



**MENTERI KETENAGAKERJAAN
REPUBLIK INDONESIA**

**KEPUTUSAN MENTERI KETENAGAKERJAAN
REPUBLIK INDONESIA**

NOMOR 400TAHUN 2014

TENTANG

**PENETAPAN STANDAR KOMPETENSI KERJA NASIONAL INDONESIA
KATEGORI INFORMASI DAN KOMUNIKASI GOLONGAN POKOK PRODUKSI
GAMBAR BERGERAK, VIDEO DAN PROGRAM TELEVISI, PEREKAMAN SUARA
DAN PENERBITAN MUSIK BIDANG PEMBUATAN ANIMASI**

DENGAN RAHMAT TUHAN YANG MAHA ESA

MENTERI KETENAGAKERJAAN REPUBLIK INDONESIA,

Menimbang : bahwa untuk melaksanakan ketentuan Pasal 26 Peraturan Menteri Tenaga Kerja dan Transmigrasi Nomor 8 Tahun 2012 tentang Tata Cara Penetapan Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia, perlu menetapkan Keputusan Menteri tentang Penetapan Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia Kategori Informasi dan Komunikasi Golongan Pokok Produksi Gambar Bergerak, Video dan Program Televisi, Perekaman Suara dan Penerbitan Musik Bidang Pembuatan Animasi;

Mengingat : 1. Undang-Undang Nomor 13 Tahun 2003 tentang Ketenagakerjaan (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003 Nomor 39, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4279);

2. Peraturan Pemerintah Nomor 31 Tahun 2006 tentang Sistem Pelatihan Kerja Nasional (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2006 Nomor 67, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4637);

3. Peraturan Presiden Nomor 8 Tahun 2012 tentang Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2012 Nomor 24);

4. Keputusan Presiden Nomor 121/P Tahun 2014;

5. Peraturan Menteri Tenaga Kerja dan Transmigrasi Nomor 8 Tahun 2012 tentang Tata Cara Penetapan Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia (Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2012 Nomor 364);

- Memperhatikan :
1. Hasil Konvensi Nasional Rancangan Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia Kategori Informasi dan Komunikasi Golongan Pokok Produksi Gambar Bergerak, Video dan Program Televisi, Perekaman Suara dan Penerbitan Musik Bidang Pembuatan Animasi yang diselenggarakan 25 Oktober 2012 bertempat di Jakarta;
 2. Surat Kepala Puslitbang Literasi dan Profesi SDM Kominfo Nomor B-482/KOMINFO/BLSDM.5/LT.03.07/12/2014 tanggal 8 Desember 2014 perihal Pengajuan RSKKNI menjadi SKKNI;

MEMUTUSKAN:

Menetapkan :

- KESATU : Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia Kategori Informasi dan Komunikasi Golongan Pokok Produksi Gambar Bergerak, Video dan Program Televisi, Perekaman Suara dan Penerbitan Musik Bidang Pembuatan Animasi, sebagaimana tercantum dalam Lampiran dan merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari Keputusan Menteri ini.
- KEDUA : Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia sebagaimana dimaksud dalam Diktum KESATU berlaku secara nasional dan menjadi acuan penyelenggaraan pendidikan dan pelatihan profesi, uji kompetensi dan sertifikasi profesi.
- KETIGA : Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia sebagaimana dimaksud dalam Diktum KESATU pemberlakuannya ditetapkan oleh Menteri Komunikasi dan Informatika.
- KEEMPAT : Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia sebagaimana dimaksud dalam Diktum KETIGA dikaji ulang setiap 5 (lima) tahun atau sesuai dengan kebutuhan.
- KELIMA : Keputusan Menteri ini mulai berlaku pada tanggal ditetapkan.

