. Menerima kekalahan dalam menghasilkan karya yang lebih unggul dari rekan atau orang lain	73 74	54 53	4
		Mengikuti arahan atau petunjuk	1. Menggunakan peralatan sesuai dengan kebutuhan dan mengembalikan pada tempatnya 2. Melaksanakan tugas sesuai dengan ketentuan	75 76	48 47	4

	Bersikap terbuka dan bisa menerima kritik dan saran	1. Menerima masukan atau kritikan dari orang lain 2. Menghargai pendapat dari rekan atau klien	81 82	46 45	4	
	Memiliki rasa percaya terhadap rekan	1. Percaya dengan kemampuan rekan kerja 2. Percaya dengan ide-ide perancangan atau konsep yang diberikan oleh rekan	83 84	40 39	4	
	Kemampuan menilai diri sendiri dalam melaksanakan proses produksi animasi	Percaya terhadap kemampuan diri	1. Tidak mudah putus asa ketika mengalami kesulitan dalam membuat proses produksi animasi 2. Menghargai hasil produksi animasi	89 90	38 37	4
	Mengenali dan memahami diri sendiri	1. Mengenali kelebihan dan kekurangan dalam proses produksi animasi 2. Selalu optimis akan menghasilkan animasi sesuai	91 92	32 31	4	

			harapan klien pada saat praktek kerja industri			
	Menghargai hasil sendiri	1. Menyajikan karya atau animasi secara rapi 2. Bangga terhadap hasil karya sendiri	97 98	30 29	4	
	Mampu mengontrol diri	1. Mampu mengakui kesalahan 2. Menerima komplain dari klien	99 100	24 23	4	
	Mengevaluasi hasil sendiri	1. Memeriksa kembali hasil pekerjaan 2. Berani menilai cara kerja sendiri	105 106	22 21	4	
	Kemampuan menerapkan keselamatan dan kesehatan kerja	Melaksanakan prosedur K3	1. Menerapkan ketentuan pertolongan pertama pada kecelakaan 2. Menggunakan peralatan dan bahan sesuai dengan petunjuk	107 108	16 15	4



# **LAMPIRAN 7.**

**Draf Ib**  
**KISI-KISI INVENTORI KESIAPAN KERJA**  
**SISWA SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN**  
**JURUSAN ANIMASI**  
**(REVISI TAHAP 1)**

**Tabel 6. Kisi-kisi Pengembangan Inventori Kesiapan Kerja Siswa Sekolah Menengah Kejuruan Jurusan Animasi setelah Direvisi Tahap 1**

Variabel	Sub Variabel	Indikator	Nomor Item		Jumlah
			Positif	Negatif	
Inventori Kesiapan Kerja Siswa SMK Jurusan Animasi	Kemampuan bertanggung dalam program keahlian animasi dan kewirausahaan	Mampu bertanggung jawab dalam penggunaan waktu perancangan	1	2	2
		Mampu bertanggung jawab dalam penguasaan teknik menggambar	3	4	2
		Mampu bertanggung jawab dalam menjaga rahasia memasarkan hasil karya	5	6	2
		Mampu bertanggung jawab dalam pemasaran produk	7	8	2
	Kemampuan menyesuaikan diri dengan mudah dalam setiap pengolahan produksi dan kewirausahaan	Mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan kerja	9	10	2
		Mampu menerima berbagai perubahan dalam mengoperasikan aplikasi komputer berbasis teknologi animasi	11	12	2
		Mampu beradaptasi dengan kegiatan dan peluang usaha dalam memasarkan produk	13	14	2
		Mampu beradaptasi dengan prinsip-prinsip dasar dalam animasi	15	16	2
	Kemampuan menguasai	Mampu menguasai pengoperasian komputer	17	18	2

keterampilan program keahlian animasi	grafis dalam proses animasi			
	Mampu menguasai keterampilan berbagai teknik menggambar	19	20	2
	Mampu mengembangkan sebuah konsep menjadi animasi 3D dalam durasi yang singkat	21	22	2
	Mampu bekerjasama dengan klien atau pelanggan	23	24	2
Kemampuan melakukan komunikasi yang baik dalam lingkungan kerja	Mampu melakukan komunikasi yang baik dalam melayani pelanggan	25	26	2
	Mampu melakukan komunikasi dengan rekan kerja dalam pengolahan produk animasi	27	28	2
	Mampu mengikuti arahan atau petunjuk dalam menggunakan komputer berbasis teknologi animasi	29	30	2
	Mampu bersikap terbuka dalam melakukan kerjasama dengan pelanggan	31	32	2
Kemampuan menilai diri sendiri dalam proses pengolahan produk animasi	Mampu untuk menilai kemampuan diri sendiri dalam mengoperasikan komputer berbasis teknologi animasi	33	34	2
	Mampu memahami kemampuan yang dimiliki	35	36	2

		dalam melakukan kerjasama dengan pelanggan			
		Mampu untuk menghargai hasil sendiri dalam menyajikan produk animasi	37	38	2
		Mampu memahami kemampuan diri sendiri dalam mengelola produk animasi	39	40	2
	Kemampuan menerapkan keselamatan dan kesehatan kerja dalam lingkungan kerja animasi	Mampu untuk mematuhi peraturan-peraturan yang ada dalam mengoperasikan komputer berbasis teknologi animasi	41	42	2
		Mampu menjalankan tugas sesuai prosedur dalam proses pengolahan produk animasi	43	44	2
		Mampu untuk mengikuti peraturan-peraturan dalam melakukan kerjasama dengan pelanggan atau klien	45	46	2
		Mampu menggunakan peralatan dan bahan sesuai dengan petunjuk dalam proses pengolahan produk animasi	47	48	2
	Jumlah		24	24	48

# **LAMPIRAN 8.**

**Draf Ic**  
**INVENTORI KESIAPAN**  
**KERJA SISWA SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN**  
**JURUSAN ANIMASI**  
**Revisi 2**

**Tabel 7. Kisi-kisi Pengembangan Inventori Kesiapan Kerja Siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Jurusan Animasi setelah Direvisi Tahap II**

Variabel	Sub Variabel	Indikator	Nomor Item		Jumlah
			Positif	negatif	
Inventori Kesiapan Kerja Siswa SMK Jurusan Animasi	Kemampuan bertanggung jawab dalam program keahlian animasi	Tepat waktu dalam menepati janji dengan pelanggan/klien	1	2	2
		Memenuhi standar kualitas dalam mengoperasikan komputer grafis berbasis teknologi animasi	3	4	2
		Mampu tetap fokus dalam membuat gambar	5	6	2
		Mampu menjaga rahasia ide perancangan	7	8	2
	Kemampuan menyesuaikan dengan mudaf (fleksibel) dalam setiap pengolahan produksi animasi	Mampu beradaptasi dengan lingkungan dalam melayani pelanggan	9	10	2
		Mampu menerima perubahan-perubahan dalam mengoperasikan komputer grafis berbasis teknologi animasi	11	12	2
		Mampu untuk lebih aktif dalam mencari ide perancangan	13	14	2
		Mampu untuk mengikuti aturan dalam	15	16	2

		menggambar			
Kemampuan menguasai keterampilan program keahlian animasi	Memiliki keterampilan dalam membuat konsep/perancangan produk animasi	17	18	2	
	Mampu menggunakan alat-alat pengoperasian komputer grafis sesuai prosedur	19	20	2	
	Memiliki keterampilan dibidang menggambar model animasi	21	22	2	
	Mampu mempelajari keterampilan baru dalam melayani pelanggan/klien	23	24	2	
Kemampuan melakukan komunikasi yang baik dalam lingkungan kerja	Memiliki kepercayaan terhadap rekan kerja dalam membuat konsep	25	26	2	
	Mampu bersikap suportif dalam membuat gambar	27	28	2	
	Mampu menerima kritikan dan masukan dari klien	29	30	2	
	Membina hubungan yang baik dengan rekan kerja dalam menggunakan komputer grafis berbasis teknologi animasi	31	32	2	

Kemampuan menerapkan keselamatan dan kesehatan kerja (K3)	Kemampuan menilai diri sendiri dalam proses pengolahan produk animasi	Memahami kemampuan yang dimiliki dalam menggambar	33	34	2
		Mampu menghargai hasil ide konsep yang sudah dibuat	35	36	2
		Mampu mengendalikan ego dalam melayani klien	37	38	2
		Percaya pada kemampuan yang dimiliki dalam mengoperasikan komputer grafis	39	40	2
	Kemampuan menerapkan keselamatan dan kesehatan kerja	Mampu mengendalikan stress pada saat mengoperasikan komputer grafis	41	42	2
		Mampu mengikuti peraturan-peraturan dalam membuat gambar model animasi	43	44	2
		Mampu menjalankan tugas sesuai prosedur dalam melakukan kerjasama dengan pelanggan/klien	45	46	2
	Jumlah		23	23	46

# **LAMPIRAN 9.**

**Draf Id**  
**INVENTORI KESIAPAN KERJA**  
**SISWA SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN**  
**JURUSAN ANIMASI**  
**Revisi 3**

**Tabel 8. Kisi-kisi Pengembangan Inventori Kesiapan Kerja Siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Jurusan Animasi setelah Direvisi Tahap III**

Variabel	Sub Variabel	Indikator	Nomor Item		Jumlah
			Positif	negatif	
Inventori Kesiapan Kerja Siswa SMK Jurusan Animasi	Kemampuan bertanggung jawab dalam program keahlian animasi	Tepat waktu dalam membuat animasi	1	2	2
		Memenuhi standar kualitas dalam mengoperasikan komputer grafis berbasis teknologi animasi	3	4	2
		Mampu tetap fokus dalam membuat konsep	5	6	2
		Mampu menjaga fasilitas atau peralatan videografi	7	8	2
	Kemampuan menyesuaikan dengan mudah (fleksibel) dalam setiap pengolahan produksi animasi	Mampu menerima perubahan-perubahan dalam mengoperasikan komputer grafis berbasis teknologi animasi	9	10	2
		Mampu untuk lebih aktif dalam membuat konsep	11	12	2
		Mampu untuk mengikuti aturan dalam membuat videografi	13	14	2
		Mampu untuk	15	16	2

		melaksanakan tuntutan dalam membuat animasi			
	Kemampuan menguasai keterampilan program keahlian animasi	Memiliki keterampilan dalam mengoperasikan komputer grafis berbasis teknologi animasi	17	18	2
		Mampu menggunakan alat-alat videografi sesuai prosedur penggunaan	19	20	2
		Memiliki keterampilan membuat animasi	21	22	2
		Memiliki keterampilan dalam membuat konsep	23	24	2
	Kemampuan melakukan komunikasi yang baik dalam lingkungan kerja	Memiliki kepercayaan terhadap rekan kerja dalam mengoperasikan komputer grafis berbasis teknologi animasi	25	26	2
		Mampu bersikap suportif dalam membuat animasi	27	28	2
		Mampu menerima kritikan dan masukan dari rekan kerja dalam membuat konsep	29	30	2

		Membina hubungan yang baik dengan rekan kerja dalam proses videografi	31	32	2
	Kemampuan menilai diri sendiri dalam proses pengolahan produk animasi	Memahami kemampuan yang dimiliki dalam membuat animasi	33	34	2
		Mampu menghargai diri sendiri dalam membuat konsep	35	36	2
		Mampu untuk mengevaluasi hasil videografi	37	38	2
		Percaya pada kemampuan yang dimiliki dalam mengoperasikan komputer grafis berbasis teknologi animasi	39	40	2
	Kemampuan menerapkan keselamatan dan kesehatan kerja (K3)	Mampu mengendalikan stress dalam membuat konsep	41	42	2
		Mampu mengendalikan kelelahan kerja dalam mengoperasikan komputer grafis berbasis teknologi animasi	43	44	2
		Mampu untuk mengikuti aturan dalam	45	46	2

	proses videografi			
	Mampu menjalankan tugas sesuai prosedur dalam membuat animasi	47	48	2
	Jumlah	24	24	48

# **LAMPIRAN 10.**

**Draf I e**  
**KISI-KISI INVENTORI KESIAPAN KERJA**  
**SISWA SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN**  
**JURUSAN ANIMASI**  
**Revisi 4**

**Tabel 9. Kisi-kisi Pengembangan Inventori Kesiapan Kerja Siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Jurusan Animasi setelah Direvisi Tahap IV**

<b>Variabel</b>	<b>Sub Variabel</b>	<b>Indikator</b>	<b>Nomor Item</b>		<b>Jumlah</b>
			<b>Positif</b>	<b>Negatif</b>	
Inventori Kesiapan Kerja Siswa SMK Jurusan Animasi	Kemampuan bertanggung jawab dalam program keahlian animasi	Mampu tetap fokus dalam membuat konsep	1	2	2
		Memenuhi standar kualitas dalam mengoperasikan komputer grafis berbasis teknologi animasi	3	4	2
		Tepat waktu dalam membuat animasi	5	6	2
		Mampu menjaga fasilitas atau peralatan videografi	7	8	2
	Kemampuan menyesuaikan dengan mudah (fleksibel) dalam setiap pengolahan produksi animasi	Mampu untuk lebih aktif dalam membuat konsep	9	10	2
		Mampu menerima perubahan-perubahan dalam mengoperasikan komputer grafis berbasis teknologi animasi	11	12	2
		Mampu untuk melaksanakan tuntutan dalam membuat animasi	13	14	2
		Mampu untuk mengikuti aturan dalam membuat videografi	15	16	2

