**PROFIL PROFESI (*JOB PROFILE*)**

**Sektor : Konstruksi**

**Sub Sektor : Arsitektur**

**Area Pekerjaan : Perencanaan Bangunan**

**Bidang : Perencanaan Bangunan Gedung**

**A. IDENTITAS PROFESI**

1. Nama Profesi : **Animator Drafter Gedung**

2. Kedudukan Dalam

 Organisasi : a. Atasan Langsung

 Arsitek Yunior

 b. Bawahan

 Helper

3. Sektor Usaha Utama : Sektor Konstruksi

 Sektor Usaha Terkait : a Sektor Energi

 b. Sektor Pertambangan

 c. Sektor LHK

 d. Sektor Kesehatan

 e. Sektor Perhubungan

 f. Sektor Komunikasi

 g. Sektor Industri Manufaktur

**B. PROFIL PEKERJAAN**

1. Ikhtisar Profesi :

Melaksanakan K3 dan menjaga kelestarian lingkungan kerja, membantu perencanaan kegiatan pembuatan gambar arsitektur gedung dan RAB nya, membuat gambar perencanaan (softdrawing) dan gambar akhir (asbuilt drawing) sesuai arahan dari atasan/arsitek serta membuat laporan hasil kegiatan dan melaporkannya kepada atasan secara periodik.

2. Uraian Pekerjaan :

a. Membantu membuat perencanaan kegiatan pembuatan gambar arsitektur gedung dan penyusunan RAB nya;

 Tahapan Proses Pekerjaan:

 1) Mengumpulkan data dan informasi yang diperlukan;

 2) Menyusun usulan rencana kegiatan dan RAB nya;

3) Menyampaikan usulan kepada pimpinan.

b. Melakukan persiapan kegiatan Animator Drafter Gedung;

 Tahapan Proses Pekerjaan:

1. Mengidentifikasi prioritas pekerjaan sesuai rencana kerja dan arahan dari atasan;
2. Menyiapkan komputer dan printer;

3) Menyiapkan software/aplikasi 2D/3D Animasi (animasi 2 atau 3 dimensi);

4) Menyiapkan sketsa gambar, data teknis dan data – data hasil survey topografi, atau asbuilt drawing.

 c. Melakukan kegiatan sebagai Animator Drafter Gedung:

 Tahapan Proses Pekerjaan:

1) Menginput data - data dengan menggunakan Software 2D/3D Animasi berdasarkan sketsa gambar/data teknis/data – data hasil survey topografi atau berdasarkan asbuilt drawing;

2) Menampilkan hasil rancangan animasi 2D/3D dilayar komputer dan mendiskusikan kepada atasan;

3)    Melakukan koreksi dan revisi rancangan animasi 2D/3D sesuai hasil diskusi dan arahan dari atasan;

4)    Menyimpan rancangan animasi 2D/3D kedalam file (hard disk internal/eksternal);

5) Melakukan persentasi/demo rancangan animasi 2D/3D pada pihak terkait (pelaksana lapangan, Manajer Proyek, Arsitek,dsb.);

6) Menerima masukan dan koreksi terkait paparan rancangan animasi 2D/3D;

7) Melakukan penyesuaian dan revisi berdasarkan masukan dan koreksi dari pihak terkait;

8) Membuat finalisasi animasi 2D/3D dan menyerahkannya kepada atasan.

d. Menyimpan/merapihkan gambar dan peralatan yang sudah selesai digunakan:

 Tahapan Proses Pekerjaan:

1) Menyimpan gambar,file data ditempat yang telah ditentukan;

2) Mengumpulkan peralatan yang telah digunakan;

3) Menyimpan kembali peralatan, bahan yang belum dipakai dan sisa bahan ditempat semula;

4) Membersihkan dan merapikan area pekerjaan.

e. Mencatat dan melaporkan hasil kegiatan secara berkala kepada atasan:

 Tahapan Proses Pekerjaan :

1) Menyusun laporan berdasarkan catatan kegiatan pekerjaan;

2) Menyampaikan laporan kepada atasan.

3. Tanggungjawab :

1. Menaati peraturan K3;
2. Menaati ketentuan terkait pencegahan pencemaran lingkungan;
3. Membantu menjaga peralatan/perlengkapan Animator Drafter Gedung dari kerusakan dan kehilangan;
4. Memastikan kegiatan Animator Drafter Gedung dilaksanakan sesuai arahan dari atasan;
5. Memastikan kebenaran catatan dan laporan kerja.