Ditetapkan di Jakarta
pada tanggal 30 Desember 2014

MENTERI KETENAGAKERJAAN
REPUBLIK INDONESIA,



M. HANIF DHAKIRI

LAMPIRAN

KEPUTUSAN MENTERI KETENAGAKERJAAN
REPUBLIK INDONESIA

NOMOR 400 TAHUN 2014

TENTANG

PENETAPAN STANDAR KOMPETENSI KERJA NASIONAL
INDONESIA KATEGORI INFORMASI DAN KOMUNIKASI
GOLONGAN POKOK PRODUKSI GAMBAR BERGERAK,
VIDEO DAN PROGRAM TELEVISI, PEREKAMAN SUARA
DAN PENERBITAN MUSIK BIDANG PEMBUATAN
ANIMASI

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Industri animasi di dunia memiliki 2 pola model bisnis yang selama ini berjalan, yaitu: Model *Services* dan Model IP (*intellectual property*). Studio Animasi di Indonesia, diawal era kemunculan Industrinya, mengawali dengan metode *Services*, dimana model bisnis yang dijalankan lebih menekankan pada pelayanan dalam pengerjaan produksi animasi melalui pesanan. Banyak studio animasi saat itu tumbuh dan berkembang seiring perkembangan teknologi berbasis komputer, dikarenakan pesanan pembuatan animasi baik untuk iklan & bumper acara di TV, visualisasi arsitektural meningkat. Dan juga banyaknya tawaran pembuatan animasi untuk tayangan serial animasi dari luar negeri kepada studio-studio animasi lokal.

Lambat laut dengan berkembangannya pola pemikiran bisnis secara umum, maka para pelaku Industri animasi mulai melirik dewasa ini kearah bisnis model yang baru untuk iklim bisnis di Indonesia, tetapi sudah lama diterapkan oleh Industri animasi di Luar negeri, yaitu Model bisnis berbasis IP (*Intelektual property*). Dimana setiap studio saat ini berlomba untuk menciptakan karya orisinal (*Karya cipta sendiri*)

berdasarkan kreatifitas yang dimiliki oleh setiap studio, dan menjajakan kepada pihak pengembang. Sehingga kepemilikan atas hasil karya menjadi suatu pola dalam mencapai keuntungan jangka panjang.

Di *market* global, industri ini berkembang menjadi industri yang besar dan padat karya. Meskipun industri animasi ini dianggap industri padat karya, tetapi industri animasi memiliki dan harus diperlakukan berbeda karena industri ini bukan *labour cost* karena adalah sebuah industri yang dalam proses produksinya membutuhkan kerja dan keahlian yang kreatif serta dilakukan secara kolektif. Kreatif karena para animator atau para praktisinya menuangkan ide dalam bentuk gambar yang harus bisa diformat dalam bentuk gambar sehingga seolah olah hidup. Pemahaman gambar, karakter dan warna sangat bergantung pada tingkat kreatifis mereka. Dengan adanya kemajuan teknologi, pemakaian *software* komputer juga harus terus menerus berkembang disesuaikan dengan kebutuhan dan kemajuan teknologi. Pola bekerja yang dianut adalah juga secara kolektif, sangat erat keterkaitan satu proses produksi dengan proses lainnya. Karena itu sanggup bekerja dalam team termasuk adalah salah satu kompetensi kunci dalam industri ini.

Meskipun dapat dikatakan industri padat karya tetapi tenaga kerja yang dibutuhkan harus yang terlatih dan terdidik, karena bukan tenaga yang dibutuhkan tetapi lebih kepada keahlian yang spesifik. Karena jenis pekerjaan yang spesifik inilah, kompetensi yang dibutuhkan untuk memilih salah satu profesi di industri ini tidak banyak. Setiap jabatan dalam proses produksi industri ini hanya mempunyai atau terdiri dari 1 (satu) unit kompetensi.

Untuk menyiapkan SDM yang berkualitas sesuai dengan tuntutan kebutuhan pasar kerja dan kekhasan industri animasi, perlu adanya standar kebutuhan kualifikasi SDM yang diwujudkan ke dalam Standar Kompetensi Nasional. Standar ini merupakan refleksi atas kompetensi yang diharapkan dimiliki orang-orang yang akan bekerja di bidang animasi. Di samping itu standar ini juga memiliki ekuivalen dan kesetaraan dengan standar-standar relevan yang berlaku pada sektor industri animasi di negara lain bahkan berlaku secara internasional.

Secara umum, SKKNI animasi ini memilah berdasarkan 3 sektor kerja utama, yaitu: Pra produksi, Produksi dan Paska produksi. Dari ketiganya terdapat unit-unit kompetensi yang membidani keahlian yang berbeda serta kualifikasi yang dituntut oleh pelaku industry animasi secara umum.