	Kemampuan menguasai keterampilan program keahlian animasi	Memiliki keterampilan dalam membuat konsep	17	18	2
		Memiliki keterampilan dalam mengoperasikan komputer grafis berbasis teknologi animasi	19	20	2
		Memiliki keterampilan membuat animasi	21	22	2
		Mampu menggunakan alat-alat videografi sesuai prosedur penggunaan	23	24	2
	Kemampuan melakukan komunikasi yang baik dalam lingkungan kerja	Mampu menerima kritikan dan masukan dari rekan kerja dalam membuat konsep	25	26	2
		Memiliki kepercayaan terhadap rekan kerja dalam mengoperasikan komputer grafis berbasis teknologi animasi	27	28	2
		Mampu bersikap suportif dalam membuat animasi	29	30	2
		Membina hubungan yang baik dengan rekan kerja dalam proses videografi	31	32	2
	Kemampuan menilai diri sendiri dalam	Mampu menghargai diri sendiri dalam membuat konsep	33	34	2

	proses pengolahan produk animasi	Percaya pada kemampuan yang dimiliki dalam mengoperasikan komputer grafis berbasis teknologi animasi	35	36	2
		Memahami kemampuan yang dimiliki dalam membuat animasi	37	38	2
		Mampu untuk mengevaluasi hasil videografi	39	40	2
	Kemampuan menerapkan keselamatan dan kesehatan kerja (K3)	Mampu mengendalikan stress dalam membuat konsep	41	42	2
		Mampu mengendalikan kelelahan kerja dalam mengoperasikan komputer grafis berbasis teknologi animasi	43	44	2
		Mampu menjalankan tugas sesuai prosedur dalam membuat animasi	45	46	2
		Mampu untuk mengikuti aturan dalam proses videografi	47	48	2
	Jumlah		24	24	48

# **LAMPIRAN 11.**

**Draf If  
KISI-KISI INVENTORI KESIAPAN KERJA  
SISWA SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN  
JURUSAN ANIMASI  
Revisi V**

**Tabel 10. Kisi-kisi Pengembangan Inventori Kesiapan Kerja Siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Jurusan Animasi setelah Direvisi V**

<b>Variabel</b>	<b>Sub Variabel</b>	<b>Indikator</b>	<b>Nomor Item</b>		<b>Jumlah</b>
			<b>Positif</b>	<b>Negatif</b>	
Inventori Kesiapan Kerja Siswa SMK Jurusan Animasi	Kemampuan bertanggung jawab dalam membuat konsep	Mampu bertanggung jawab dalam membuat konsep	1	62	2
		Mampu bertanggung jawab dalam mengoperasikan komputer grafis berbasis teknologi animasi	2, 3	61	3
		Mampu bertanggung jawab dalam membuat animasi	4	56	2
		Mampu bertanggung jawab dalam pembuatan videografi	9	55	2
	Kemampuan menyesuaikan diri dengan mudah (fleksibel) dalam setiap pengolahan produksi animasi	Mampu menyesuaikan diri dengan mudah dalam membuat konsep	10	54	2
		Mampu menyesuaikan diri dengan mudah dalam mengoperasikan komputer grafis berbasis teknologi animasi	11, 12	53, 48	4
		Mampu menyesuaikan diri dengan mudah dalam membuat animasi	17	47	2
		Mampu menyesuaikan	18	46	2

		diri dalam membuat videografi			
	Kemampuan menguasai keterampilan program keahlian animasi	Memiliki keterampilan dalam membuat konsep	19, 20	45	3
		Memiliki keterampilan dalam mengoperasikan komputer grafis berbasis teknologi animasi	25	40	2
		Memiliki keterampilan membuat animasi	26	39	2
		Memiliki keterampilan dalam membuat videografi	27, 28	38, 37	4
	Kemampuan melakukan komunikasi yang baik dalam lingkungan kerja	Mampu melakukan komunikasi yang baik dalam membuat konsep	33	32	2
		Mampu melakukan komunikasi dengan rekan kerja dalam mengoperasikan komputer grafis berbasis teknologi animasi	34	31	2
		Mampu melakukan komunikasi yang baik dalam membuat animasi	35	30	2
		Mampu melakukan komunikasi dalam membuat videografi	36, 41	29, 24	4
	Kemampuan	Mampu untuk	41, 43	23, 22	4

	menilai diri sendiri dalam proses pengolahan produk animasi	memahami kemampuan dalam membuat konsep			
		Mampu untuk memahami kemampuan yang dimiliki dalam mengoperasikan komputer grafis berbasis teknologi animasi	44	21	2
		Mampu memahami kemampuan yang dimiliki dalam membuat animasi	49, 50	16, 15	4
		Mampu untuk memahami kemampuan yang dimiliki dalam membuat videografi	51, 52	14	3
	Kemampuan menerapkan keselamatan dan kesehatan kerja (K3)	Mampu untuk mengikuti peraturan-peraturan K3 dalam membuat konsep	57	13	2
		Mampu untuk mengikuti peraturan-peraturan K3 dalam mengoperasikan komputer grafis berbasis teknologi animasi	58, 59	8, 7	4
		Mampu untuk mengikuti peraturan-peraturan K3 dalam membuat animasi	60	6	2
		Mampu untuk mengikuti peraturan-peraturan K3 dalam membuat	63	5	2

		videografi			
	Jumlah		33	30	63

# **LAMPIRAN 12.**

**KELENGKAPAN INVENTORI KESIAPAN KERJA  
SISWA SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN  
JURUSAN ANIMASI**

Berikut adalah kelengkapan inventori kesiapan kerja siswa SMK jurusan animasi sebelum direvisi dan setelah direvisi:

**Pengantar**

Inventori kesiapan kerja siswa SMK jurusan animasi merupakan laporan singkat diri yang dirancang untuk meninjau sejauh mana kesiapan kerja yang dimiliki oleh siswa SMK jurusan animasi.

Inventori kesiapan kerja siswa SMK jurusan animasi ini tidak berisi hal-hal yang membenarkan atau menyalahkan suatu perilaku dan saya selaku penyusun inventori kesiapan kerja ini tidak akan menilai benar atau salah apa yang telah dipilih sebagai jawaban serta tidak akan mempengaruhi nilai. Untuk itu saya berharap mengisi dengan jujur dan sesuai dengan keadaan Anda sebenarnya. Pilihlah jawaban yang paling sesuai dengan kondisi yang Anda alami dengan menunjuk pada pengalaman Anda sendiri. Kerahasiaan identitas Anda terjamin. Demikian atas perhatian dan partisipasinya saya sampaikan terimakasih.

Hormat saya,  
Penyusun

Gambar 2. Kalimat Pengantar sebelum Revisi

**PENGANTAR**

Kesiapan kerja siswa SMK jurusan animasi merupakan kondisi dimana seseorang sudah memiliki seperangkat kemampuan dan perilaku diri yang diperlukan pada setiap pekerjaan yang berhubungan dengan animasi baik bagi yang sudah menjadi pekerja animasi maupun yang belum menjadi pekerja animasi, sehingga mampu menyelesaikan pekerjaan sesuai dengan ketentuan.

Inventori kesiapan kerja siswa SMK jurusan animasi merupakan laporan diri secara singkat yang dirancang untuk meninjau sejauh mana kesiapan kerja yang dimiliki oleh siswa SMK jurusan animasi.

Inventori kesiapan kerja siswa SMK jurusan animasi ini, tidak berisi hal-hal yang membenarkan atau menyalahkan suatu perilaku. Jawaban inventori kesiapan kerja yang telah dipilih tidak akan mempengaruhi nilai. Untuk itu saya berharap kesediaannya untuk mengisi dengan jujur dan sesuai dengan keadaan Anda sebenarnya. Pilihlah jawaban yang paling sesuai dengan kondisi yang Anda alami dengan menunjuk pada pengalaman Anda sendiri. Kerahasiaan identitas Anda terjamin. Demikian atas perhatian dan partisipasinya saya sampaikan terimakasih.

Hormat saya,  
Penyusun

Gambar 3. Kalimat Pengantar setelah Direvisi

### **Petunjuk Mengerjakan**

1. Bacalah setiap pernyataan di bawah ini dengan seksama, kemudian berilah jawaban Anda pada lembar jawaban yang telah disediakan.
2. Harap tidak membuat coretan, tanda atau tulisan apapun di dalam buku inventori kesiapan kerja siswa SMK jurusan animasi ini.
3. Jawablah semua pernyataan dengan seteliti mungkin dan usahakan tidak ada pernyataan yang terlewatkan.
4. Setiap pernyataan dalam inventori kesiapan kerja ada empat pilihan jawaban: SS (Sangat Sesuai), S (Sesuai), TS (Tidak Sesuai), STS (Sangat Tidak Sesuai). Semua jawaban adalah benar bila sesuai dengan kondisi Anda. Jawablah setiap pernyataan inventori kesiapan kerja siswa SMK jurusan animasi dengan memberi tanda silang (X) pada:  
SS (Sangat Sesuai), apabila pernyataan tersebut Sangat Sesuai dengan kondisi Anda yang sesungguhnya,  
S (Sesuai), apabila pernyataan tersebut Sesuai dengan kondisi Anda yang sesungguhnya,  
TS (Tidak Sesuai), apabila pernyataan tersebut Tidak Sesuai dengan kondisi Anda yang sesungguhnya,  
STS (Sangat Tidak Sesuai), apabila pernyataan tersebut Sangat Tidak Sesuai dengan kondisi Anda yang sesungguhnya.

Gambar 4. Petunjuk Mengerjakan sebelum Direvisi

### **Petunjuk Mengerjakan**

1. Bacalah setiap pernyataan di bawah ini dengan seksama, kemudian berilah jawaban Anda pada lembar jawaban yang telah disediakan.
2. Harap tidak membuat coretan, tanda atau tulisan apapun di dalam buku inventori kesiapan kerja siswa SMK jurusan animasi ini.
3. Jawablah semua pernyataan dengan seteliti mungkin dan usahakan tidak ada pernyataan yang terlewatkan.
4. Setiap pernyataan dalam inventori kesiapan kerja ada empat pilihan jawaban: SS (Sangat Sesuai), S (Sesuai), TS (Tidak Sesuai), STS (Sangat Tidak Sesuai). Semua jawaban adalah benar bila sesuai dengan kondisi Anda. Jawablah setiap pernyataan inventori kesiapan kerja siswa SMK jurusan animasi dengan memberi tanda silang (X) pada:  
**SS (Sangat Sesuai)**, apabila pernyataan tersebut Sangat Sesuai dengan kondisi Anda yang sesungguhnya,  
**S (Sesuai)**, apabila pernyataan tersebut Sesuai dengan kondisi Anda yang sesungguhnya,  
**TS (Tidak Sesuai)**, apabila pernyataan tersebut Tidak Sesuai dengan kondisi Anda yang sesungguhnya,  
**STS (Sangat Tidak Sesuai)**, apabila pernyataan tersebut Sangat Tidak Sesuai dengan kondisi Anda yang sesungguhnya.

Gambar 5. Petunjuk Mengerjakan setelah Direvisi

**Contoh:**

Pernyataan: Saya menguasai cara mengoperasikan komputer grafis berbasis teknologi animasi

Jawaban: Bila keseharian Anda sesuai dengan pernyataan tersebut, maka berilah tanda silang (X) pada S, seperti berikut:

SS      S      TS      STS

Apabila Anda ingin mengganti jawaban, maka dengan cara:

Pernyataan: Saya menguasai cara mengoperasikan komputer grafis berbasis teknologi animasi

Jawaban : Bila Anda ingin menjawab tidak sesuai dengan yang dilakukan oleh Anda, tetapi Anda sudah terlanjur untuk memberi tanda silang pada S, maka coret dan berilah tanda silang pada TS seperti berikut:

SS      S      TS      STS

Gambar 6. Contoh Mengerjakan sebelum Direvisi

**Contoh**

Pernyataan : Saya memanfaatkan waktu yang diberikan untuk penggerjaan produksi animasi sebaik mungkin.

Jawaban : Bila keseharian Anda sesuai dengan pernyataan tersebut, maka berilah tanda silang (X) pada S, seperti berikut:

SS      ~~S~~      TS      STS

Apabila Anda ingin mengganti jawaban, maka jawaban yang telah dipilih tadi dicoret dengan memberi tanda sama dengan pada jawaban yang sudah disilang dan berilah tanda silang pada pilihan yang menurut Anda sesuai dengan keadaan Anda.

SS      ~~S~~      ~~TS~~      STS

Gambar 7. Contoh Mengerjakan setelah Direvisi

# **LAMPIRAN 13.**

**DRAF II  
INVENTORI KESIAPAN KERJA  
SISWA SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN  
JURUSAN ANIMASI**

## PENGANTAR

Kesiapan kerja siswa SMK jurusan animasi merupakan kondisi dimana seseorang sudah memiliki seperangkat kemampuan dan perilaku diri yang diperlukan pada setiap pekerjaan yang berhubungan dengan animasi baik bagi yang sudah menjadi pekerja animasi maupun yang belum menjadi pekerja animasi, sehingga mampu menyelesaikan pekerjaan sesuai dengan ketentuan.

Inventori kesiapan kerja siswa SMK jurusan animasi merupakan laporan diri secara singkat yang dirancang untuk meninjau sejauh mana kesiapan kerja yang dimiliki oleh siswa SMK jurusan animasi.