4. Wewenang :

1. Melaporkan dan mengambil tindakan yang diperlukan sesuai arahan pimpinan, apabila terjadi keadaan darurat;
2. Mengusulkan untuk mengupgrade software terkait perbaikan hasil kerja;
3. Mengusulkan penggantian/pembelian peralatan kerja;
4. Mengusulkan perbaikan kondisi kerja dan lingkungan kerja.

5. Output Pekerjaan :

 a. Hasil pelaksanaan kegiatan Animator Drafter Gedung;

 b. Animasi 2D/3D proyek gedung/infrastruktur;

 c. Catatan dan Laporan hasil kegiatan pekerjaan.

6. Peralatan dan Bahan Kerja :

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No** | **Alat/Bahan Kerja** | **Digunakan Untuk** |
| 1 | SOP | Pedoman pelaksanaan kerja |
| 2 | Dokumen petunjuk kegiatan | Juknis |
| 3 | Formulir Laporan | Laporan kegiatan pemetaan geologi |
| 4 | APD/APK | Perlengkapan K3 |
| 5 | *ATK* | Alat tulis menulis |
| 6 | Meja Gambar | Sarana kerja |
| 7 | Kertas Gambar | Sarana kerja |
| 8 | Data Survei Topografi | Referensi kerja |
| 9 | Sketsa/gambar hasil survei | Referensi kerja |
| 10 | Komputer | Input data |
| 11 | Printer | Cetak data/gambar |
| 12 | Software/aplikasi Arsitektur/Auto CAD  | Pengolah data arsitektur |
| 13 | Software 2D/3D Animasi | Pengolah data untuk animasi 2D/3D |

7. Indikator Pekerjaan :

 a. Tingkat akurasi animasi 2D/3D proyek gedung;

 b. Tingkat efisiensi penggunaan material gambar;

 c. Kecepatan pekerjaan pembuatan animasi 2D/3D proyek gedung;

 d. Kebersihan area kerja;

 e. Kelengkapan, ketepatan waktu dan kerapihan laporan

8. Risiko Pekerjaan :

 a. Stres;

 b. Kelelahan;

 c. Kejenuhan;

 d. Kecelakaan kerja.

**C. PERSYARATAN KOMPETENSI PROFESI**

1. Kompetensi Teknis : a. Mempunyai pengetahuan dasar di sektor konstruksi;

b.   Mempunyai pengetahuan dasar gambar arsitektur gedung;

c. Mempunyai pengetahuan dasar tentang penggunaan aplikasi animasi 2D/3D;

d. Megetahui dan mampu melaksanakan prosedur K3 dan kelestarian lingkungan.

2. Kompetensi Manajerial : -

3. Kompetensi Sosial : a. Mampu bekerjasama dan bersosialisasi;

 b. Mampu berkomunikasi;

**D. PERSYARATAN KUALIFIKASI PROFESI**

1. Pendidikan Formal : Minimal SMK

 Jurusan : Teknik Gambar Bangunan/Desain Visual;

2. Pengalaman : 2 tahun sebagai Asisten Animator Drafter

3. Pelatihan yang

 Dibutuhkan untuk

Menduduki Jabatan : a. Pelatihan Pekerjaan Arsitektur/Proyek Konstruksi;

 b. Pelatihan penggunaan software animasi 2D/3D;

 c. Pelatihan K3 dan perlindungan lingkungan;

 d. Pengembangan profesi.

4. Sertifikasi Profesi : a. Surat ijin Bekerja (SIB);

 b. Sertifikat Ahli Teknik Khusus Desain Visual dari Asosiasi/LSP.

5. Pengetahuan Kerja : a. Memahami proses bisnis proyek pembangunan gedung/infrastruktur;

 b. Memahami pola kerja perusahaan konstruksi;

6. Wawasan Teknis :

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No** | **Area Pengetahuan** | **Uraian** |
| 1 | IT | Pengetahuan terkait cara kerja komputer (hardware dan software) dan peralatan elektronik |
| 2 | K3/keamanan  | Pengetahuan terkait keselamatan dan kesehatan kerja.  |
| 3 | Fisika | Pengetahuan terkait prinsip fisik dan hukum antara benda fisik dan memahami karakteristik benda cair,pada,gas,dinamika atmosfir,mekanik,listrik,atom dan struktur atom serta proses lainnya. |
| 4 | Pelayanan Konsumen | Pemahaman terkait pentingnya melayani konsumen dengan baik dan memahami kebutuhan dan kepuasan pelanggan |
| 5 | Produksi dan pengolahan | Pengetahuan bahan baku, proses produkdi, kontrol kualitas, biaya dan teknik untuk memaksimalkan hasil produksi/pengolahan |
| 6 | Mekanikal | Pengetahuan tentang mesin – mesin, alat – alat penggunaan ,perbaikan dan pemeliharaannya. |