B. Pengertian

1. Standar Kompetensi adalah perumusan tentang kemampuan yang harus dimiliki seseorang untuk melakukan suatu tugas atau pekerjaan yang didasari atas pengetahuan, keterampilan dan sikap kerja sesuai dengan unjuk kerja yang dipersyaratkan.
2. Kompetensi adalah suatu kemampuan menguasai dan menrapkan pengetahuan, keterampilan/keahlian dan sikap kerja tertentu di tempat kerja sesuai dengan kinerja yang dipersyaratkan.
3. Peta kompetensi adalah gambaran komprehensif tentang kompetensi dari setiap fungsi dalam suatu lapangan usaha yang akan dipergunakan sebagai acuan dalam menyusun standar kompetensi.
4. Elemen kompetensi merupakan bagian kecil dari unit kompetensi yang mengidentifikasikan tugas-tugas yang harus dikerjakan untuk mencapai unit kompetensi tersebut
5. Kriteria unjuk kerja merupakan bentuk pernyataan menggambarkan kegiatan yang harus dikerjakan untuk memperagakan kompetensi di setiap elemen kompetensi. Kriteria unjuk kerja harus mencerminkan aktifitas yang menggambarkan 3 aspek yang terdiri dari unsur-unsur pengetahuan, keterampilan dan sikap kerja
6. Sortasi adalah proses pemilahan antara yang digunakan dan tidak digunakan
7. Animasi dalam terminologi kata bisa diartikan sebagai teknik visual yang menciptakan illusi pergerakan dengan menampilkan urutan gambar secara cepat
8. Terminologi kata Penggagas dapat diartikan sebagai Perencana atau Perancang

9. Terminologi kata visual dapat mengarah pada arti penggambaran/gambar
10. Terminologi kata Cerita mengarah pada bentuk runtutan kata yang menghasilkan alur yang terstruktur
11. Membuat pra pencitraan produksi merupakan areal kerja yang memiliki fokus dalam perancangan element-element bentuk visual yang terdapat dalam penceritaan
12. Pencitraan merupakan terminologi kata yang dapat diartikan sebagai suatu pola kerja yang terfokus dalam teknik visual
13. Penggagas konsep visual merupakan lingkup kerja yang menitik beratkan pada pencitraan yang terciptakan dari alam imajinatif berpikir kemudian dituangkan pada coretan gambar yang bersifat inspiratif
14. Membuat desain produksi merupakan fungsi utama dalam tatanan kerja yang menitik beratkan pada aspek perencanaan yang terukur pada suatu penciptaan bentuk desain
15. Tehnik 2 Dimensi merupakan metode pengerjaan produksi yang menggunakan bidang kerja 2 axis yaitu X dan Y yang dilakukan dengan teknik konvensional diatas kertas atau dengan teknik *digital*
16. Paska Produksi merupakan areal kerja yang terfokus dalam penciptaan komposisi akhir visual dan suara menjadi produk akhir.
17. Pengawas produksi merupakan areal kerja yang menjaga kualitas kerja, sistem kerja dan manajemen kerja didalam penyelenggaraan konten animasi
18. Penggunaan kata Aset memiliki arti sebagai kumpulan element yang menyatu dalam mekanisme dan manajemen kerja dalam tatanan produksi

C. Penggunaan SKKNI

Standar Kompetensi dibutuhkan oleh beberapa lembaga / institusi yang berkaitan dengan pengembangan sumber daya manusia, sesuai dengan kebutuhan masing- masing :

1. Untuk institusi pendidikan dan pelatihan
 - 1.1 Memberikan informasi untuk pengembangan program dan kurikulum
 - 1.2 Sebagai acuan dalam penyelenggaraan pelatihan penilaian, sertifikasi
2. Untuk dunia usaha / industri dan penggunaan tenaga kerja
 - 2.1 Membantu dalam rekrutmen
 - 2.2 Membantu penilaian unjuk kerja
 - 2.3 Membantu dalam menyusun uraian jabatan
 - 2.4 Untuk mengembangkan program pelatihan yang spesifik berdasar kebutuhan dunia usaha / industri
3. Untuk institusi penyelenggara pengujian dan sertifikasi
 - 3.1 Sebagai acuan dalam merumuskan paket-paket program sertifikasi sesuai dengan kualifikasi dan levelnya.
 - 3.2 Sebagai acuan dalam penyelenggaraan pelatihan penilaian dan sertifikasi