Inventori kesiapan kerja siswa SMK jurusan animasi ini, tidak berisi hal-hal yang membenarkan atau menyalahkan suatu perilaku. Jawaban inventori kesiapan kerja yang telah dipilih tidak akan mempengaruhi nilai. Untuk itu saya berharap kesediaannya untuk mengisi dengan jujur dan sesuai dengan keadaan Anda sebenarnya. Pilihlah jawaban yang paling sesuai dengan kondisi yang Anda alami dengan menunjuk pada pengalaman Anda sendiri. Kerahasiaan identitas Anda terjamin. Demikian atas perhatian dan partisipasinya saya sampaikan terimakasih.

Hormat saya,

Penyusun

### **Petunjuk Mengerjakan**

1. Bacalah setiap pernyataan di bawah ini dengan seksama, kemudian berilah jawaban Anda pada lembar jawaban yang telah disediakan.
2. Harap tidak membuat coretan, tanda atau tulisan apapun di dalam buku inventori kesiapan kerja siswa SMK jurusan animasi ini.
3. Jawablah semua pernyataan dengan seteliti mungkin dan usahakan tidak ada pernyataan yang terlewatkan.
4. Setiap pernyataan dalam inventori kesiapan kerja ada empat pilihan jawaban: SS (Sangat Sesuai), S (Sesuai), TS (Tidak Sesuai), STS (Sangat Tidak Sesuai). Semua jawaban adalah benar bila sesuai dengan kondisi Anda. Jawablah setiap pernyataan inventori kesiapan kerja siswa SMK jurusan animasi dengan memberi tanda silang (X) pada:  
**SS (Sangat Sesuai)**, apabila pernyataan tersebut Sangat Sesuai dengan kondisi Anda yang sesungguhnya,  
**S (Sesuai)**, apabila pernyataan tersebut Sesuai dengan kondisi Anda yang sesungguhnya,  
**TS (Tidak Sesuai)**, apabila pernyataan tersebut Tidak Sesuai dengan kondisi Anda yang sesungguhnya,  
**STS (Sangat Tidak Sesuai)**, apabila pernyataan tersebut Sangat Tidak Sesuai dengan kondisi Anda yang sesungguhnya.

#### **Contoh:**

Pernyataan : Saya memanfaatkan waktu yang diberikan untuk penggeraan produksi animasi sebaik mungkin.

Jawaban : Bila keseharian Anda sesuai dengan pernyataan tersebut, maka berilah tanda silang (X) pada S, seperti berikut:

SS  TS STS

Apabila Anda ingin mengganti jawaban, maka jawaban yang telah dipilih tadi dicoret dengan memberi tanda sama dengan pada jawaban yang sudah disilang dan berilah tanda silang pada pilihan yang menurut Anda sesuai dengan keadaan Anda.

SS   STS

### **Inventori Kesiapan Kerja Siswa Sekolah Menengah Kejuruan Jurusan Animasi**

1. Saya bisa diandalkan dalam menjaga rahasia konsep yang sudah dibuat
2. Saya mengoperasikan komputer grafis berbasis teknologi animasi sesuai dengan aturan penggunaan
3. Saya memenuhi standar kualitas dalam mengoperasikan komputer grafis berbasis teknologi animasi
4. Saya menyelesaikan proyek animasi tepat waktu sesuai dengan tenggang waktu yang diberikan
5. Mengikuti aturan K3 dalam proses pembuatan videografi, merupakan hal yang sulit saya lakukan
6. Saya membuat animasi asal-asalan, ketika mendapatkan tugas yang rumit
7. Saya mudah sakit karena tidak bisa mengatur waktu untuk istirahat ketika sedang menyelesaikan tugas kerja
8. Kelelahan kerja membuat saya tidak bisa melanjutkan pekerjaan dalam mengoperasikan komputer grafis berbasis teknologi animasi
9. Mengembalikan ke tempat semula peralatan videografi yang sudah saya gunakan
10. Saya menyesuaikan dengan trend dalam membuat sebuah konsep
11. Saya mempelajari perangkat lunak baru dalam mengoperasikan komputer grafis berbasis teknologi animasi untuk membuat produk animasi
12. Saya menerima perubahan-perubahan dalam mengoperasikan komputer grafis berbasis teknologi animasi
13. Saya tidak bisa mengendalikan stress ketika sedang merancang sebuah konsep
14. Tidak mau mengakui kekurangan yang saya miliki dalam membuat videografi
15. Saya lebih suka animasi yang dibuat oleh rekan kerja
16. Saya tidak tahu kelebihan yang saya miliki dalam membuat animasi
17. Saya membuat animasi sesuai dengan tuntutan klien
18. Saya mengikuti aturan dalam membuat videografi
19. Saya memiliki kiat-kiat khusus untuk mendapatkan ide konsep yang bagus
20. Saya memiliki keterampilan dalam membuat konsep
21. Saya tidak percaya diri dengan kemampuan yang saya miliki dalam mengoperasikan komputer grafis berbasis teknologi animasi

22. Saya tidak bisa membuat konsep sesuai dengan keinginan klien
23. Saya tidak puas dengan konsep yang sudah saya buat
24. Saya berselisih paham dengan rekan kerja dalam proses pembuatan videografi
25. Saya menguasai berbagai teknik mengoperasikan komputer grafis berbasis teknologi animasi
26. Keterampilan yang saya miliki dalam membuat animasi sudah tidak diragukan lagi
27. Saya memiliki keterampilan teknik dan trik agar menghasilkan kualitas videografi yang baik
28. Saya melakukan video editing dalam proses videografi
29. Saya tidak bisa bekerja secara teamwork dalam membuat videografi
30. Saya menghiraukan teguran rekan kerja, walau pun saya mengetahui kesalahan dalam pembuatan animasi yang saya buat
31. Saya tidak yakin dengan kemampuan rekan kerja dalam mengoperasikan komputer animasi dapat menyelesaikan tugas kerja yang saya berikan
32. Rekan kerja tidak memahami rancangan konsep yang sudah saya buat
33. Kritikan dan masukan dari rekan kerja, menyempurnakan hasil konsep yang sudah saya buat
34. Dalam menyerahkan tugas kerja kepada rekan kerja, saya percaya rekan kerja dapat mengoperasikan komputer grafis berbasis teknologi animasi dengan baik
35. Saya berkomunikasi dengan baik saat membuat animasi dengan rekan kerja
36. Saya bekerjasama dengan rekan kerja dalam membuat videografi
37. Klien tidak suka dengan hasil video editing yang saya buat
38. Kualitas videografi yang saya buat tidak disukai oleh klien
39. Saya membuat animasi secara asal-asalan
40. Ada beberapa teknik yang belum saya kuasai dalam mengoperasikan komputer grafis berbasis teknologi animasi
41. Saya membina hubungan yang baik dengan rekan kerja dalam proses pembuatan videografi
42. Saya senang ketika berhasil membuat konsep yang sesuai dengan keinginan klien
43. Saya menghargai diri sendiri dalam membuat konsep

44. Saya percaya dengan kemampuan yang dimiliki diri dalam mengoperasikan komputer grafis berbasis teknologi animasi
45. Saya tidak tahu caranya untuk mendapatkan ide konsep yang menarik dan layak diserahkan kebagian produksi
46. Dalam membuat videografi sesuka hati saya tanpa menghiraukan peraturan penggunaannya
47. Dalam membuat animasi harus sesuai dengan keinginan saya
48. Saya kesulitan menerima perubahan-perubahan dalam mengoperasikan komputer grafis berbasis teknologi animasi
49. Saya mengetahui kelebihan yang saya miliki dalam membuat animasi
50. Saya memahami kemampuan yang dimiliki dalam membuat animasi
51. Saya dapat memperbaiki kesalahan dalam membuat videografi
52. Saya dapat mengevaluasi hasil videografi
53. Saya tidak mempelajari perangkat lunak baru dalam mengoperasikan komputer grafis berbasis teknologi animasi
54. Saya tidak mengikuti perkembangan jaman dalam membuat sebuah konsep
55. Meminta orang lain untuk membereskan peralatan videografi yang sudah saya gunakan
56. Saya tidak bisa tepat waktu dalam membuat animasi
57. Saya dapat mengendalikan stress ketika sedang membuat sebuah konsep
58. Saya beristirahat sejenak ketika merasa lelah pada saat mengoperasikan komputer grafis berbasis teknologi animasi
59. Saya mengendalikan kelelahan kerja dalam mengoperasikan komputer grafis berbasis teknologi animasi
60. Saya menjalankan tugas sesuai prosedur K3 dalam membuat animasi, walau pun sulit untuk saya jalani
61. Aturan penggunaan komputer grafis berbasis teknologi animasi tidak berlaku untuk saya
62. Saya tidak bisa menjaga rahasia konsep yang saya buat
63. Saya dapat mengikuti K3 dalam proses pembuatan videografi

# **LAMPIRAN 14.**

**KISI-KISI INSTRUMEN UNTUK PENILAIAN SISWA**

**Tabel 11. Kisi-kisi Instrumen untuk Penilaian Siswa**

<b>Variabel</b>	<b>Sub Variabel</b>	<b>Indikator</b>	<b>Deskriptor</b>	<b>Jumlah Item</b>
Inventori Kesiapan Kerja Siswa SMK Jurusan Animasi	Isi	Kisi- Kisi	Kesesuaian kisi-kisi dengan kajian teori	3
			Kesesuaian item-item dengan kisi-kisi	2
		Redaksional	Ketepatan penggunaan redaksional	1
			Kejelasan pengantar	1
	Kelengkapan	Pengantar	Kejelasan dalam petunjuk mengerjakan	1
		Petunjuk mengerjaan	Kejelasan contoh cara mengerjakan	1
		Contoh penggerjaan dan cara menjawab		

# **LAMPIRAN 15.**

**SELEKSI ITEM DAN UJI RELIABILITAS ITEM  
TAHAP I  
(UJI KELOMPOK KECIL)**



## **Reliability**

### **Case Processing Summary**

		N	%
Cases	Valid	29	96.7
	Excluded <sup>a</sup>	1	3.3
	Total	30	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

### **Reliability Statistics**

<hr/> <hr/> Cronbach's	
Alpha	N of Items
.958	63
<hr/> <hr/>	

### Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
kk_1	195.48	649.759	.667	.957
kk_2	195.03	650.606	.681	.957
kk_3	195.52	653.401	.528	.958
kk_4	195.34	651.305	.533	.958
kk_5	195.48	642.973	.563	.957
kk_6	195.31	650.650	.485	.958
kk_7	195.62	648.601	.527	.958
kk_8	195.69	652.079	.535	.958
kk_9	195.31	655.722	.479	.958
kk_10	195.34	652.591	.580	.957
kk_11	195.69	652.293	.571	.957
kk_12	195.59	655.323	.505	.958
kk_13	195.38	650.672	.523	.958
kk_14	195.38	652.315	.552	.958
kk_15	195.93	651.709	.470	.958
kk_16	195.52	678.616	-.180	.960

### Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
kk_17	195.17	653.576	.527	.958
kk_18	195.21	645.027	.678	.957
kk_19	195.59	648.966	.534	.958
kk_20	195.69	648.579	.557	.957
kk_21	195.86	649.623	.482	.958
kk_22	195.48	651.687	.609	.957
kk_23	195.72	672.564	-.016	.960
kk_24	195.79	649.813	.450	.958
kk_25	196.17	649.576	.643	.957
kk_26	195.93	653.209	.490	.958
kk_27	195.66	654.091	.464	.958
kk_28	195.48	643.116	.560	.958
kk_29	195.24	668.190	.139	.959
kk_30	195.48	641.901	.737	.957
kk_31	195.79	645.384	.595	.957
kk_32	196.03	649.392	.465	.958

### Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
kk_33	195.14	653.909	.564	.958
kk_34	195.31	653.365	.601	.957
kk_35	195.14	651.766	.631	.957
kk_36	195.34	653.163	.520	.958
kk_37	195.59	650.323	.502	.958
kk_38	195.59	649.466	.522	.958
kk_39	195.48	646.687	.530	.958
kk_40	196.00	649.929	.502	.958
kk_41	195.14	654.052	.560	.958
kk_42	195.24	651.975	.502	.958
kk_43	195.45	671.042	.065	.959
kk_44	195.62	650.101	.551	.958
kk_45	195.52	653.616	.568	.958
kk_46	195.14	653.552	.490	.958
kk_47	195.28	654.564	.507	.958
kk_48	195.86	642.266	.646	.957

### Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
kk_49	195.72	644.707	.577	.957
kk_50	195.21	652.456	.521	.958
kk_51	195.48	653.544	.553	.958
kk_52	195.55	646.685	.689	.957
kk_53	195.52	648.259	.529	.958
kk_54	195.34	649.591	.489	.958
kk_55	195.59	647.108	.465	.958
kk_56	195.83	643.362	.602	.957
kk_57	195.52	650.616	.501	.958
kk_58	195.24	649.404	.568	.957
kk_59	195.38	669.815	.091	.959
kk_60	195.48	643.116	.608	.957
kk_61	195.28	651.778	.589	.957
kk_62	195.59	647.537	.515	.958
kk_63	195.14	655.266	.522	.958

