



Panduan Uji Kompetensi
Skema Sertifikasi Intermediate Animator

www.lsptik.or.id

Daftar Isi

1. Latar Belakang	3
2. Persyaratan Dasar Pemohon Sertifikasi	3
3. Hak Pemohon Sertifikasi dan Kewajiban Pemegang Sertifikat	3
4. Persyaratan Sertifikasi	4
5. Proses Sertifikasi	4
6. Rincian Unit Kompetensi	5

1. Latar Belakang

Sertifikasi profesi merupakan upaya untuk memberikan pengakuan atas kompetensi yang dikuasai seseorang sesuai dengan Standard Kompetensi Kerja Nasional Indonesia (SKKNI), standar internasional atau standar khusus. Standar Kompetensi adalah pernyataan yang menguraikan keterampilan, pengetahuan dan sikap yang harus dilakukan saat bekerja serta penerapannya, sesuai dengan persyaratan yang ditetapkan oleh tempat kerja (industri).

Kompeten diartikan kemampuan dan kewenangan yang dimiliki oleh seseorang untuk melakukan suatu pekerjaan yang didasari oleh pengetahuan, ketrampilan dan sikap sesuai dengan unjuk kerja yang ditetapkan. Sertifikasi dilaksanakan dengan uji kompetensi melalui beberapa metode uji oleh asesor yang memiliki lisensi dari BNSP. Uji kompetensi dilaksanakan di Tempat Uji Kompetensi (TUK). TUK LSP TIK Indonesia merupakan tempat kerja atau lembaga yang dapat memberikan fasilitas pelaksanaan uji kompetensi yang telah diverifikasikan oleh LSP TIK Indonesia.

2. Persyaratan Dasar Pemohon Sertifikasi

- 2.1. Minimal telah menyelesaikan pendidikan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) atau sederajat; Atau
- 2.2. Memiliki sertifikat pelatihan berbasis kompetensi yang sesuai dengan Skema Sertifikasi Intermediate Animator; Atau
- 2.3. Telah berpengalaman kerja pada lingkup yang sesuai dengan Skema Sertifikasi Intermediate Animator minimal 1 tahun secara berkelanjutan;

3. Hak Pemohon Sertifikasi dan Kewajiban Pemegang Sertifikat

- 3.1. Hak Pemohon
 - 3.1.1. Memperoleh penjelasan tentang gambaran proses sertifikasi sesuai dengan skema sertifikasi.
 - 3.1.2. Mendapatkan hak bertanya berkaitan dengan kompetensi.
 - 3.1.3. Memperoleh pemberitahuan tentang kesempatan untuk menyatakan, dengan alasan, permintaan untuk disediakan kebutuhan khusus sepanjang integritas asesmen tidak dilanggar, serta mempertimbangkan aturan yang bersifat Nasional.
 - 3.1.4. Memperoleh hak banding terhadap keputusan Sertifikasi.
 - 3.1.5. Memperoleh sertifikat kompetensi jika dinyatakan kompeten.
 - 3.1.6. Menggunakan sertifikat untuk promosi diri sebagai ahli dalam Skema Sertifikasi Intermediate Animator.
- 3.2. Kewajiban Pemegang Sertifikat
 - 3.2.1. Melaksanakan keprofesian sesuai dengan Skema Sertifikasi Intermediate Animator.
 - 3.2.2. Menjaga dan mentaati kode etik profesi secara sungguh-sungguh dan konsekuen.
 - 3.2.3. Menjamin bahwa sertifikat kompetensi tidak disalahgunakan.
 - 3.2.4. Menjamin terpelihara kompetensi yang sesuai dengan sertifikat kompetensi.

- 3.2.5. Menjamin bahwa seluruh pernyataan dan informasi yang diberikan adalah terbaru, benar dan dapat dipertanggung jawabkan.
- 3.2.6. Melaporkan rekaman kegiatan yang sesuai Skema Sertifikasi Intermediate Animator setiap 6 bulan sekali.
- 3.2.7. Membayar biaya sertifikasi.