D. Komite Standar Kompetensi

1. Komite Standar Kompetensi Kerja Nasional Pada Sektor Komunikasi Dan Informatika

Komite Standard Kompetensi Kerja Nasional dibentuk berdasarkan Keputusan Kepala Badan Litbang SDM Kementrian KOMINFO Tahun 2012 Nomor : 49/KEP/KOMINFO/BLSDM/3/2012 selaku pengarah komite Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia Sektor Komunikasi Dan Informatika

Susunan Komite Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia sebagai berikut :

NO	NAMA	INSTANSI / INSTITUSI	JABATAN DALAM PANITIA/TIM
1	Aizirman Djusan, M.Sc. Econ	Kemkominfo	Pengarah
2	Prof. Dr. Gati Gayatri, MA	Kemkominfo	Ketua

NO	NAMA	INSTANSI / INSTITUSI	JABATAN DALAM PANITIA/TIM
3	Dr. Udi Rusadi, MS	Kemkominfo	Sekretaris
4	Richardus Eko Indrajit	APTIKOM/BNSP	Anggota
5	Awik Suprawito	ISKI	Anggota
6	Victor Terinathe	LSP Telematika	Anggota
7	Adrian Nafarin	LSP TIK	Anggota
8	Aris Hermanto, B.Eng	Kemnakertrans	Anggota
9	Adhi Djayapratama, ST	Kemnakertrans	Anggota

2. Tim Perumus SKKNI

Susunan tim perumus dibentuk berdasarkan Surat Keputusan Kepala Badan Litbang SDM Kementerian KOMINFO Tahun 2012 Nomor : 47/KEP/KOMINFO/BLSDM/3/2012 selaku Perumus Rancangan Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia Bidang Animasi. Susunan tim perumus sebagai berikut :

NO	NAMA	INSTANSI	JABATAN DALAM PANITIA
1	Aizirman Djusan	Kemkoinfo	Pengarah
2	Gati Gayatri	Kemkoinfo	Penanggungjawab
3	Ardian Elkana	AINAKI	Ketua
4	Dermawan Syamsuddin	AINAKI	Sekretaris
5	Tyas Utomo	AINAKI	Anggota
6	Vonny Iskandar	AINAKI	Anggota
7	Maria Thjin	AINAKI	Anggota
8	Chandra Endroputro	AINAKI	Anggota
9	Edgar Hidamy	AINAKI	Anggota
10	Glenn Tumbelaka	AINAKI	Anggota
11	Kris Sulisto	AINAKI	Anggota
12	Susilo Dwi	AINAKI	Anggota
13	Hamtianto Joeda	AINAKI	Anggota
14	H.Rangga Yuda Y	AINAKI	Anggota
15	Intan R Mutiaz	AINAKI	Anggota
16	Sinta Dewi	AINAKI	Anggota

3. Tim Verifikator SKKNI

Susunan tim verifikator dibentuk berdasarkan surat keputusan Kepala Badan Litbang SDM Kementrian KOMINFO tahun 2012 No : 48/KEP/KOMINFO/BLSDM/3/2012 tanggal 1 Maret 2012 selaku pengarah komite standar kompetensi bidang kerja Susunan tim verifikator sebagai berikut :

NO	NAMA	INSTANSI	JABATAN DALAM PANITIA	KET
1.	Aris Hermanto, B.Eng	Kemenakertrans	Ketua	
2.	Ratna Kurniasari, M.Eng	Kemenakertrans	Sekretaris	
3.	Tenti Asrar, SE, M.Si	Kemenakertrans	Anggota	
4.	Adhi Djayapratama, ST	Kemenakertrans	Anggota	
5.	Anny Triana, ST, M.Sc	Kemkominfo	Anggota	
6.	Aldhino Anggorosesar, S.Kom, M.Sc	Kemkominfo	Anggota	