# **LAMPIRAN 16.**

**KOMPOSISI ITEM YANG SAHIH  
SETELAH UJI COBA TAHAP I**

**Tabel 13. Komposisi Item yang Sahih setelah Uji Coba Tahap I**

Variabel	Sub Variabel	Indikator	No item	Jumlah yang Sahih	Jumlah yang Gugur	Komposisi item
Inventori Kesiapan Kerja Siswa SMK Jurusan Animasi	Kemampuan bertanggung jawab dalam membuat konsep	Mampu bertanggung jawab dalam membuat konsep	1, 62	2	0	9
		Mampu bertanggung jawab dalam mengoperasikan komputer grafis berbasis teknologi animasi	2, 3, 61	3	0	
		Mampu bertanggung jawab dalam membuat animasi	4, 56	2	0	
		Mampu bertanggung jawab dalam pembuatan videografi	9, 55	2	0	
	Kemampuan menyesuaikan dengan mudah (fleksibel) dalam setiap pengolahan produksi animasi	Mampu menyesuaikan diri dengan mudah dalam membuat konsep	10, 54	2	0	10
		Mampu menyesuaikan diri dengan mudah dalam mengoperasikan	11, 12, 48, 53,	4	0	

		komputer grafis berbasis teknologi animasi				
		Mampu menyesuaikan diri dengan mudah dalam membuat animasi	17, 47	2	0	
		Mampu menyesuaikan diri dalam membuat videografi	18, 46	2	0	
	Kemampuan menguasai keterampilan program keahlian animasi	Memiliki keterampilan dalam membuat konsep	19, 20, 45	3	0	
		Memiliki keterampilan dalam mengoperasikan komputer grafis berbasis teknologi animasi	25, 40	2	0	11
		Memiliki keterampilan membuat animasi	26, 39	2	0	
		Memiliki keterampilan dalam membuat videografi	27, 28, 37, 38	4	0	
	Kemampuan melakukan komunikasi yang baik dalam	Mampu melakukan komunikasi yang baik dalam membuat konsep	32, 33	2	0	9

	lingkungan kerja	Mampu melakukan komunikasi dengan rekan kerja dalam mengoperasikan komputer grafis berbasis teknologi animasi	31, 34	2	0	
		Mampu melakukan komunikasi yang baik dalam membuat animasi	30, 35	2	0	
		Mampu melakukan komunikasi dalam membuat videografi	24, 29, 36, 41	3	1	
	Kemampuan menilai diri sendiri dalam proses pengolahan produk animasi	Mampu untuk memahami kemampuan dalam membuat konsep	22, 23, 42, 43	2	2	
		Mampu untuk memahami kemampuan yang dimiliki dalam mengoperasikan komputer grafis berbasis teknologi animasi	21, 44	2	0	10
		Mampu memahami kemampuan yang dimiliki dalam membuat animasi	16, 15, 49, 50	3	1	
		Mampu untuk	14, 51,	3	0	

		memahami kemampuan yang dimiliki dalam membuat videografi	52			
Kemampuan menerapkan keselamatan dan kesehatan kerja (K3)	Mampu untuk mengikuti peraturan-peraturan K3 dalam membuat konsep	13, 57	2	0		
	Mampu untuk mengikuti peraturan-peraturan K3 dalam mengoperasikan komputer grafis berbasis teknologi animasi	7, 8, 58, 59	3	1		9
	Mampu untuk mengikuti peraturan-peraturan K3 dalam membuat animasi	6, 60	2	0		
	Mampu untuk mengikuti peraturan-peraturan K3	5, 63	2	0		
Jumlah			58	5	58	

# **LAMPIRAN 17.**

**DRAF III  
INVENTORI KESIAPAN KERJA  
SISWA SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN  
JURUSAN ANIMASI**

## PENGANTAR

Kesiapan kerja siswa SMK jurusan animasi merupakan kondisi dimana seseorang sudah memiliki seperangkat kemampuan dan perilaku diri yang diperlukan pada setiap pekerjaan yang berhubungan dengan animasi baik bagi yang sudah menjadi pekerja animasi maupun yang belum menjadi pekerja animasi, sehingga mampu menyelesaikan pekerjaan sesuai dengan ketentuan.

Inventori kesiapan kerja siswa SMK jurusan animasi merupakan laporan diri secara singkat yang dirancang untuk meninjau sejauh mana kesiapan kerja yang dimiliki oleh siswa SMK jurusan animasi.

Inventori kesiapan kerja siswa SMK jurusan animasi ini, tidak berisi hal-hal yang membenarkan atau menyalahkan suatu perilaku. Jawaban inventori kesiapan kerja yang telah dipilih tidak akan mempengaruhi nilai. Untuk itu saya berharap kesediaannya untuk mengisi dengan jujur dan sesuai dengan keadaan Anda sebenarnya. Pilihlah jawaban yang paling sesuai dengan kondisi yang Anda alami dengan menunjuk pada pengalaman Anda sendiri. Kerahasiaan identitas Anda terjamin. Demikian atas perhatian dan partisipasinya saya sampaikan terimakasih.

Hormat saya,

Penyusun

## Petunjuk Mengerjakan

1. Bacalah setiap pernyataan di bawah ini dengan seksama, kemudian berilah jawaban Anda pada lembar jawaban yang telah disediakan.
2. Harap tidak membuat coretan, tanda atau tulisan apapun di dalam buku inventori kesiapan kerja siswa SMK jurusan animasi ini.
3. Jawablah semua pernyataan dengan seteliti mungkin dan usahakan tidak ada pernyataan yang terlewatkan.
4. Setiap pernyataan dalam inventori kesiapan kerja ada empat pilihan jawaban: SS (Sangat Sesuai), S (Sesuai), TS (Tidak Sesuai), STS (Sangat Tidak Sesuai). Semua jawaban adalah benar bila sesuai dengan kondisi Anda. Jawablah setiap pernyataan inventori kesiapan kerja siswa SMK jurusan animasi dengan memberi tanda silang (X) pada:  
**SS (Sangat Sesuai)**, apabila pernyataan tersebut Sangat Sesuai dengan kondisi Anda yang sesungguhnya,  
**S (Sesuai)**, apabila pernyataan tersebut Sesuai dengan kondisi Anda yang sesungguhnya,  
**TS (Tidak Sesuai)**, apabila pernyataan tersebut Tidak Sesuai dengan kondisi Anda yang sesungguhnya,  
**STS (Sangat Tidak Sesuai)**, apabila pernyataan tersebut Sangat Tidak Sesuai dengan kondisi Anda yang sesungguhnya.

### Contoh:

Pernyataan : Saya memanfaatkan waktu yang diberikan untuk penggeraan produksi animasi sebaik mungkin.

Jawaban : Bila keseharian Anda sesuai dengan pernyataan tersebut, maka berilah tanda silang (X) pada S, seperti berikut:

SS  TS STS

Apabila Anda ingin mengganti jawaban, maka jawaban yang telah dipilih tadi dicoret dengan memberi tanda sama dengan pada jawaban yang sudah disilang dan berilah tanda silang pada pilihan yang menurut Anda sesuai dengan keadaan Anda.

SS   TS STS

### **Inventori Kesiapan Kerja Siswa Sekolah Menengah Kejuruan Jurusan Animasi**

1. Saya bisa diandalkan dalam menjaga rahasia konsep yang sudah dibuat
2. Saya mengoperasikan komputer grafis berbasis teknologi animasi sesuai dengan aturan penggunaan
3. Saya memenuhi standar kualitas dalam mengoperasikan komputer grafis berbasis teknologi animasi
4. Saya menyelesaikan proyek animasi tepat waktu sesuai dengan tenggang waktu yang diberikan
5. Mengikuti aturan K3 dalam proses pembuatan videografi, merupakan hal yang sulit saya lakukan
6. Saya membuat animasi asal-asalan, ketika mendapatkan tugas yang rumit
7. Saya mudah sakit karena tidak bisa mengatur waktu untuk istirahat ketika sedang menyelesaikan tugas kerja
8. Kelelahan kerja membuat saya tidak bisa melanjutkan pekerjaan dalam mengoperasikan komputer grafis berbasis teknologi animasi
9. Mengembalikan ke tempat semula peralatan videografi yang sudah saya gunakan
10. Saya menyesuaikan dengan trend dalam membuat sebuah konsep
11. Saya mempelajari perangkat lunak baru dalam mengoperasikan komputer grafis berbasis teknologi animasi untuk membuat produk animasi
12. Saya menerima perubahan-perubahan dalam mengoperasikan komputer grafis berbasis teknologi animasi
13. Saya tidak bisa mengendalikan stress ketika sedang merancang sebuah konsep
14. Tidak mau mengakui kekurangan yang saya miliki dalam membuat videografi
15. Saya lebih suka animasi yang dibuat oleh rekan kerja
16. Saya membuat animasi sesuai dengan tuntutan klien
17. Saya mengikuti aturan dalam membuat videografi
18. Saya memiliki kiat-kiat khusus untuk mendapatkan ide konsep yang bagus
19. Saya memiliki keterampilan dalam membuat konsep
20. Saya tidak percaya diri dengan kemampuan yang saya miliki dalam mengoperasikan komputer grafis berbasis teknologi animasi
21. Saya tidak bisa membuat konsep sesuai dengan keinginan klien

22. Saya berselisih paham dengan rekan kerja dalam proses pembuatan videografi
23. Saya menguasai berbagai teknik mengoperasikan komputer grafis berbasis teknologi animasi
24. Keterampilan yang saya miliki dalam membuat animasi sudah tidak diragukan lagi
25. Saya memiliki keterampilan teknik dan trik agar menghasilkan kualitas videografi yang baik
26. Saya melakukan video editing dalam proses videografi
27. Saya menghiraukan teguran rekan kerja, walau pun saya mengetahui kesalahan dalam pembuatan animasi yang saya buat
28. Saya tidak yakin dengan kemampuan rekan kerja dalam mengoperasikan komputer animasi dapat menyelesaikan tugas kerja yang saya berikan
29. Rekan kerja tidak memahami rancangan konsep yang sudah saya buat
30. Kritikan dan masukan dari rekan kerja, menyempurnakan hasil konsep yang sudah saya buat
31. Dalam menyerahkan tugas kerja kepada rekan kerja, saya percaya rekan kerja dapat mengoperasikan komputer grafis berbasis teknologi animasi dengan baik
32. Saya berkomunikasi dengan baik saat membuat animasi dengan rekan kerja
33. Saya bekerjasama dengan rekan kerja dalam membuat videografi
34. Klien tidak suka dengan hasil video editing yang saya buat
35. Kualitas videografi yang saya buat tidak disukai oleh klien
36. Saya membuat animasi secara asal-asalan
37. Ada beberapa teknik yang belum saya kuasai dalam mengoperasikan komputer grafis berbasis teknologi animasi
38. Saya membina hubungan yang baik dengan rekan kerja dalam proses pembuatan videografi
39. Saya senang ketika berhasil membuat konsep yang sesuai dengan keinginan klien
40. Saya percaya dengan kemampuan yang dimiliki diri dalam mengoperasikan komputer grafis berbasis teknologi animasi
41. Saya tidak tahu caranya untuk mendapatkan ide konsep yang menarik dan layak diserahkan kebagian produksi

42. Dalam membuat videografi sesuka hati saya tanpa menghiraukan peraturan penggunaannya
43. Dalam membuat animasi harus sesuai dengan keinginan saya
44. Saya kesulitan menerima perubahan-perubahan dalam mengoperasikan komputer grafis berbasis teknologi animasi
45. Saya mengetahui kelebihan yang saya miliki dalam membuat animasi
46. Saya memahami kemampuan yang dimiliki dalam membuat animasi
47. Saya dapat memperbaiki kesalahan dalam membuat videografi
48. Saya dapat mengevaluasi hasil videografi
49. Saya tidak mempelajari perangkat lunak baru dalam mengoperasikan komputer grafis berbasis teknologi animasi
50. Saya tidak mengikuti perkembangan jaman dalam membuat sebuah konsep
51. Meminta orang lain untuk membereskan peralatan videografi yang sudah saya gunakan
52. Saya tidak bisa tepat waktu dalam membuat animasi
53. Saya dapat mengendalikan stress ketika sedang membuat sebuah konsep
54. Saya beristirahat sejenak ketika merasa lelah pada saat mengoperasikan komputer grafis berbasis teknologi animasi
55. Saya menjalankan tugas sesuai prosedur K3 dalam membuat animasi, walau pun sulit untuk saya jalani
56. Aturan penggunaan komputer grafis berbasis teknologi animasi tidak berlaku untuk saya
57. Saya tidak bisa menjaga rahasia konsep yang saya buat
58. Saya dapat mengikuti K3 dalam proses pembuatan videografi

# **LAMPIRAN 18.**

**SELEKSI ITEM DAN UJI RELIABILITAS ITEM  
TAHAP II  
(UJI KELOMPOK BESAR)**





## **Reliability**

### **Case Processing Summary**

		N	%
Cases	Valid	58	96.7
	Excluded <sup>a</sup>	2	3.3
	Total	60	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

### **Reliability Statistics**

Cronbach's	
Alpha	N of Items
.959	58

### Item-Total Statistics

	Scale Item Deleted	Corrected Item-		Cronbach's
		Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Total
		Correlation		Alpha if Item Deleted
kk_1	171.78	540.949	.567	.958
kk_2	171.95	542.050	.494	.958
kk_3	172.14	534.928	.590	.958
kk_4	171.76	539.765	.515	.958
kk_5	172.09	539.905	.517	.958
kk_6	171.84	541.467	.538	.958
kk_7	171.95	540.576	.521	.958
kk_8	171.97	542.034	.485	.958
kk_9	171.86	539.489	.511	.958
kk_10	172.03	537.929	.526	.958
kk_11	171.93	540.030	.479	.958
kk_12	171.98	538.684	.525	.958
kk_13	172.05	541.208	.474	.958
kk_14	171.86	543.981	.486	.958
kk_15	171.90	541.077	.497	.958

