



~~~~~

# PANDUAN UJI KOMPETENSI

~~~~~

TECHNICAL 3D ILLUSTRATION ARTIST

LSP TIK INDONESIA

Jl. Pucang Anom Timur 23 Surabaya – 60282, Jawa Timur | Telp: +62 31 5019775 | Fax: +62 31 5019776

Daftar Isi

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

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 dimiliki 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 Diploma 3 (D3); Atau
- 2.2. Memiliki sertifikat pelatihan berbasis kompetensi pada bidang Technical 3D Illustration Artist; Atau
- 2.3. Telah berpengalaman kerja pada lingkup yang sesuai dengan bidang Technical 3D Illustration Artist 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 bidang Technical 3D Illustration Artist.
- 3.2. Kewajiban Pemegang Sertifikat
 - 3.2.1. Melaksanakan keprofesian di bidang Technical 3D Illustration Artist.
 - 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 pada 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 sesuai bidang Technical 3D Illustration Artist setiap 6 bulan sekali.
 - 3.2.7. Membayar biaya sertifikasi.

4. Persyaratan Sertifikasi

Peserta uji kompetensi harus melengkapi persyaratan yang sesuai dengan skema sertifikasi Technical 3D Illustration Artist yang meliputi:

- 4.1. Melengkapi isian formulir permohonan (FR-APL01) dan formulir asesmen (FR-APL02)
- 4.2. Menyerahkan persyaratan uji kompetensi
 - a. Pas foto 3x4 sebanyak 3 lembar
 - b. Copy identitas diri (KTP/SIM/KK)
 - c. Copy ijazah terakhir / transkrip nilai
 - d. Copy sertifikat yang relevan dengan bidang Technical 3D Illustration Artist, bila ada.
 - e. CV pengalaman kerja yang relevan dengan bidang Technical 3D Illustration Artist, bila ada.
 - f. Portofolio yang relevan dengan bidang Technical 3D Illustration Artist, 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 keputusan kompeten (K) atau belum kompeten (BK) berdasarkan bukti-bukti yang telah dikumpulkan selama proses uji kompetensi.
- 5.6. LSP TIK Indonesia menerbitkan sertifikat kompetensi Technical 3D Illustration Artist bagi peserta uji kompetensi yang dinyatakan kompeten di semua unit kompetensi yang diujikan.

6. Rincian Unit Kompetensi

No	Kode Unit	Judul Unit
1	J.591120.008.01	Membuat model <i>digital hardsurface</i> 3 dimensi
2	J.591120.009.01	Membuat model <i>digital organic</i> 3 dimensi
3	J.591120.011.01	Membuat pencitraan <i>UV mesh</i>
4	J.591120.012.01	Membuat pencitraan gambar <i>digital (rendering)</i>
5	J.591120.013.01	Membuat pencitraan tekstur permukaan
6	J.591120.014.01	Membuat rancangan antar sambungan mekanika dan objek <i>digital (skinning)</i>
7	J.591120.015.01	Membuat rancangan mekanika gerak <i>digital (rigging)</i>
8	J.591120.020.01	Membuat pencitraan cahaya <i>digital</i>
9	J.591120.021.01	Membuat pencitraan sifat permukaan (<i>shading</i>)
10	J.591120.031.01	Membuat sudut pandang kamera <i>digital</i>
11	J.591120.043.01	Melakukan pengawasan nilai mutu seni visual (<i>art directing</i>)

Kode Unit : J.591120.008.01

Judul Unit : Membuat model digital hardsurface 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 hardsurface	1.1. Proporsi, ukuran dan teknik kerja model 3D diidentifikasi dari desain produksi. 1.2. Elemen gambar tampak desain produksi disiapkan dalam format digital.
2. Membuat bentuk/model 3D hardsurface	2.1. Ketepatan ukuran dan volume bentuk sesuai desain produksi diidentifikasi. 2.2. Proses pengerjaan disimpan secara berkala (progressive file).

Kode Unit : J.591120.009.01

Judul Unit : Membuat model digital organic 3 dimensi

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

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

Kode Unit : J.591120.011.01

Judul Unit : Membuat pencitraan UV mesh

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

Elemen Kompetensi	Kriteria Unjuk Kerja
1. Mengidentifikasi struktur model 3Dimensi (topology)	1.1. Topologi garis dalam model 3D dapat diidentifikasi. 1.2. Proyeksi model 3D kedalam bentuk planar 2 dimensi dianalisa.
2. Mengubah bentuk 3 Dimensi menjadi pola 2 Dimensi	2.1. Pemetaan bentuk 3 dimensi dibuat dalam pola 2 Dimensi menggunakan aplikasi 3D software. 2.2. Peletakan pola 2 Dimensi disesuaikan terhadap standard prosedur kerja