BAB II
STANDAR KOMPETENSI KERJA NASIONAL INDONESIA

A. Peta dan Kemasan Kompetensi

A.1 Peta Kompetensi

TUJUAN UTAMA	FUNGSI KUNCI	FUNGSI UTAMA	FUNGSI DASAR
Memproduksi konten animasi	Membuat pra penceritaan produksi	Membuat ide cerita	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat skrip penceritaan (<i>script writing</i>) 2. Membuat skenario
		Membuat visual cerita	<ol style="list-style-type: none"> 3. Membuat gambar penceritaan (<i>storyboard drawing</i>) 4. Melakukan penyuntingan suara dan gambar bercerita (<i>animatic/previsualisation</i>) 5. Melakukan perekaman rancangan dialog
	Membuat pra pencitraan produksi	Membuat konsep visual	<ol style="list-style-type: none"> 6. Membuat gambar sketsa karakter 7. Membuat gambar sketsa latar 8. Membuat gambar sketsa <i>property</i>
		Membuat desain produksi	<ol style="list-style-type: none"> 9. Membuat standar produksi desain karakter (<i>character design</i>) 10. Membuat standar produksi desain latar (<i>environment design</i>) 11. Membuat standar produksi desain <i>property</i> (<i>property design</i>)

	Memproduksi teknik 2 dimensi	Membuat gerak teknik 2 dimensi	<p>12. Membuat sekuensial gambar gerak utama (<i>keyframing</i>)</p> <p>13. Membuat sekuensial gambar gerak sela (<i>inbetween</i>)</p> <p>14. Membuat gerak <i>digital puppeteer</i></p>
		Membuat aset citra gambar 2 dimensi	<p>15. Membuat gambar latar</p> <p>16. Membuat pewarnaan gambar karakter (<i>coloring</i>)</p> <p>17. Melakukan pewarnaan gambar latar (<i>coloring</i>)</p> <p>18. Membuat elemen gambar <i>digital puppeteer</i></p> <p>19. Melakukan pemindaian <i>digital</i></p>
	Memproduksi teknik <i>digital</i> 3 dimensi	Membuat bentuk <i>digital</i> 3 dimensi	<p>20. Membuat model <i>digital</i> organik 3 dimensi</p> <p>21. Membuat model <i>digital hardsurface</i> 3 dimensi</p> <p>22. Membuat model <i>digital sculpting</i></p>
		Membuat gerak <i>digital</i> 3 dimensi	<p>23. Membuat gerak <i>digital character</i></p> <p>24. Membuat gerak <i>digital non character</i></p>
		Membuat <i>layout digital</i>	<p>25. Membuat kumpulan aset <i>digital (layout 3 dimensi)</i></p> <p>26. Membuat sudut pandang kamera <i>digital</i></p>

		Membuat tekstur permukaan dan sifat permukaan	<p>27. Membuat pencitraan <i>UV mesh</i></p> <p>28. Membuat pencitraan tekstur permukaan</p> <p>29. Membuat pencitraan sifat permukaan (<i>shading</i>)</p>
		Membuat cahaya <i>digital</i> dan <i>rendering</i>	<p>30. Membuat pencitraan cahaya <i>digital</i></p> <p>31. Membuat pencitraan gambar <i>digital</i> (<i>rendering</i>)</p>
		Membuat efek <i>digital</i>	<p>32. Membuat simulasi dinamis objek <i>digital</i> (<i>cloth/hair</i>)</p> <p>33. Membuat arahan gerak <i>particle</i></p> <p>34. Membuat arahan simulasi gerak <i>digital</i> larutan (<i>liquid/fluid</i>)</p>
		Membuat mekanisme kerja <i>digital</i> (<i>character setup</i>)	<p>35. Membuat rancangan mekanika gerak <i>digital</i> (<i>rigging</i>)</p> <p>36. Membuat rancangan antar sambungan mekanika dan objek <i>digital</i> (<i>skinning</i>)</p>
		Membuat visual akhir	<p>37. Melakukan penyuntingan gambar akhir (<i>online editing</i>)</p> <p>38. Membuat komposisi teknik layer 2 dimensi (2D <i>compositing</i>)</p> <p>39. Membuat komposisi teknik layer 3 dimensi (3D <i>compositing</i>)</p>
	Membuat paska produksi		

	Mengawasi bidang produksi	Mengawasi bidang teknis	40. Melakukan pengawasan aspek teknik produksi dan alur kerja (<i>technical directing</i>) 41. Melakukan pengawasan nilai mutu gerak visual (<i>animation directing</i>)
		Mengawasi bidang kreatif	42. Melakukan pengawasan nilai mutu seni visual (<i>art directing</i>) 43. Melakukan pengawasan bidang penyutradaraan karya animasi (<i>directing</i>)
		Mengawasi bidang manajemen	44. Melakukan pengawasan organisasi dan menyelia kegiatan produksi secara menyeluruh (<i>executing/ producing</i>) 45. Melakukan pengawasan hak intelektual karya animasi