### Item-Total Statistics

	Scale Item Deleted	Corrected Item-		Cronbach's
		Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Total
				Alpha if Item Deleted
kk_16		172.02	540.298	.497
kk_17		171.88	539.617	.515
kk_18		172.09	537.764	.466
kk_19		171.84	540.590	.489
kk_20		172.07	540.837	.479
kk_21		171.74	537.107	.587
kk_22		171.97	537.367	.553
kk_23		171.95	541.243	.452
kk_24		171.74	540.651	.501
kk_25		171.88	553.441	.151
kk_26		171.86	538.016	.571
kk_27		171.88	539.406	.558
kk_28		171.90	538.059	.518
kk_29		171.98	540.298	.512
kk_30		172.00	532.456	.654

### Item-Total Statistics

	Scale Item Deleted	Corrected Item-		Cronbach's
		Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Total
				Alpha if Item Deleted
kk_31		171.90	540.305	.486
kk_32		172.00	537.754	.528
kk_33		171.91	544.010	.494
kk_34		171.88	539.371	.559
kk_35		172.00	541.860	.513
kk_36		172.12	536.915	.557
kk_37		171.76	537.590	.598
kk_38		171.91	539.905	.462
kk_39		171.91	534.045	.635
kk_40		171.83	539.022	.496
kk_41		172.09	539.484	.497
kk_42		172.07	536.627	.601
kk_43		171.95	540.225	.496
kk_44		171.91	538.677	.579
kk_45		171.86	539.209	.503

### Item-Total Statistics

	Scale Item Deleted	Corrected Item-		Cronbach's
		Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Total
		Correlation		Alpha if Item Deleted
kk_46	171.84	538.379	.593	.958
kk_47	171.83	532.180	.647	.957
kk_48	172.12	551.862	.195	.959
kk_49	171.83	539.373	.553	.958
kk_50	171.88	536.003	.538	.958
kk_51	171.88	538.634	.604	.958
kk_52	171.83	537.514	.633	.957
kk_53	171.81	537.981	.588	.958
kk_54	171.86	539.840	.536	.958
kk_55	171.83	537.408	.593	.958
kk_56	172.00	539.965	.552	.958
kk_57	171.62	541.152	.551	.958
kk_58	171.76	543.239	.531	.958

# **LAMPIRAN 19.**

**KOMPOSISI ITEM YANG SAHIH  
SETELAH UJI COBA TAHAP II**

**Tabel 15. Komposisi Item yang Sahih setelah Uji Coba Tahap II**

Variabel	Sub Variabel	Indikator	No item	Jumlah yang Sahih	Jumlah yang Gugur	Komposisi item
Inventori Kesiapan Kerja Siswa SMK Jurusan Animasi	Kemampuan bertanggung jawab dalam membuat konsep program keahlian animasi	Mampu bertanggung jawab dalam membuat konsep	1, 62	2	0	9
		Mampu bertanggung jawab dalam mengoperasikan komputer grafis berbasis teknologi animasi	2, 3, 61	3	0	
		Mampu bertanggung jawab dalam membuat animasi	4, 56	2	0	
		Mampu bertanggung jawab dalam pembuatan videografi	9, 55	2	0	
	Kemampuan menyesuaikan dengan mudah (fleksibel) dalam setiap pengolahan produksi animasi	Mampu menyesuaikan diri dengan mudah dalam membuat konsep	10, 54	2	0	10
		Mampu menyesuaikan diri dengan mudah dalam mengoperasikan	11, 12, 48, 53	4	0	

		komputer grafis berbasis teknologi animasi				
		Mampu menyesuaikan diri dengan mudah dalam membuat animasi	17, 47	2	0	
		Mampu menyesuaikan diri dalam membuat videografi	18, 46	2	0	
	Kemampuan menguasai keterampilan program keahlian animasi	Memiliki keterampilan dalam membuat konsep	19, 20, 45	3	0	
		Memiliki keterampilan dalam mengoperasikan komputer grafis berbasis teknologi animasi	25, 40	1	1	9
		Memiliki keterampilan membuat animasi	26, 39	2	0	
		Memiliki keterampilan dalam membuat videografi	27, 28, 38, 37	3	1	
	Kemampuan melakukan komunikasi yang baik dalam	Mampu melakukan komunikasi yang baik dalam membuat konsep	32, 33	2	0	10

	lingkungan kerja	Mampu melakukan komunikasi dengan rekan kerja dalam mengoperasikan komputer grafis berbasis teknologi animasi	31, 34	2	0	
		Mampu melakukan komunikasi yang baik dalam membuat animasi	30, 35	2	0	
		Mampu melakukan komunikasi dalam membuat videografi	24, 36, 41	3	0	
	Kemampuan menilai diri sendiri dalam proses pengolahan produk animasi	Mampu untuk memahami kemampuan dalam membuat konsep	22, 42	2	0	
		Mampu untuk memahami kemampuan yang dimiliki dalam mengoperasikan komputer grafis berbasis teknologi animasi	21, 44	2	0	10
		Mampu memahami kemampuan yang dimiliki dalam membuat animasi	15, 49, 50	3	0	
		Mampu untuk	14, 51,	3	0	

		memahami kemampuan yang dimiliki dalam membuat videografi	52			
Kemampuan menerapkan keselamatan dan kesehatan kerja (K3)	Mampu untuk mengikuti peraturan-peraturan K3 dalam membuat konsep	13, 57	2	0		
	Mampu untuk mengikuti peraturan-peraturan K3 dalam mengoperasikan komputer grafis berbasis teknologi animasi	7, 8, 58	3	0		9
	Mampu untuk mengikuti peraturan-peraturan K3 dalam membuat animasi	6, 60	2	0		
	Mampu untuk mengikuti peraturan-peraturan K3	5, 63	2	0		
Jumlah			56	2	56	

# **LAMPIRAN 20.**

**FORMAT FINAL  
INVENTORI KESIAPAN KERJA  
SISWA SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN  
JURUSAN ANIMASI**

## PENGANTAR

Kesiapan kerja siswa SMK jurusan animasi merupakan kondisi dimana seseorang sudah memiliki seperangkat kemampuan dan perilaku diri yang diperlukan pada setiap pekerjaan yang berhubungan dengan animasi baik bagi yang sudah menjadi pekerja animasi maupun yang belum menjadi pekerja animasi, sehingga mampu menyelesaikan pekerjaan sesuai dengan ketentuan.

Inventori kesiapan kerja siswa SMK jurusan animasi merupakan laporan diri secara singkat yang dirancang untuk meninjau sejauh mana kesiapan kerja yang dimiliki oleh siswa SMK jurusan animasi.

Inventori kesiapan kerja siswa SMK jurusan animasi ini, tidak berisi hal-hal yang membenarkan atau menyalahkan suatu perilaku. Jawaban inventori kesiapan kerja yang telah dipilih tidak akan mempengaruhi nilai. Untuk itu saya berharap kesediaannya untuk mengisi dengan jujur dan sesuai dengan keadaan Anda sebenarnya. Pilihlah jawaban yang paling sesuai dengan kondisi yang Anda alami dengan menunjuk pada pengalaman Anda sendiri. Kerahasiaan identitas Anda terjamin. Demikian atas perhatian dan partisipasinya saya sampaikan terimakasih.

Hormat saya,

Penyusun

### **Petunjuk Mengerjakan**

1. Bacalah setiap pernyataan di bawah ini dengan seksama, kemudian berilah jawaban Anda pada lembar jawaban yang telah disediakan.
2. Harap tidak membuat coretan, tanda atau tulisan apapun di dalam buku inventori kesiapan kerja siswa SMK jurusan animasi ini.
3. Jawablah semua pernyataan dengan seteliti mungkin dan usahakan tidak ada pernyataan yang terlewatkan.
4. Setiap pernyataan dalam inventori kesiapan kerja ada empat pilihan jawaban: SS (Sangat Sesuai), S (Sesuai), TS (Tidak Sesuai), STS (Sangat Tidak Sesuai). Semua jawaban adalah benar bila sesuai dengan kondisi Anda. Jawablah setiap pernyataan inventori kesiapan kerja siswa SMK jurusan animasi dengan memberi tanda silang (X) pada:  
**SS (Sangat Sesuai)**, apabila pernyataan tersebut Sangat Sesuai dengan kondisi Anda yang sesungguhnya,  
**S (Sesuai)**, apabila pernyataan tersebut Sesuai dengan kondisi Anda yang sesungguhnya,  
**TS (Tidak Sesuai)**, apabila pernyataan tersebut Tidak Sesuai dengan kondisi Anda yang sesungguhnya,  
**STS (Sangat Tidak Sesuai)**, apabila pernyataan tersebut Sangat Tidak Sesuai dengan kondisi Anda yang sesungguhnya.

#### **Contoh:**

Pernyataan : Saya memanfaatkan waktu yang diberikan untuk penggeraan produksi animasi sebaik mungkin.

Jawaban : Bila keseharian Anda sesuai dengan pernyataan tersebut, maka berilah tanda silang (X) pada S, seperti berikut:

SS  TS STS

Apabila Anda ingin mengganti jawaban, maka jawaban yang telah dipilih tadi dicoret dengan memberi tanda sama dengan pada jawaban yang sudah disilang dan berilah tanda silang pada pilihan yang menurut Anda sesuai dengan keadaan Anda.

SS   TS STS

### **Inventori Kesiapan Kerja Siswa Sekolah Menengah Kejuruan Jurusan Animasi**

1. Saya bisa diandalkan dalam menjaga rahasia konsep yang sudah dibuat
2. Saya mengoperasikan komputer grafis berbasis teknologi animasi sesuai dengan aturan penggunaan
3. Saya memenuhi standar kualitas dalam mengoperasikan komputer grafis berbasis teknologi animasi
4. Saya menyelesaikan proyek animasi tepat waktu sesuai dengan tenggang waktu yang diberikan
5. Mengikuti aturan K3 dalam proses pembuatan videografi, merupakan hal yang sulit saya lakukan
6. Saya membuat animasi asal-asalan, ketika mendapatkan tugas yang rumit
7. Saya mudah sakit karena tidak bisa mengatur waktu untuk istirahat ketika sedang menyelesaikan tugas kerja
8. Kelelahan kerja membuat saya tidak bisa melanjutkan pekerjaan dalam mengoperasikan komputer grafis berbasis teknologi animasi
9. Mengembalikan ke tempat semula peralatan videografi yang sudah saya gunakan
10. Saya menyesuaikan dengan *trend* dalam membuat sebuah konsep
11. Saya mempelajari perangkat lunak baru dalam mengoperasikan komputer grafis berbasis teknologi animasi untuk membuat produk animasi
12. Saya menerima perubahan-perubahan dalam mengoperasikan komputer grafis berbasis teknologi animasi
13. Saya tidak bisa mengendalikan stres ketika sedang merancang sebuah konsep
14. Tidak mau mengakui kekurangan yang saya miliki dalam membuat videografi
15. Saya lebih suka animasi yang dibuat oleh rekan kerja
16. Saya membuat animasi sesuai dengan tuntutan klien
17. Saya mengikuti aturan dalam membuat videografi
18. Saya memiliki kiat-kiat khusus untuk mendapatkan ide konsep yang bagus
19. Saya memiliki keterampilan dalam membuat konsep
20. Saya tidak percaya diri dengan kemampuan yang saya miliki dalam mengoperasikan komputer grafis berbasis teknologi animasi
21. Saya tidak bisa membuat konsep sesuai dengan keinginan klien

22. Saya berselisih paham dengan rekan kerja dalam proses pembuatan videografi
23. Saya menguasai berbagai teknik mengoperasikan komputer grafis berbasis teknologi animasi
24. Keterampilan yang saya miliki dalam membuat animasi sudah tidak diragukan lagi
25. Saya melakukan video editing dalam proses videografi
26. Saya menghiraukan teguran rekan kerja, walau pun saya mengetahui kesalahan dalam pembuatan animasi yang saya buat
27. Saya tidak yakin dengan kemampuan rekan kerja dalam mengoperasikan komputer animasi dapat menyelesaikan tugas kerja yang saya berikan
28. Rekan kerja tidak memahami rancangan konsep yang sudah saya buat
29. Kritikan dan masukan dari rekan kerja, menyempurnakan hasil konsep yang sudah saya buat
30. Dalam menyerahkan tugas kerja kepada rekan kerja, saya percaya rekan kerja dapat mengoperasikan komputer grafis berbasis teknologi animasi dengan baik
31. Saya berkomunikasi dengan baik saat membuat animasi dengan rekan kerja
32. Saya bekerjasama dengan rekan kerja dalam membuat videografi
33. Klien tidak suka dengan hasil video *editing* yang saya buat
34. Kualitas videografi yang saya buat tidak disukai oleh klien
35. Saya membuat animasi secara asal-asalan
36. Ada beberapa teknik yang belum saya kuasai dalam mengoperasikan komputer grafis berbasis teknologi animasi
37. Saya membina hubungan yang baik dengan rekan kerja dalam proses pembuatan videografi
38. Saya senang ketika berhasil membuat konsep yang sesuai dengan keinginan klien
39. Saya percaya dengan kemampuan yang dimiliki diri dalam mengoperasikan komputer grafis berbasis teknologi animasi
40. Saya tidak tahu caranya untuk mendapatkan ide konsep yang menarik dan layak diserahkan kebagian produksi
41. Dalam membuat videografi sesuka hati saya tanpa menghiraukan peraturan penggunaannya
42. Dalam membuat animasi harus sesuai dengan keinginan saya
43. Saya kesulitan menerima perubahan-perubahan dalam mengoperasikan komputer grafis berbasis teknologi animasi
44. Saya mengetahui kelebihan yang saya miliki dalam membuat animasi