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

Kode Unit : J.591120.013.01

Judul Unit : Membuat pencitraan tekstur permukaan

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

Elemen Kompetensi	Kriteria Unjuk Kerja
1. Mengidentifikasi struktur pola permukaan 2 dimensi (unwrap UV)	1.1. Pemetaan UVW permukaan objek 3 Dimensi dan dimensi UVW permukaan diidentifikasi. 1.2. Struktur topologi 3 Dimensi objek dipetakan pada bidang 2 Dimensi.
2. Mengidentifikasi sifat dan warna permukaan dalam format images	2.1. Pemilihan warna dan jenis tekture pada permukaan diidentifikasi. 2.2. Pemilihan format images disesuaikan arahan teknikal director
3. Membuat digital imaging texture	3.1. Tahapan kerja pembuatan digital imaging serta resolusi gambar yang dipergunakan diidentifikasi sesuai prosedur kerja. 3.2. Penamaan gambar (images) disesuaikan dengan standard prosedur penamaan.

Kode Unit : J.591120.014.01

Judul Unit : Membuat Rancangan Antar Sambungan Mekanika dan Objek Digital (Skinning)

Deskripsi Unit : Unit ini berhubungan dengan pengetahuan, keterampilan dan sikap kerja yang dibutuhkan dalam membuat rancangan antar sambungan mekanika dan objek digital (skinning).

Elemen Kompetensi	Kriteria Unjuk Kerja
1. Mengidentifikasi strukture topology objek	1.1. Topology mesh pada objek 3 dimensi diidentifikasi. 1.2. Artikulasi mesh pada objek 3 dimensi dianalisa.
2. Mengidentifikasi mekanisme gerak digital	2.1. Hubungan permukaan objek terhadap sambungan mekanika (rigging) diidentifikasi. 2.2. Pendekatan human anatomy dalam teknik digital dianalisa.
3. Membuat teknik sambungan antar objek 3D dan mekanika (rigging)	3.1. Terapan sambungan permukaan (skinning) dalam software 3 Dimensi disesuaikan dengan standard prosedur kerja. 3.2. Pengaruh sambungan permukaan (skinning) terhadap mekanika gerak digital (rigging) dievaluasi secara berkala. 3.3. Hasil eveluasi digunakan untuk perbaikan / penyempurnaan terhadap struktur topologi model 3 dimensi.

Kode Unit : J.591120.015.01
Judul Unit : Membuat Rancangan Mekanika Gerak Digital (Rigging)

Deskripsi Unit : Unit ini berhubungan dengan pengetahuan, keterampilan dan sikap kerja yang dibutuhkan dalam membuat rancangan mekanika gerak digital (rigging).

Elemen Kompetensi	Kriteria Unjuk Kerja
1. Mengidentifikasi artikulasi dari objek 3 Dimensi	1.1. Pola gerakan objek teridentifikasi. 1.2. Mekanika gerak objek terhadap desain objek teridentifikasi.
2. Menyusun struktur mekanika (rigging) sesuai dengan artikulasi dari objek 3 Dimensi	2.1. Struktur mekanika sesuai proporsi objek 3 2.2. dimensi teridentifikasi. 2.3. 2.2 Struktur mekanika sesuai topology objek 3 2.4. dimensi teridentifikasi.
3. Membuat mekanika pengaturan gerak dari objek 3 Dimensi	3.1. Penempatan kontroler disesuaikan dengan fungsi mekanika gerak. 3.2. Identifikasi pengaruh sambungan permukaan (skinning) terhadap mekanika gerak digital (rigging) terevaluasi secara berkala. 3.3. Hasil evaluasi digunakan untuk perbaikan / penyempurnaan terhadap struktur topologi model 3 dimensi.

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.591120.031.01

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.

Kode Unit : J.591120.043.01

Judul Unit : Melakukan pengawasan nilai mutu seni visual (art directing)

Deskripsi Unit : Unit ini berhubungan dengan pengetahuan, keterampilan dan sikap kerja yang dibutuhkan dalam melakukan pengawasan nilai mutu seni visual (art directing).

Elemen Kompetensi	Kriteria Unjuk Kerja
1. Melakukan Riset terhadap estetika Visual	1.1. Visi sutradara dalam bentuk estetika visual diidentifikasi. 1.2. Eksplorasi dilakukan untuk memilih kombinasi dalam pengembangan gaya visual berupa warna, komposisi dan cahaya. 1.3. Penggagasan cerita serta visual cerita diterjemahkan dalam panduan visual.
2. Membuat arahan panduan artistik dan gaya visual	2.1. Gaya Visual secara menyeluruh meliputi aspek bentuk, warna, cahaya, komposisi dituangkan dalam panduan artistik. 2.2. Komponen warna disusun dalam skrip warna 2.3. (colour script). 2.4. Standard artistik dituangkan dalam format baku berupa modul panduan. 2.5. Proses kreatif pada pengagas desain produksi diarahkan.