A.2 Kemasan Standar Kompetensi

1. PEMAKETAN BERDASARKAN JENJANG KUALIFIKASI KKNI

Kategori : INFORMASI DAN KOMUNIKASI
Golongan pokok : Produksi gambar bergerak, video dan program televisi, perekaman suara dan penerbitan musik
Jenjang KKNI : Sertifikat II

No	Kode unit	Judul unit kompetensi
1	J.591120.001.01	Melakukan pemindaian <i>digital</i>
2	J.591120.002.01	Melakukan pewarnaan gambar karakter (<i>coloring</i>)
3	J.591120.003.01	Melakukan perekaman rancangan dialog
4	J.591120.004.01	Membuat gerak <i>digital non character</i>
5	J.591120.005.01	Membuat sekuensial gambar gerak sela (<i>inbetween</i>)
6	J.591120.006.01	Melakukan penyuntingan suara dan gambar bercerita (<i>animatic / previsualisation</i>)
7	J.591120.007.01	Membuat kumpulan aset <i>digital (layout 3 dimensi)</i>
8	J.591120.008.01	Membuat model <i>digital hardsurface 3 dimensi</i>
9	J.591120.009.01	Membuat model <i>digital organik 3 dimensi</i>
10	J.591120.010.01	Membuat elemen gambar <i>digital puppeteer</i>
11	J.591120.011.01	Membuat pencitraan <i>UV mesh</i>

Kategori : INFORMASI DAN KOMUNIKASI

Golongan pokok : Produksi gambar bergerak, video dan program televisi, perekaman suara dan penerbitan musik

Jenjang KKNI : Sertifikat III

No	Kode unit	Judul unit kompetensi
1	J.591120.012.01	Membuat pencitraan gambar <i>digital (rendering)</i>
2	J.591120.013.01	Membuat pencitraan tekstur permukaan
3	J.591120.014.01	Membuat rancangan antar sambungan mekanika dan objek <i>digital (skinning)</i>
4	J.591120.015.01	Membuat rancangan mekanika gerak <i>digital (rigging)</i>
5	J.591120.016.01	Membuat sekuensial gambar gerak utama (<i>keyframing</i>)
6	J.591120.017.01	Membuat gerak <i>digital character</i>
7	J.591120.018.01	Membuat gerak <i>digital puppeteer</i>

Kategori : INFORMASI DAN KOMUNIKASI
 Golongan pokok : Produksi gambar bergerak, video dan program televisi, perekaman suara dan penerbitan musik
 Jenjang KKNI : Sertifikat IV

NO	Kode Unit	Judul Unit Kompetensi
1	J.591120.019.01	Membuat komposisi teknik layer 2 dimensi (<i>2D compositing</i>)
2	J.591120.020.01	Membuat pencitraan cahaya <i>digital</i>
3	J.591120.021.01	Membuat pencitraan sifat permukaan (<i>shading</i>)
4	J.591120.022.01	Membuat komposisi teknik layer 3 dimensi (<i>3D compositing</i>)

Kategori : INFORMASI DAN KOMUNIKASI
 Golongan pokok : Produksi gambar bergerak, video dan program televisi, perekaman suara dan penerbitan musik
 Jenjang KKNI : Sertifikat V

NO	Kode Unit	Judul Unit Kompetensi
1	J.591120.023.01	Membuat arahan gerak <i>particle</i>
2	J.591120.024.01	Membuat simulasi dinamis objek <i>digital (cloth/hair)</i>
3	J.591120.025.01	Membuat arahan simulasi gerak <i>digital larutan (liquid/fluid)</i>
4	J.591120.026.01	Melakukan penyuntingan gambar akhir (<i>online editing</i>)
5	J.591120.027.01	Membuat model <i>digital sculpting</i>
6	J.591120.028.01	Membuat gambar latar
7	J.591120.029.01	Melakukan pewarnaan gambar latar (<i>coloring</i>)

Kategori : INFORMASI DAN KOMUNIKASI
 Golongan pokok : Produksi gambar bergerak, video dan program televisi, perekaman suara dan penerbitan musik
 Jenjang KKNI : Sertifikat VI