45. Saya memahami kemampuan yang dimiliki dalam membuat animasi
46. Saya dapat memperbaiki kesalahan dalam membuat videografi
47. Saya tidak mempelajari perangkat lunak baru dalam mengoperasikan komputer grafis berbasis teknologi animasi
48. Saya tidak mengikuti perkembangan jaman dalam membuat sebuah konsep
49. Meminta orang lain untuk membereskan peralatan videografi yang sudah saya gunakan
50. Saya tidak bisa tepat waktu dalam membuat animasi
51. Saya dapat mengendalikan stress ketika sedang membuat sebuah konsep
52. Saya beristirahat sejenak ketika merasa lelah pada saat mengoperasikan komputer grafis berbasis teknologi animasi
53. Saya menjalankan tugas sesuai prosedur K3 dalam membuat animasi, walau pun sulit untuk saya jalani
54. Aturan penggunaan komputer grafis berbasis teknologi animasi tidak berlaku untuk saya
55. Saya tidak bisa menjaga rahasia konsep yang saya buat
56. Saya dapat mengikuti K3 dalam proses pembuatan videografi

# **LAMPIRAN 21.**

## **SURAT- SURAT PENELITIAN**

- 1. Nama Lengkap
- 2. Pendidikan
- 3. Bidang Keahlian

: Rosita E.K., M.Si.  
 : S2 Psikologi  
 : Psikologi Industri & Organisasi

#### Pertanyaan Penilaian

##### Perintah

Anda/Anda dimohon menjawab pertanyaan-pertanyaan berikut dengan memberi tanda  pada pilihan jawaban (Ya) atau (Tidak) dan berilah komentar atau saran secara singkat dan jelas.

PERTANYAAN	JAWABAN		KOMENTAR/SARAN
	Y	T	
Kisi-kisi Inventori Kesiapan Kerja Siswa SMK Jurusan Animasi			
Apakah kisi-kisi yang dibuat sesuai dengan teori yang dipakai? Jika ada yang belum sesuai sebutkan nomor	✓		
Apakah indikator yang ditetapkan sudah sesuai dengan variabel penelitiannya? Jika ada yang belum sesuai sebutkan nomor	✓		
Apakah deskriptor sudah sesuai dengan indikator yang ada? Jika ada yang belum sesuai sebutkan nomor	✓		
Apakah pernyataan nomor 1 sampai akhir sesuai dengan deskriptornya? Jika ada yang belum sesuai sebutkan nomor	✓		

3	<b>Kelengkapan Inventori Kesiapan Kerja Siswa SMK Jurusan Animasi sebagai Instrumen</b>			
1	Apakah pengantar dalam inventori sudah tepat dan jelas?	✓		
2	Apakah petunjuk cara mengerjakan inventori sudah lengkap dan jelas?	✓		
3	Apakah contoh pernyataan dan cara menjawab pada petunjuk pengisian inventori sudah tepat dan jelas?	✓	<i>cara mengganti jawaban dipersingkat</i>	
4	<b>Redaksional yang digunakan dalam menyusun inventori kesiapan kerja siswa SMK jurusan animasi</b>			
1	Adakah pernyataan yang menurut redaksional kurang tepat? Jika ada sebutkan nomor	✓		
2	Adakah pernyataan yang sama? Jika ada sebutkan nomor	✓		
3	Adakah pernyataan yang tidak mengungkap kesiapan kerja? Jika ada sebutkan nomor	✓		
4	Apakah ada pernyataan yang membingungkan atau sulit dipahami? Jika ada sebutkan nomor	✓	1, 2, 3, 11, 12, 31, 34, 35, 36	
5	Adakah pernyataan yang tidak tepat dijawab dengan rentangan "sangat sesuai", sampai "tidak sesuai" ? Jika ada sebutkan nomor	✓		

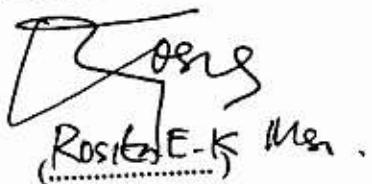
.....  
Instrumen sdh dipersiapkan dan siap  
digunakan

simpulan :

.....  
Inventori Kesiapan Kerja Siswa SMK Jurusan Animasi ini dinyatakan:

- (a) Layak untuk uji coba lapangan tanpa revisi
- (b) Layak uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran

Yogyakarta, 02 April 2012  
Dosen/ ahli materi

  
(Rosita E-K) Msi.

Tabel 15. REKAPITULASI DATA HASIL UJI COBA KELompok BESAR

No	Kode	Dianibusi		Stok Itam		Stok Kemasan		Ketua SMK		Jumlah		Skor
		Item	Barang	Itam	Kemasan	Itam	Kemasan	Itam	Kemasan	Itam	Kemasan	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23
12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26
15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28
17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33
22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34
23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35
24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36
25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37
26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38
27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39
28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41
30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43
32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44
33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45
34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46
35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47
36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48
37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49
38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51
40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53
42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54
43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55
44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56
45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57
46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58



Tabel 13. REKAPITULASI DATA HASIL UJI COBA KELompok KECIL



No. : 12064 /UN34.11/PL/2011

Lamp. : 1 (satu) Bendel Proposal

Hal : Permohonan Ijin Penelitian

Yth. Gubernur Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta

Cq. Kepala Biro Administrasi Pembangunan

Setda Provinsi DIY

Kepatihan Danurejan

Yogyakarta

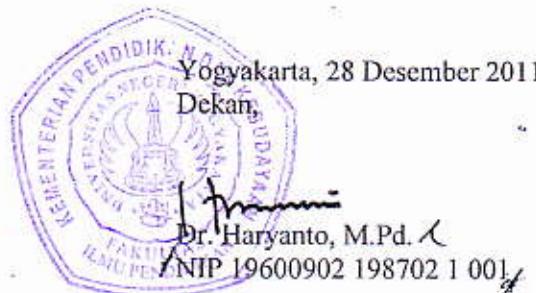
Diberitahukan dengan hormat, bahwa untuk memenuhi sebagian persyaratan akademik yang ditetapkan oleh Jurusan Psikologi Pendidikan dan Bimbingan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, mahasiswa berikut ini diwajibkan melaksanakan penelitian:

Nama : Novi Nur  
NIM : 07104244042  
Prodi/Jurusan : Bimbingan dan Konseling/PPB  
Alamat : Samirono Baru No. 48 Caturtunggal Depok Sleman

Sehubungan dengan hal itu, perkenankanlah kami meminta ijin mahasiswa tersebut melaksanakan kegiatan penelitian dengan ketentuan sebagai berikut:

Tujuan : Memperoleh data penelitian tugas akhir skripsi  
Lokasi : SMK N 3 Kasihan Bantul  
Subyek : Siswa SMK Jurusan Animasi  
Obyek : Pengembangan Inventori Kesiapan Kerja  
Waktu : Januari 2012 – Maret 2012  
Judul : Pengembangan Inventori Kesiapan Kerja Siswa SMK Jurusan Animasi

Atas perhatian dan kerjasama yang baik kami mengucapkan terima kasih.



Tembusan Yth :

1. Wakil Dekan I FIP
2. Ketua Jurusan PPB FIP
3. Kabag TU
4. Kasubbag Pendidikan FIP
5. Mahasiswa yang bersangkutan

Universitas Negeri Yogyakarta



PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL  
BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH  
( B A P P E D A )

Jln. Robert Wolter Monginsidi No. 1 Bantul 55711, Telp. 367533, Fax. (0274) 367796  
Website: bappeda.bantulkab.go.id Webmail: bappeda@bantulkab.go.id

**SURAT KETERANGAN/IZIN**

**Nomor : 070/04**

**Menunjuk Surat** : Dari **Sekretaris Daerah Prop** Nomor :070/8615/V/12/2011  
Diy  
Tanggal 30 Desember 2011 Perihal : Ijin Penelitian

**Mengingat** : a. Peraturan Daerah Nomor 17 Tahun 2007 tentang Pembentukan Organisasi Lembaga Teknis Daerah Di Lingkungan Pemerintah Kabupaten Bantul sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Daerah Kabupaten Bantul Nomor 16 Tahun 2009 tentang Perubahan Atas Peraturan Daerah Nomor 17 Tahun 2007 tentang Pembentukan Organisasi Lembaga Teknis Daerah Di Lingkungan Pemerintah Kabupaten Bantul;  
b. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perijinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pengembangan, Pengkajian, dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta;  
c. Peraturan Bupati Bantul Nomor 17 Tahun 2011 tentang Ijin Kuliah Kerja Nyata (KKN) dan Praktek Lapangan (PL) Perguruan Tinggi di Kabupaten Bantul.

**Diizinkan kepada** :

Nama : **NOVI NUR**  
P.Tinggi/Alamat : **UNY, Karangmalang Yk**  
NIP/NIM/No. KTP : **07104244042**  
Tema/Judul Kegiatan : **PENGEMBANGAN INVENTORI KESIAPAN KERJA SISWA SMK JURUSAN ANIMASI SMK NEGERI 3 KASIHAN KEC. KASIHAN, KOTA/KAB. BANTUL**  
Lokasi : **SMK Negeri 3 Kasihan**  
Waktu : Mulai Tanggal : 30 Desember 2011 s/d 30 Maret 2012  
Jumlah Personil :

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Dalam melaksanakan kegiatan tersebut harus selalu berkoordinasi (menyampaikan maksud dan tujuan) dengan institusi Pemerintah Desa setempat serta dinas atau instansi terkait untuk mendapatkan petunjuk seperlunya;
2. Wajib menjaga ketertiban dan mematuhi peraturan perundungan yang berlaku;
3. Izin hanya digunakan untuk kegiatan sesuai izin yang diberikan;
4. Pemegang izin wajib melaporkan pelaksanaan kegiatan bentuk *softcopy* (CD) dan *hardcopy* kepada Pemerintah Kabupaten Bantul c.q Bappeda Kabupaten Bantul setelah selesai melaksanakan kegiatan;
5. Izin dapat dibatalkan sewat-waktu apabila tidak memenuhi ketentuan tersebut di atas;
6. Memenuhi ketentuan, etika dan norma yang berlaku di lokasi kegiatan; dan
7. Izin ini tidak boleh disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu ketertiban umum dan kestabilan pemerintah.

Dikeluarkan di : Bantul  
Pada tanggal : 04 Januari 2012

A.n. Kepala  
Sekretaris,  
K. Subbag Umum



Elis Fitriyati SIP., MPA  
NIP: 19690129 199503 2 003

**Tembusan disampaikan kepada Yth.**

1. Bupati Bantul
2. Ka. Kantor Kesbangpolinmas Kab. Bantul
3. Ka. Dinas Dikmenof Kab Bantul



**PEMERINTAH PROVINSI DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA  
SEKRETARIAT DAERAH**

Kompleks Kepatihan, Danurejan, Telepon (0274) 562811 - 562814 (Hunting)  
YOGYAKARTA 55213

**SURAT KETERANGAN / IJIN**

070/8615/V/12/2011

Membaca Surat : Dekan Fak. Ilmu Pendidikan UNY

Nomor : 12064/UN34.11/PL/2011

Tanggal : 28 Desember 2011

Perihal : Permohonan Ijin Penelitian

Mengingat : 1. Peraturan Pemerintah Nomor 41 Tahun 2006, tentang Perizinan bagi Perguruan Tinggi Asing, Lembaga Penelitian dan Pengembangan Asing, Badan Usaha Asing dan Orang Asing dalam melakukan Kegiatan Penelitian dan Pengembangan di Indonesia;  
2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 33 Tahun 2007, tentang Pedoman penyelenggaraan Penelitian dan Pengembangan di Lingkungan Departemen Dalam Negeri dan Pemerintah Daerah;  
3. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 37 Tahun 2008, tentang Rincian Tugas dan Fungsi Satuan Organisasi di Lingkungan Sekretariat Daerah dan Sekretariat Dewan Perwakilan Rakyat Daerah.  
4. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perizinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pendataan, Pengembangan, Pengkajian, dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta.