4. Persyaratan Sertifikasi

Peserta uji kompetensi harus melengkapi persyaratan yang sesuai dengan Skema Sertifikasi Intermediate Animator yang meliputi:

- 4.1. Melengkapi isian formulir permohonan (FR-APL01) dan formulir asesmen mandiri (FR-APL02)
- 4.2. Menyerahkan persyaratan uji kompetensi
 - a. Pas foto 3x4 (3 lembar).
 - b. Copy identitas diri KTP/KK (1 lembar).
 - c. Copy ijazah terakhir (1 lembar).
 - d. Copy sertifikat yang relevan dengan Skema Sertifikasi Intermediate Animator, bila ada.
 - e. CV pengalaman / keterangan kerja yang relevan dengan Skema Sertifikasi Intermediate Animator, bila ada.
 - f. Portofolio yang relevan dengan Skema Sertifikasi Intermediate Animator, bila ada.

5. Proses Sertifikasi

- 5.1. Calon peserta uji kompetensi mengajukan permohonan sertifikasi melalui TUK (Tempat Uji Kompetensi) yang telah diverifikasi oleh LSP TIK Indonesia atau langsung melalui LSP TIK Indonesia.
- 5.2. Calon peserta uji kompetensi melengkapi isian formulir permohonan (FR-APL01) dan formulir asesmen mandiri (FR-APL02) serta menyerahkan persyaratan uji kompetensi.
- 5.3. Calon peserta uji kompetensi akan disetujui sebagai peserta uji kompetensi apabila persyaratan dan bukti-bukti yang disertakan telah memadai sesuai dengan skema sertifikasi.
- 5.4. Asesor dan peserta uji kompetensi menentukan tempat dan waktu pelaksanaan uji kompetensi yang telah disepakati oleh kedua belah pihak.
- 5.5. Setelah proses uji kompetensi, Asesor merekomendasikan kompeten (K) atau belum kompeten (BK) berdasarkan bukti-bukti yang telah dikumpulkan selama proses uji kompetensi.
- 5.6. LSP TIK Indonesia mengadakan rapat pleno untuk memberikan keputusan hasil uji kompetensi berdasarkan rekomendasi dari Asesor Kompetensi dan bukti-bukti yang telah dikumpulkan selama proses uji kompetensi.
- 5.7. LSP TIK Indonesia menerbitkan Sertifikat Kompetensi Skema Sertifikasi Intermediate Animator bagi peserta uji kompetensi yang dinyatakan **Kompeten** di semua unit kompetensi yang diujikan.

- 5.8. LSP TIK Indonesia menerbitkan Surat Keterangan telah mengikuti proses uji kompetensi bagi peserta uji kompetensi yang dinyatakan **Belum Kompeten**.

6. Rincian Unit Kompetensi

No	Kode Unit	Judul Unit
1	J.591120.019.01	Membuat Komposisi teknik layer 2 dimensi (2D compositing)
2	J.59MTM00.011.1	Membuat Aset Visual Berdasarkan Langkah Kerja yang Telah Ditetapkan
3	J.591120.004.01	Membuat gerak digital non character
4	J.591120.008.01	Membuat model digital hardsurface 3 dimensi
5	J.591120.012.01	Membuat pencitraan gambar digital (rendering)
6	J.591120.020.01	Membuat pencitraan cahaya digital
7	J.591120.021.01	Membuat Pencitraan Sifat Permukaan (Shading)
8	J.591120.022.01	Membuat komposisi teknik layer 3 dimensi (3D compositing)
9	J.591120.031.01	Membuat sudut pandang kamera digital

Kode Unit : J.591120.019.01

Judul Unit : Membuat komposisi teknik layer 2 dimensi (2D compositing)

Deskripsi Unit : Unit ini berhubungan dengan pengetahuan, keterampilan dan sikap kerja yang dibutuhkan dalam membuat komposisi teknik layer 2 dimensi (2D Compositing).

