



~ ~ ~ ~ ~

PANDUAN UJI KOMPETENSI

~ ~ ~ ~ ~

KLASTER ASSET MODELING

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 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
- 2.2. Memiliki sertifikat pelatihan berbasis kompetensi pada klaster Asset Modeling; Atau
- 2.3. Telah berpengalaman kerja pada lingkup yang sesuai dengan klaster Asset Modeling 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 klaster Asset Modeling.
- 3.2. Kewajiban Pemegang Sertifikat
 - 3.2.1. Melaksanakan keprofesian di bidang klaster Asset Modeling.
 - 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 klaster Asset Modeling setiap 6 bulan sekali.

3.2.7. Membayar biaya sertifikasi.

4. Persyaratan Sertifikasi

Peserta uji kompetensi harus melengkapi persyaratan yang sesuai dengan skema sertifikasi Klaster Asset Modeling 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 klaster Asset Modeling, bila ada.
 - e. CV pengalaman kerja yang relevan dengan klaster Asset Modeling, bila ada.
 - f. Portofolio yang relevan dengan klaster Asset Modeling, 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 Klaster Asset Modeling bagi peserta uji kompetensi yang dinyatakan kompeten di semua unit kompetensi yang diujikan.

6. Rincian Unit Kompetensi

No	Kode Unit	Nama Unit
1	J.591120.012.01	Membuat Pencitraan Gambar Digital (Rendering)
2	J.591120.008.01	Membuat Model Digital Hardsurface 3 Dimensi
3	J.591120.007.01	Membuat Kumpulan Aset Digital (Layout 3 Dimensi)
4	J.591120.013.01	Membuat Pencitraan Tekstur Permukaan
5	J.591120.020.01	Membuat pencitraan cahaya digital
6	J.591120.021.01	Membuat Pencitraan Sifat Permukaan (Shading)

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 (render pass) 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.591120.008.01

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 <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>progresive file</i>).

Kode Unit : J.591120.007.01

Judul Unit : Membuat Kumpulan Aset Digital (Layout 3 Dimensi)

Deskripsi Unit : Unit ini berhubungan dengan pengetahuan, keterampilan dan sikap kerja yang dibutuhkan dalam membuat kumpulan aset digital (layout 3 dimensi).

Elemen Kompetensi	Kriteria Unjuk Kerja
1. Mengidentifikasi kumpulan aset dalam <i>storyboard</i>	1.1. Kumpulan aset berdasarkan <i>cut/scene/shoot</i> diidentifikasi. 1.2. Kumpulan aset <i>digital</i> didata sesuai pengelompokkan dalam <i>storyboard</i> .
2. Melakukan pengumpulan aset	2.1. Aset <i>digital</i> sesuai komposisi layout dalam <i>storyboard</i> dikumpulkan ke dalam <i>shoot/scene/cut</i> . 2.2. Ukuran aset dalam kelompok <i>scene</i> sesuai <i>storyboard</i> disamakan. 2.3. Kumpulan aset diberi penamaan sesuai prosedur kerja.

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

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.