DIIJINKAN untuk melakukan kegiatan survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan kepada:

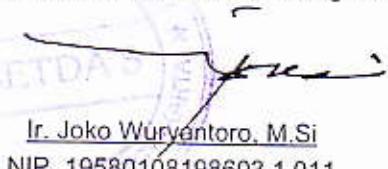
Nama	:	NOVI NUR	NIP/NIM	:	07104244042
Alamat	:	KARANGMALANG YOGYAKARTA			
Judul	:	PENGEMBANGAN INVENTORI KESIAPAN KERJA SISWA SMK JURUSAN ANIMASI			
Lokasi	:	SMK NEGERI 3 KASIHAN Kec. KASIHAN, Kota/Kab. BANTUL			
Waktu	:	30 Desember 2011 s/d 30 Maret 2012			

**Dengan Ketentuan**

1. Menyerahkan surat keterangan/ijin survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan \*) dari Pemerintah Provinsi DIY kepada Bupati/Walikota melalui institusi yang berwenang mengeluarkan ijin dimaksud;
2. Menyerahkan soft copy hasil penelitiannya baik kepada Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta melalui Biro Administrasi Pembangunan Setda Provinsi DIY dalam compact disk (CD) maupun mengunggah (upload) melalui website adbang.jogjaprov.go.id dan menunjukkan cetakan asli yang sudah disahkan dan dibubuh cap institusi;
3. Ijin ini hanya dipergunakan untuk keperluan ilmiah, dan pemegang ijin wajib mentaati ketentuan yang berlaku di lokasi kegiatan;
4. Ijin penelitian dapat diperpanjang maksimal 2 (dua) kali dengan menunjukkan surat ini kembali sebelum berakhir waktunya setelah mengajukan perpanjangan melalui website adbang.jogjaprov.go.id;
5. Ijin yang diberikan dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila pemegang ijin ini tidak memenuhi ketentuan yang berlaku.

Dikeluarkan di Yogyakarta  
Pada tanggal 30 Desember 2011

A.n Sekretaris Daerah  
Asisten Perekonomian dan Pembangunan  
Ub.  
Kepala Biro Administrasi Pembangunan

  
Ir. Joko Wuryantoro, M.Si  
NIP. 19580108198603 1 011

**Tembusan :**

1. Yth. Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta (sebagai laporan);
2. Bupati Bantul, cq Bappeda
3. Ka. Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Prov. DIY
4. Dekan Fak. Ilmu Pendidikan UNY
5. Yang Bersangkutan



PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL  
DINAS PENDIDIKAN MENENGAH DAN NON FORMAL  
**SMK NEGERI 3 KASIHAN BANTUL**  
( SMSR YOGYAKARTA )

Jl. PG. Madukismo (Bugisan) Yogyakarta 55182 Telp./Fax. (0274) 374947  
E - mail : [smk3kashan@yahoo.com](mailto:smk3kashan@yahoo.com) web site : [smsrjogja.sch.id](http://smsrjogja.sch.id)



## **SURAT KETERANGAN**

Nomor : 078 /I.13.2/SMK.3/LL/2012

Yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Drs. HARIS WAHYUDI, M.Pd.  
NIP : 196201181984031003  
Pangkat Golongan : Pembina Tk. I / IV b.  
Jabatan : Kepala Sekolah  
Unit Kerja : SMK Negeri 3 Kasihan (SMSR Yogyakarta)

Dengan ini menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

Nama : NOVI NUR  
NIM : 07104244042  
Prodi/Jurusan : BK / PBB  
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan UNY

Nama tersebut di atas benar-benar telah melaksanakan penelitian di SMK Negeri 3 Kasihan ( SMSR Yogyakarta) pada siswa Kelas XII Kompetensi Keahlian Animasi, mulai bulan Januari s/d April 2012, dengan Judul :

" PENGEMBANGAN INVENTORI KESIAPAN KERJA SISWA SMK JURUSAN ANIMASI ".

Demikian Surat Keterangan ini dibuat dan diberikan kepada yang bersangkutan agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya

Bantul, 02 Mei 2012  
Kepala Sekolah



Drs. HARIS WAHYUDI, M.Pd.  
NIP 196201181984031003

BUKU PANDUAN PENGGUNAAN  
INVENTORI KESIAPAN KERJA SISWA SMK  
JURUSAN ANIMASI



Oleh: NOVI NUR  
NIM. 07104244042

PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING  
JURUSAN PSIKOLOGI PENDIDIKAN DAN BIMBINGAN  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

## BAGIAN I

### DESKRIPSI UMUM

#### 1. PENDAHULUAN

SMK Negeri 3 Kasihan (SMSR Yogyakarta) merupakan sekolah menengah kejuruan seni rupa yang tertua di Indonesia (berdiri 1963). Sebagai SMK yang berbasis kreativitas seni dan penguasaan teknologi, SMK N 3 Kasihan selalu berupaya mengembangkan kurikulum sesuai dengan tuntutan dunia kerja tanpa menyimpang dari rambu-rambu pemerintah. Salah satu tujuan kompetensi dari SMK program keahlian dan keterampilan dalam program keahlian animasi, agar dapat menjadi Animator, produser yang mandiri atau mengisi lowongan pekerjaan yang ada di dunia kerja tingkat menengah.

Untuk mewujudkan harapan sekolah menengah kejuruan jurusan animasi yaitu menghasilkan lulusan animasi yang dapat mengisi lowongan pekerjaan yang ada di dunia usaha dan dunia industri sebagai tenaga kerja tingkat menengah, diperlukan berbagai upaya sehingga peserta didik dapat mempersiapkan diri memasuki dunia kerja dengan baik serta siap memasuki lapangan pekerjaan dengan sikap yang profesional.

Mengingat pentingnya kesiapan kerja yang harus dimiliki siswa, maka guru BK harus membantu siswa agar memiliki kesiapan kerja yang maksimal agar bisa bersaing dan memiliki kualitas kerja yang tinggi. Seorang konselor dituntut untuk memiliki kemampuan untuk mengenal secara mendalam siswa yang hendak dilayani. Untuk mengenal secara mendalam guru BK harus memiliki seperangkat instrumen atau tes yang dapat mengungkap berbagai data untuk mengetahui kesiapan kerja siswa. Dengan adanya instrumen tersebut akan membantu guru BK dalam memberikan layanan bimbingan dan konseling. Salah satu alat yang bisa digunakan guru BK untuk mengungkap data siswa adalah dengan menggunakan inventori.

Penyusunan inventori kesiapan kerja siswa SMK jurusan animasi ini memiliki validitas dan reliabilitas tinggi. Sehingga mampu

mengungkap sejauh mana kesiapan kerja yang dimiliki siswa oleh siswa SMK jurusan animasi. Dari hasil pengukuran akan membantu guru BK dalam memberikan layanan bimbingan dan konseling terutama dalam bimbingan karir tentang kesiapan kerja.

#### 2. KOMPOSISI

Inventori kesiapan kerja siswa SMK jurusan animasi ini berjumlah 56 item pernyataan yang terdiri atas 29 item *favorable* dan 27 item *unfavorable*. Inventori kesiapan kerja siswa SMK jurusan animasi ini telah melalui uji validitas dengan cara *expert judgment* dan pengujian kesesuaian antara item pernyataan dengan konsep teori yang ada serta telah memiliki koefisien reliabilitas sebesar 0, 959.

#### 3. VALIDITAS DAN RELIABILITAS

Validitas item dari Inventori Kesiapan kerja siswa SMK Jurusan Animasi dilakukan menggunakan teknik Korelasi *Product Moment Carl Pearson* pada taraf signifikansi 1%. Hasil koefisien korelasi item Inventori Kesiapan Kerja Siswa SMK Jurusan Animasi ini bergerak 0, 30 sampai 0, 809. Reliabilitas Inventori Kesiapan Kerja Siswa SMK Jurusan Animasi menggunakan teknik analisis *Alpha Cronbach*. Dari uji coba diperoleh koefisien sebesar 0, 959.

## BAGIAN II

### PETUNJUK PENGGUNAAN

#### 1. PELAKSANAAN

Inventori kesiapan kerja siswa SMK jurusan animasi dapat diadministrasikan secara kelompok maupun secara individual dengan cara yang sama, yaitu:

- a. Guru bimbingan dan konseling mengatur dan mengkondisikan tempat duduk dan ruangan siswa sedemikian rupa sehingga siswa tidak duduk berdesak-desakan yang memungkinkan responden mendiskusikan jawaban atau hanya meniru saja.
- b. Membagikan buku inventori kesiapan kerja siswa SMK jurusan animasi kepada siswa beserta dengan lembar jawabannya.
- c. Guru bimbingan dan konseling membacakan pengantar, petunjuk mengerjakan, contoh sesuai dengan yang ada pada buku inventori kesiapan kerja siswa SMK jurusan animasi yang dibagikan kepada siswa.
- d. Guru bimbingan dan konseling menginstruksikan cara pengisian data tentang nama, kelas, jenis kelamin dan asal sekolah.
- e. Guru bimbingan dan konseling memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan inventori ini sebelum pengisian dimulai.
- f. Siswa dipersilahkan untuk mengerjakan inventori kesiapan kerja siswa SMK jurusan animasi. Untuk waktu pelaksanaan inventori sebenarnya tidak ada batasan, namun dalam pengerjaannya kira-kira dibutuhkan waktu sekitar 15-40 menit.
- g. Setelah siswa selesai mengerjakan, buku inventori kesiapan kerja siswa SMK jurusan animasi beserta lembar jawabannya dikumpulkan kembali kepada guru bimbingan dan konseling.

#### 2. LANGKAH-LANGKAH PENILAIAN

- a. Guru BK memeriksa lembar jawaban untuk mengoreksi apakah ada item yang tidak dikerjakan. Jika ada kemudian ditandai dengan menggunakan pensil atau spidol.
- b. Selanjutnya dilakukan penskoran sesuai dengan kriteria yang telah ditemukan. Pada pernyataan *favorable* penskorannya adalah untuk

jawaban Sangat Sesuai (SS)= 4, Sesuai (S)= 3, Tidak Sesuai (TS)= 2, Sangat Tidak Sesuai (STS)= 1, yaitu pada item nomor 1, 2, 3, 4, 9, 10, 11, 12, 16, 17, 18, 19, 23, 24, 25, 29, 30, 31, 32, 37, 38, 39, 44, 45, 46, 51, 52, 53, 56. Sedangkan pada pernyataan *unfavorable* penskorannya adalah untuk jawaban Sangat Sesuai (SS)= 1, Sesuai (S)= 2, Tidak Sesuai (TS)= 3, Sangat Tidak Sesuai (STS)= 4, yaitu pada nomor 5, 6, 7, 8, 13, 14, 15, 20, 21, 22, 26, 27, 28, 33, 34, 35, 36, 40, 41, 42, 43, 47, 48, 49, 50, 54, dan 55.

#### 3. ANALISIS HASIL

##### a. Membuat tabel skor mentah

Setelah guru bimbingan dan konseling melakukan penskoran, selanjutnya hasil skor itu dimasukkan ke dalam tabel skor mentah. Tabel skor mentah berisikan kolom-kolom sebagai berikut: (a) nomor urut, (b) nama siswa, (c) jenis kelamin, (d) kolom untuk masing-masing sub variabel Inventori Kesiapan Kerja Siswa SMK Jurusan Animasi. Bisa dilakukan dengan bantuan komputer program *Microsoft Office Excell*.

##### b. Menentukan presentase dari tiap sub variabel

- 1) Kemampuan bertanggungjawab dalam program keahlian animasi  
Untuk menentukan presentase pada kemampuan bertanggung jawab maka digunakan rumus perhitungan sebagai berikut :

$$K.TJ = \frac{A}{36} \times 100\%$$

Keterangan :

K.TJ : Kemampuan Bertanggung jawab

A : Skor Mentah Kemampuan Bertanggung jawab

- 2) Kemampuan menyesuaikan diri dengan mudah (*fleksibel*) dalam setiap pengolahan produksi animasi.

Untuk menentukan presentase pada kemampuan menyesuaikan diri dengan mudah (*fleksibel*) maka digunakan rumus perhitungan sebagai berikut :

$$K.FL = \frac{B}{40} \times 100\%$$

Keterangan :

K.FL :Kemampuan Menyesuaikan Diri/ Fleksibel  
B :Skor Mentah Kemampuan Menyesuaikan diri

- 3) Kemampuan menguasai keterampilan program keahlian animasi.

Untuk menentukan presentase pada kemampuan menguasai keterampilan animasi digunakan rumus perhitungan sebagai berikut:

$$K.SK = \frac{C}{36} \times 100\%$$

Keterangan :

K.SK :Kemampuan menguasai Keterampilan  
C :Skor Mentah Kemampuan menguasai Keterampilan

- 4) Kemampuan melakukan komunikasi yang baik dalam lingkungan kerja animasi.

Untuk menentukan presentase pada kemampuan melakukan komunikasi yang baik digunakan rumus perhitungan sebagai berikut:

$$KKM = \frac{D}{36} \times 100\%$$

Keterangan :

K.KM :Kemampuan dalam berkomunikasi yang baik  
D : Skor Mentah Kemampuan dalam Berkomunikasi yang baik.

- 5) Kemampuan menilai diri sendiri dalam proses pengolahan produksi animasi.

Untuk menentukan presentase pada kemampuan melakukan menilai diri sendiri digunakan rumus perhitungan sebagai berikut:

$$KMD = \frac{E}{40} \times 100\%$$

Keterangan :

KMD : Kemampuan dalam menilai diri sendiri  
E : Skor Mentah Kemampuan dalam menilai diri sendiri

- 6) Kemampuan menerapkan keselamatan dan kesehatan kerja (K3).

Untuk menentukan presentase pada kemampuan dalam menerapkan Keselamatan dan Kesehatan Kerja (K3) digunakan rumus perhitungan sebagai berikut:

$$KK = \frac{F}{36} \times 100\%$$

Keterangan :

KK : Kemampuan Menerapkan K3  
F : Skor Mentah Kemampuan Menerapkan K3

### c. Membuat profil

Profil yang dimaksud adalah berupa gambaran tentang kesiapan kerja yang dimiliki oleh siswa SMK Jurusan Animasi.