Elemen Kompetensi	Kriteria Unjuk Kerja
1. Mengidentifikasi cerita dan <i>storyboard</i> kedalam pola komposisi <i>digital</i>	1.1. Cerita dan <i>storyboard</i> teridentifikasi. 1.2. Estetika visual teridentifikasi.
2. Melakukan pengumpulan aset <i>digital</i>	2.1. Pengelompokan aset berdasarkan <i>cut/scene/shoot</i> teridentifikasi.
3. Melakukan komposisi <i>digital</i> 2 Dimensi	3.1. Penempatan <i>layer by layer</i> dalam komposisi <i>digital</i> berbasis kerja 2 dimensi teridentifikasi.

Kode Unit : J.59MTM00.011.1

Judul Unit : Membuat Aset Visual Berdasarkan Langkah Kerja yang Telah Ditetapkan

Deskripsi Unit : Unit ini berhubungan dengan pengetahuan, keterampilan dan sikap kerja yang dibutuhkan untuk dapat membuat aset visual berdasarkan langkah kerja yang telah ditetapkan.

Elemen Kompetensi	Kriteria Unjuk Kerja
1. Memproduksi aset visual multimedia	1.1. Prosedur pengerjaan aset visual teridentifikasi. 1.2. Aset visual multimedia di-produksi. 1.3. Penyimpanan aset secara berkala dilakukan
2. Mereview hasil desain	2.1. Hasil kerja dievaluasi secara berkala. 2.2. Tuntutan perbaikan visual dipersiapkan. 2.3. Proses perbaikan dilakukan

Kode Unit : J.591120.004.01

Judul Unit : Membuat gerak digital non character

Deskripsi Unit : Unit ini berhubungan dengan pengetahuan, keterampilan dan sikap kerja yang dibutuhkan dalam membuat gerak digital non character.

Elemen Kompetensi	Kriteria Unjuk Kerja
1. Menyiapkan komponen/objek/model sesuai <i>storyboard</i>	1.1. Objek <i>digital non character</i> dan alur pergerakan berdasarkan <i>storyboard/animatic</i> diidentifikasi. 1.2. Kontrol pergerakan dalam komponen/objek/model diuji coba.
2. Melaksanakan proses pergerakan	2.1. Langkah kerja diidentifikasi sesuai prosedur waktu kerja. 2.2. Proses pengerjaan disimpan secara berkala (<i>progressive file</i>). 2.3. <i>Preview</i> gerak dilakukan sesuai dengan prosedur.

Kode Unit : J.591120.008.01

Judul Unit : Membuat model digital hard surface 3 dimensi

Deskripsi Unit : Unit ini berhubungan dengan pengetahuan, keterampilan dan sikap kerja yang dibutuhkan dalam membuat model digital hardsurface 3 Dimensi..

Elemen Kompetensi	Kriteria Unjuk Kerja
1. Menyiapkan desain produksi ke dalam bentuk model 3 dimensi <i>hardsurface</i>	1.1. Proporsi, ukuran dan teknik kerja model 3D diidentifikasi dari desain produksi. 1.2. Elemen gambar tampak desain produksi disiapkan dalam format <i>digital</i> .
2. Membuat bentuk/model 3D <i>hardsurface</i>	2.1. Ketepatan ukuran dan volume bentuk sesuai desain produksi diidentifikasi. 2.2. Proses pengerjaan disimpan secara berkala (<i>progressive file</i>).

Kode Unit : J.591120.012.01

Judul Unit : Membuat Pencitraan Gambar Digital (Rendering)

Deskripsi Unit : Unit ini berhubungan dengan pengetahuan, keterampilan dan sikap kerja yang dibutuhkan dalam membuat pencitraan gambar digital (rendering).

Elemen Kompetensi	Kriteria Unjuk Kerja
1. Mempersiapkan elemen <i>render</i>	1.1. Komponen <i>render output</i> diidentifikasi sesuai prosedur kerja team paska produksi. 1.2. Elemen render (<i>render pass</i>) ditentukan.
2. Mengatur setting <i>render</i> dan organisir data hasil akhir	2.1. Pengaturan parameter <i>rendering</i> disesuaikan berdasarkan arahan <i>technical director</i> . 2.2. Format file <i>render output (images file)</i> dipilih sesuai arahan tehcnical director. 2.3. Lama waktu peng renderan diidentifikasi. 2.4. Penamaan file sesuai <i>standard</i> penamaan <i>digital</i> .