7. Keterampilan Kerja :

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No** | **Area Pengetahuan** | **Uraian** |
| 1 | Pemahaman bacaan | Memahami kalimat yang ditulis dan paragraf dalam dokumen kerja terkait  |
| 2 | Monitoring | Pemantauan/menilai kinerja diri sendiri, orang lain atau organisasi untuk melakukan perbaikan atau tindakan korektif |
| 3 | Berpilir Kritis | Ketrampilan dalam menggunakan nalar dan logika untuk mendeteksi kekuatan dan kelemahan pada suatu keadaan dalam rangka bertindak dan mengambil solusi |
| 4 | Mendengar secara aktif | Memberikan perhatian atas apa yang dikatan orang lain dan memahami poin penting dari apa yang dibicarakan orang lain tsb. |
| 5 | Menyampaikan pendapat/komunikasi | Berbicara kepada orang lain untuk menyampaikan pesan dan informasi secara efektif |
| 6 | Pengoperasian dan pengendalian | Mengontrol operasi peralatan atau sistem pengendalian |

8. Karakteristik Tuntutan

 Kerja :

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No** | **Area Pengetahuan** | **Uraian** |
| 1 | Etika Kerja | Bekerja dengan mengutamakan kejujuran dan beretika  |
| 2 | Berinisiatif | Bekerja dengan kemauan untuk mrngambil tanggung jawab dan tantangan |
| 3 | Kemandirian | Bekerja dengan mandiri, dengan sedikit atau tanpa pengawasan dengan berpedoman pada standar prosedur kerja |
| 4 | Perhatian pada detail | Bekerja dengan hati – hati dan detail serta menyeluruh |
| 5 | Inovasi | Bekerja dengan kreatifitas dan pemikiran alternatif untuk mengembangkan ide – ide baru terkait masalah kerja yang dihadapi |
| 6 | Analisa | Bekerja dengan menganalisis informasi dan menggunakan logika untuk menangani masalah yang terkait demham pekerjaan |

**E. KONDISI TEMPAT KERJA**

1. Tempat Kerja : a. Didalam dan diluar ruangan

b. Kondisi tempat kerja sempit

 c. Suhu tempat kerja kering (terpapar panas) atau dingin (ruangan ber AC)

 d. Tingkat kebisingan cukup bising

 e. Tingkat penerangan cukup

2. Minat Kerja : Profesi ini dapat dilakukan oleh profil pekerja yang memiliki minat sebagai berikut:

* 1. 1a :

Pilihan melakukan kegiatan-kegiatan yang berhubungan dengan benda-benda dan obyek-obyek

* 1. 1b :

Pilihan melakukan kegiatan yang berhubungan dengan komunikasi data

* 1. 3a :

Pilihan melakukan kegiatan-kegiatan rutin, konkrit dan teratur

* 1. 4b :

Pilihan melakukan kegiatan-kegiatan yang berhubungan mesin dan teknik

* 1. 5b :

Pilihan melakukan kegiatan yang menghasilkan kepuasan nyata dengan proses

**F. POLA PENJENJANGAN**

1. Karier Struktural (ke atas) : a. Kepala/Manajer Proyek

 b. Arsitek Yunior

2. Karier Fungsional : a. Teknisi Terampil Madya

 b. Teknisi Terampil Muda

3. Kedudukan dalam

 Organisasi : (gambarkan struktur profesi, satu jabatan ke atas dan satu layer jabatan di bawahnya)

Arsitek Yunior

Animator Drafter

Asisten Animator Drafter

**G. INFORMASI UMUM**

1. Pekerjaan Terkait : a. Animator Drafter di Proyek Perhubungan;

 b. Animator Drafter di Proyek Pertambangan;

 c. Animator Dafter di Proyek Energi;

 d. Desainer Kemasan Produk

 e. Trainer Animasi 2D/3D

2. Kisaran Upah : Rp 5.000.000 – 10.000.000