



## 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 3D Animation; Atau
- 2.3. Telah berpengalaman kerja pada lingkup yang sesuai dengan klaster 3D Animation 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 3D Animation.

### 3.2. Kewajiban Pemegang Sertifikat

- 3.2.1. Melaksanakan keprofesian di bidang klaster 3D Animation.
- 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 3D Animation 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 3D Animation 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 3D Animation, bila ada.
  - e. CV pengalaman kerja yang relevan dengan klaster 3D Animation, bila ada.
  - f. Portofolio yang relevan dengan klaster 3D Animation, 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 3D Animation bagi peserta uji kompetensi yang dinyatakan kompeten di semua unit kompetensi yang diujikan.

## 6. Rincian Unit Kompetensi

No	Kode Unit	Judul Unit
1	J.591120.017.01	Membuat Gerak Digital Character
2	J.591120.004.01	Membuat Gerak Digital Non Character
3	J.591120.015.01	Membuat rancangan mekanika gerak digital (rigging)
4	J.591120.014.01	Membuat Rancangan Antar Sambungan Mekanika dan Objek Digital (Skinning)
5	J.591120.012.01	Membuat Pencitraan Gambar Digital (Rendering)
6	J.591120.031.01	Membuat sudut pandang kamera digital
7	J.591120.022.01	Membuat komposisi teknik layer 3 dimensi (3D compositing)



**Kode Unit : J.591120.017.01**

**Judul Unit : Membuat Gerak Digital Character**

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

Elemen Kompetensi	Kriteria Unjuk Kerja
1. Mengidentifikasi cerita, <i>storyboard</i> dan karakter desain kedalam pola gerak <i>digital</i>	1.1. Cerita, <i>storyboard</i> dan karakter desain teridentifikasi. 1.2. Rencana gerak berdasarkan cerita dan <i>storyboard</i> teridentifikasi.
2. Mengidentifikasi mekanika sistem gerak ( <i>rigging</i> )	2.1. System kerja mekanika gerak <i>digital</i> teridentifikasi. 2.2. Terapan kontrol mekanika gerak teridentifikasi.
3. Melakukan pergerakan <i>digital</i> karakter	3.1. Terapan prinsip dasar animasi dilakukan pada <i>cut/scene/shoot</i> sesuai cerita dan <i>storyboard</i> . 3.2. Aktung setiap karakter dengan memberikan emosi dan ekspresi termasuk dialog tervisualkan secara <i>digital</i> . 3.3. Tahapan kerja disesuaikan standard prosedur kerja.

**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>progresive file</i> ). 2.3. <i>Preview</i> gerak dilakukan sesuai dengan prosedur.

**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).

<b>Elemen Kompetensi</b>	<b>Kriteria Unjuk Kerja</b>
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 ( <i>rigging</i> ) sesuai dengan artikulasi dari objek 3 Dimensi	2.1. Struktur mekanika sesuai <i>proporsi</i> objek 3 dimensi teridentifikasi. 2.2. Struktur mekanika sesuai <i>topology</i> objek 3 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 ( <i>skinning</i> ) terhadap mekanika gerak <i>digital (rigging)</i> terevaluasi secara berkala. 3.3. Hasil evaluasi digunakan untuk perbaikan/penyempurnaan terhadap struktur <i>topology</i> model 3 dimensi.

**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*).

<b>Elemen Kompetensi</b>	<b>Kriteria Unjuk Kerja</b>
1. Mengidentifikasi <i>struktural topology</i> objek	1.1. <i>Topology mesh</i> pada objek 3 dimensi diidentifikasi. 1.2. Artikulasi <i>mesh</i> pada objek 3 dimensi dianalisa.
2. Mengidentifikasi mekanisme gerak <i>digital</i>	2.1. Hubungan permukaan objek terhadap sambungan mekanika ( <i>rigging</i> ) diidentifikasi. 2.2. Pendekatan <i>human anatomy</i> dalam teknik <i>digital</i> dianalisa.

3. Membuat teknik sambungan antar objek 3D dan mekanika ( <i>rigging</i> )	3.1. Terapan sambungan permukaan ( <i>skinning</i> ) dalam <i>software</i> 3 Dimensi disesuaikan dengan <i>standard</i> prosedur kerja. 3.2. Pengaruh sambungan permukaan ( <i>skinning</i> ) terhadap mekanika gerak <i>digital (rigging)</i> dievaluasi secara berkala. 3.3. Hasil eveluasi digunakan untuk perbaikan/penyempurnaan terhadap struktur topologi model 3 dimensi.
--	---

**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.591120.031.01**

**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.591120.022.01

**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).

<b>Elemen Kompetensi</b>	<b>Kriteria Unjuk Kerja</b>
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.