Kode Unit : J.591120.020.01

Judul Unit : Membuat pencitraan cahaya digital

Deskripsi Unit : Unit ini berhubungan dengan pengetahuan, keterampilan dan sikap kerja yang dibutuhkan dalam membuat pencitraan cahaya digital.

Elemen Kompetensi	Kriteria Unjuk Kerja
1. Mengidentifikasi karakteristik pencahayaan sesuai konsep desain	1.1. Karakteristik pencahayaan disimulasikan sesuai konsep artistik dalam teknik <i>digital</i> komputer animation. 1.2. Ciri khas pencahayaan teridentifikasi secara <i>digital</i> sesuai konsep desain.
2. Melakukan pengaturan cahaya secara <i>digital</i>	2.1. Sifat fisik cahaya diterapkan secara benar dengan pilihan <i>type</i> lampu yang sesuai. 2.2. Parameter pencahayaan <i>digital</i> diterapkan dengan pendekatan estetika visual yang benar.

Kode Unit : J.591120.021.01

Judul Unit : Membuat Pencitraan Sifat Permukaan (Shading)

Deskripsi Unit : Unit ini berhubungan dengan pengetahuan, keterampilan dan sikap kerja yang dibutuhkan dalam membuat pencitraan sifat permukaan (*shading*).

Elemen Kompetensi	Kriteria Unjuk Kerja
1. Mengidentifikasi sifat permukaan pada objek 3 Dimensi sesuai konsep desain	1.1. Sifat bahan pada permukaan yang teridentifikasi. 1.2. Analisa sifat bahan terhadap cahaya teridentifikasi.
2. Menerapkan sifat permukaan pada objek 3 Dimensi	2.1. Penerapan sifat bahan secara <i>digital</i> pada permukaan objek 3 Dimensi teridentifikasi. 2.2. Pemilihan <i>type shading</i> sesuai jenis render engine teridentifikasi.

Kode Unit : J.591120.022.01

Judul Unit : Membuat komposisi teknik layer 3 dimensi (3D compositing)

Deskripsi Unit : Unit ini berhubungan dengan pengetahuan, keterampilan dan sikap kerja yang dibutuhkan dalam membuat komposisi teknik layer 3 dimensi (*3d compositor*).

Elemen Kompetensi	Kriteria Unjuk Kerja
1. Mengidentifikasi cerita dan <i>storyboard</i> kedalam pola komposisi <i>digital</i>	1.1. Cerita dan <i>storyboard</i> teridentifikasi. 1.2. Estetika visual teridentifikasi.

2. Melakukan pengumpulan aset <i>digital</i>	2.1. Pengelompokan aset berdasarkan <i>cut/scene/shoot</i> teridentifikasi.
3. Melakukan komposisi <i>digital</i> 3 Dimensi	3.1. Penempatan layer by layer dalam komposisi <i>digital</i> berbasis kerja 3 dimensi teridentifikasi. 3.2. Penempatan sudut pandang kamera 3 dimensi teridentifikasi.

Kode Unit : J.591120.031.01

Judul Unit : Membuat sudut pandang kamera digital

Deskripsi Unit : Unit ini berhubungan dengan pengetahuan, keterampilan dan sikap kerja yang dibutuhkan dalam membuat sudut pandang kamera digital.

Elemen Kompetensi	Kriteria Unjuk Kerja
1. Mengidentifikasi kebutuhan sudut pandang yang diperlukan berdasarkan storyboard	1.1. Sudut pandang dan pergerakan kamera dalam storyboard diidentifikasi. 1.2. Jenis lensa dalam storyboard dianalisa.
2. Mengimplementasi kamera <i>digital</i> pada bidang gambar/kerja <i>digital</i>	2.1. Penempatan sudut pandang dalam bidang <i>digital</i> diidentifikasi sesuai acuan storyboard. 2.2. Pergerakan kamera dilakukan sesuai kualifikasi emosi cerita.