**d. Membuat Kesimpulan**

Kesimpulan adalah interpretasi tentang seseorang yang diambil dari profil.

**4. Kategorisasi Inventori Kesiapan Kerja pada Siswa SMK Jurusan Animasi**

Inventori kesiapan kerja pada siswa SMK jurusan animasi ini memiliki 56 item yang masing-masing diberi skor berkisar mulai dari 1, 2, 3, sampai 4 sehingga skor terkecil yang mungkin diperoleh oleh subjek pada inventori ini adalah 56 (yaitu  $1 \times 56$ ) dan skor tertinggi yang mungkin diperoleh adalah 224 ( $4 \times 56$ ). Rentang skornya adalah 168 (224-56). Setiap satuan deviasi standarnya bernilai  $\sigma = 168/6 = 28$ , dan mean teoritisnya adalah  $\mu = 56 \times 3 = 168$ .

Dengan demikian diperoleh norma kategorisasi sebagai berikut:

NORMA		KATEGORI	
$X < (\mu - 1,0)$	$X < 140$	56- 139	Rendah
$(\mu - 1,0) \leq X < (\mu + 1,0)$	$140 \leq X < 196$	140- 195	Sedang
$(\mu + 1,0) \leq X$	$196 \leq X$	196- 224	Tinggi

Keterangan: X adalah skor total masing-masing siswa

Deskripsi kategori inventori kesiapan kerja siswa SMK jurusan animasi:

**a. Rendah**

Secara umum siswa kurang memiliki kemampuan-kemampuan dasar yang diperlukan pada pekerjaan. Kemampuan dasar tersebut mencakup tanggungjawab, fleksibilitas, keterampilan, komunikasi, pandangan terhadap diri dari kesehatan dan keselamatan. Siswa kurang mampu dalam menyelesaikan pekerjaan-pekerjaan sesuai dengan ketentuan.

**b. Sedang**

Secara umum telah cukup memiliki kemampuan-kemampuan dasar yang diperlukan pada pekerjaan. Kemampuan dasar tersebut mencakup tanggungjawab, fleksibilitas, keterampilan, komunikasi, pandangan terhadap diri, kesehatan dan keselamatan. Siswa cukup mampu menyelesaikan pekerjaan-pekerjaan sesuai dengan ketentuan.

**c. Tinggi**

Secara umum telah memiliki kemampuan-kemampuan dasar yang diperlukan pada pekerjaan. Kemampuan dasar tersebut mencakup tanggungjawab, fleksibilitas, keterampilan, komunikasi, pandangan terhadap diri, kesehatan dan keselamatan. Siswa akan mampu menyelesaikan pekerjaan-pekerjaan sesuai dengan ketentuan.

.



## PANDUAN PENGGUNAAN

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
JURUSAN PSIKOLOGI PENDIDIKAN DAN BIMBINGAN  
Alamat : Karangmalang, Yogyakarta 55281 Telp (0274) 586168 psw 312

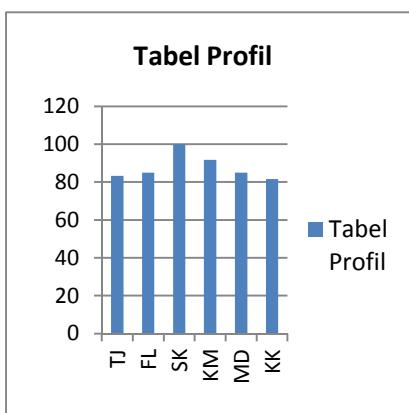
<b>Rahasia</b>	
NO	01

## LAPORAN INDIVIDUAL

Nama : Dyah Devi SP Kelas : Perempuan  
Jenis Kelamin : Perempuan Sekolah : SMK N 3 Kasihan- Bantul

### A. Profil

N o	Aspek	Skor	%
1	Tanggung jawab	30	83, 33
2	Fleksibel	34	85
3	Skills	36	100
4	Komunikasi	33	91, 66
5	Menilai diri sendiri	34	85
6	Kesehatan dan keselamatan kerja	31	81, 57
Total skor mentah		198	



### B. Analisis

Siap Kerja	Tidak Siap Kerja
------------	------------------

## PANDUAN PENGGUNAAN

### C. Keterangan

NO	RENTANG	KATEGORI	KETERANGAN
1	56-139	Rendah	Tidak siap kerja
2	140-195	Sedang	Cukup siap kerja
3	196-224	Tinggi	Sudah siap kerja

Yogyakarta, 10 April 2012  
Peneliti

Novi Nur  
NIM. 07104244042

PANDUAN PENGGUNAAN

PANDUAN PENGGUNAAN

# **INVENTORI KESIAPAN KERJA**

**SISWA SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN**

**JURUSAN ANIMASI**



Oleh: Novi Nur  
NIM. 07104244042

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING**  
**JURUSAN PSIKOLOGI PENDIDIKAN DAN BIMBINGAN**  
**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN**  
**UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

## PENGANTAR

Kesiapan kerja siswa SMK jurusan animasi merupakan kondisi dimana seseorang sudah memiliki seperangkat kemampuan dan perilaku diri yang diperlukan pada setiap pekerjaan yang berhubungan dengan animasi baik bagi yang sudah menjadi pekerja animasi maupun yang belum menjadi pekerja animasi, sehingga mampu menyelesaikan pekerjaan sesuai dengan ketentuan.

Inventori kesiapan kerja siswa SMK jurusan animasi merupakan laporan diri secara singkat yang dirancang untuk meninjau sejauh mana kesiapan kerja yang dimiliki oleh siswa SMK jurusan animasi. Inventori kesiapan kerja siswa SMK jurusan animasi ini, tidak berisi hal-hal yang membenarkan atau menyalahkan suatu perilaku. Jawaban inventori kesiapan kerja yang telah dipilih tidak akan mempengaruhi nilai.

Hormat saya,

Penyusun

## Petunjuk Mengerjakan

1. Bacalah setiap pernyataan di bawah ini dengan seksama, kemudian berilah jawaban Anda pada lembar jawaban yang telah disediakan.
2. Harap tidak membuat coretan, tanda atau tulisan apapun di dalam buku inventori kesiapan kerja siswa SMK jurusan animasi ini.
3. Jawablah semua pernyataan dengan jujur dan seteliti mungkin serta usahakan tidak ada pernyataan yang terlewatkan.
4. Pilihlah jawaban yang paling sesuai dengan kondisi yang Anda alami dengan menunjuk pada pengalaman Anda sendiri
5. Setiap pernyataan dalam inventori kesiapan kerja ada empat pilihan jawaban: SS (Sangat Sesuai), S (Sesuai), TS (Tidak Sesuai), STS (Sangat Tidak Sesuai). Semua jawaban adalah benar bila sesuai dengan kondisi Anda. Responlah setiap pernyataan inventori kesiapan kerja siswa SMK jurusan animasi dengan memberi tanda silang (X) pada:

**SS (Sangat Sesuai)**, apabila pernyataan tersebut Sangat Sesuai dengan kondisi Anda yang sesungguhnya,

**S (Sesuai)**, apabila pernyataan tersebut Sesuai dengan kondisi Anda yang sesungguhnya,

**TS (Tidak Sesuai)**, apabila pernyataan tersebut Tidak Sesuai dengan kondisi Anda yang sesungguhnya,

**STS (Sangat Tidak Sesuai)**, apabila pernyataan tersebut Sangat Tidak Sesuai dengan kondisi Anda yang sesungguhnya.

**Contoh:**

Pernyataan : Saya memanfaatkan waktu yang diberikan untuk penggerjaan produksi animasi sebaik mungkin.

Jawaban : Bila keseharian Anda sesuai dengan pernyataan tersebut, maka berilah tanda silang (X) pada S, seperti berikut:

SS ~~S~~ TS STS

Apabila Anda ingin mengganti jawaban, maka jawaban yang telah dipilih tadi dicoret dengan memberi tanda sama dengan pada jawaban yang sudah disilang dan berilah tanda silang pada pilihan yang menurut Anda sesuai dengan keadaan Anda.

SS ~~S~~ ~~TS~~ STS

1. Saya bisa diandalkan dalam menjaga rahasia konsep yang sudah dibuat
2. Saya mengoperasikan komputer grafis berbasis teknologi animasi sesuai dengan aturan penggunaan
3. Saya memenuhi standar kualitas dalam mengoperasikan komputer grafis berbasis teknologi animasi
4. Saya menyelesaikan proyek animasi tepat waktu sesuai dengan tenggang waktu yang diberikan
5. Mengikuti aturan K3 dalam proses pembuatan videografi, merupakan hal yang sulit saya lakukan
6. Saya membuat animasi asal-asalan, ketika mendapatkan tugas yang rumit
7. Saya mudah sakit karena tidak bisa mengatur waktu untuk istirahat ketika sedang menyelesaikan tugas kerja
8. Kelelahan kerja membuat saya tidak bisa melanjutkan pekerjaan dalam mengoperasikan komputer grafis berbasis teknologi animasi
9. Saya mengembalikan ke tempat semula peralatan videografi yang sudah saya gunakan
10. Saya menyesuaikan dengan *trend* dalam membuat sebuah konsep
11. Saya mempelajari perangkat lunak baru dalam mengoperasikan komputer grafis berbasis teknologi animasi untuk membuat produk animasi
12. Saya menerima perubahan-perubahan dalam mengoperasikan komputer grafis berbasis teknologi animasi
13. Saya tidak bisa mengendalikan stres ketika sedang merancang sebuah konsep.
14. Saya tidak mau mengakui kekurangan yang saya miliki dalam membuat videografi
15. Saya lebih suka animasi yang dibuat oleh rekan kerja
16. Saya membuat animasi sesuai dengan tuntutan klien
17. Saya mengikuti aturan dalam membuat videografi
18. Saya memiliki kiat-kiat khusus untuk mendapatkan ide konsep yang bagus
19. Saya memiliki keterampilan dalam membuat konsep
20. Saya tidak percaya diri dengan kemampuan yang saya miliki dalam mengoperasikan komputer grafis berbasis teknologi animasi
21. Saya tidak bisa membuat konsep sesuai dengan keinginan klien
22. Saya berselisih paham dengan rekan kerja dalam proses pembuatan videografi

23. Saya menguasai berbagai teknik mengoperasikan komputer grafis berbasis teknologi animasi
24. Keterampilan yang saya miliki dalam membuat animasi sudah tidak diragukan lagi
25. Saya melakukan video *editing* dalam proses videografi
26. Saya menghiraukan teguran rekan kerja, walau pun saya mengetahui kesalahan dalam pembuatan animasi yang saya buat
27. Saya tidak yakin dengan kemampuan rekan kerja dalam mengoperasikan komputer animasi dapat menyelesaikan tugas kerja yang saya berikan
28. Rekan kerja tidak memahami rancangan konsep yang saya buat
29. Kritikan dan masukan dari rekan kerja, menyempurnakan hasil konsep yang sudah saya buat
30. Dalam menyerahkan tugas kerja kepada rekan kerja, saya percaya rekan kerja dapat mengoperasikan komputer grafis berbasis teknologi animasi dengan baik
31. Saya berkomunikasi dengan baik saat membuat animasi dengan rekan kerja
32. Saya bekerjasama dengan rekan kerja dalam membuat videografi
33. Klien tidak suka dengan hasil video *editing* yang saya buat
34. Kualitas videografi yang saya buat tidak disukai oleh klien
35. Saya membuat animasi secara asal-asalan
36. Ada beberapa teknik yang belum saya kuasai dalam mengoperasikan komputer grafis berbasis teknologi animasi
37. Saya membina hubungan yang baik dengan rekan kerja dalam proses pembuatan videografi
38. Saya senang ketika berhasil membuat konsep yang sesuai dengan keinginan klien
39. Saya percaya dengan kemampuan yang dimiliki diri dalam mengoperasikan komputer grafis berbasis teknologi animasi
40. Saya tidak tahu caranya untuk mendapatkan ide konsep yang menarik dan layak diserahkan kebagian produksi
41. Dalam membuat videografi sesuka hati saya tanpa menghiraukan peraturan penggunaannya
42. Dalam membuat animasi harus sesuai dengan keinginan saya
43. Saya kesulitan menerima perubahan-perubahan dalam mengoperasikan komputer grafis berbasis teknologi animasi
44. Saya mengetahui kelebihan yang saya miliki dalam membuat animasi
45. Saya memahami kemampuan yang dimiliki dalam membuat animasi
46. Saya dapat memperbaiki kesalahan dalam membuat videografi
47. Saya tidak mempelajari perangkat lunak baru dalam mengoperasikan komputer grafis berbasis teknologi animasi
48. Saya tidak mengikuti perkembangan jaman dalam membuat sebuah konsep
49. Meminta orang lain untuk membereskan peralatan videografi yang sudah saya gunakan
50. Saya tidak bisa tepat waktu dalam membuat animasi
51. Saya dapat mengendalikan stress ketika sedang membuat sebuah konsep
52. Saya beristirahat sejenak ketika merasa lelah pada saat mengoperasikan komputer grafis berbasis teknologi animasi
53. Saya menjalankan tugas sesuai prosedur K3 dalam membuat animasi, walau pun sulit untuk saya jalani
54. Aturan penggunaan komputer grafis berbasis teknologi animasi tidak berlaku untuk saya
55. Saya tidak bisa menjaga rahasia konsep yang saya buat
56. Saya dapat mengikuti K3 dalam proses pembuatan videografi