NO	Kode Unit	Judul Unit Kompetensi
1	J.591120.030.01	Membuat gambar penceritaan (<i>storyboard drawing</i>)
2	J.591120.031.01	Membuat sudut pandang kamera <i>digital</i>
3	J.591120.032.01	Membuat skrip penceritaan (<i>script writing</i>)
4	J.591120.033.01	Membuat skenario
5	J.591120.034.01	Membuat standar produksi desain <i>property (property design)</i>
6	J.591120.035.01	Membuat standar produksi desain suasana (<i>environment design</i>)
7	J.591120.036.01	Membuat standar produksi desain karakter (<i>character design</i>)
8	J.591120.037.01	Melakukan pengawasan organisasi dan menyelia kegiatan produksi secara menyeluruh (<i>executing/producing</i>)

Kategori : INFORMASI DAN KOMUNIKASI

Golongan pokok : Produksi gambar bergerak, video dan program televisi, perekaman suara dan penerbitan musik

Jenjang KKNI : Sertifikat VII

NO	Kode Unit	Judul Unit Kompetensi
1	J.591120.038.01	Membuat gambar sketsa <i>property</i>
2	J.591120.039.01	Membuat gambar sketsa latar
3	J.591120.040.01	Membuat gambar sketsa karakter
4	J.591120.041.01	Melakukan pengawasan hak intelektual karya animasi

Kategori : INFORMASI DAN KOMUNIKASI

Golongan pokok : Produksi gambar bergerak, video dan program televisi, perekaman suara dan penerbitan musik

Jenjang KKNI : Sertifikat VIII

NO	Kode Unit	Judul Unit Kompetensi
1	J.591120.042.01	Melakukan pengawasan aspek teknik produksi dan alur kerja (<i>technical directing</i>)

NO	Kode Unit	Judul Unit Kompetensi
2	J.591120.043.01	Melakukan pengawasan nilai mutu seni visual (<i>art directing</i>)
3	J.591120.044.01	Melakukan pengawasan nilai mutu gerak visual (<i>animation directing</i>)
4	J.591120.045.01	Melakukan pengawasan bidang penyutradaraan karya animasi (<i>directing</i>)

2. PEMAKETAN BERDASARKAN JABATAN

Kategori : INFORMASI DAN KOMUNIKASI
Golongan pokok : Produksi gambar bergerak, video dan program televisi, perekaman suara dan penerbitan musik
Nama pekerjaan/profesi : 2D *layout artist*
Area pekerjaan : *Technical/ Supervisory*

NO	Kode Unit	Judul Unit Kompetensi
1	J.591120.028.01	Membuat gambar latar
2	J.591120.029.01	Melakukan pewarnaan gambar latar (<i>coloring</i>)
3	J.591120.035.01	Membuat standar produksi desain latar (<i>environment design</i>)
4	J.591120.039.01	Membuat gambar sketsa latar
5	J.591120.040.01	Melakukan pengawasan nilai mutu seni visual (<i>art directing</i>)

Kategori : INFORMASI DAN KOMUNIKASI
Golongan pokok : Produksi gambar bergerak, video dan program televisi, perekaman suara dan penerbitan musik
Nama pekerjaan/profesi : 3D *low poly model artist*
Area pekerjaan : *Technical/ Supervisory*

NO	Kode Unit	Judul Unit Kompetensi
1	J.591120.008.01	Membuat model <i>digital hardsurface</i> 3 dimensi
2	J.591120.009.01	Membuat model <i>digital organik</i> 3 dimensi

NO	Kode Unit	Judul Unit Kompetensi
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 1 (rigging)</i>

Kategori : INFORMASI DAN KOMUNIKASI
Golongan pokok : Produksi gambar bergerak, video dan program televisi, perekaman suara dan penerbitan musik
Nama pekerjaan/profesi : *Motion graphic artist*
Area pekerjaan : *Technical/ Supervisory*

NO	Kode Unit	Judul Unit Kompetensi
1	J.591120.004.01	Membuat gerak <i>digital non character</i>
2	J.591120.008.01	Membuat model <i>digital hardsurface 3 dimensi</i>
3	J.591120.012.01	Membuat pencitraan gambar <i>digital (rendering)</i>
4	J.591120.019.01	Membuat komposisi teknik layer 2 dimensi (<i>2D compositing</i>)
5	J.591120.020.01	Membuat pencitraan cahaya <i>digital</i>
6	J.591120.021.01	Membuat pencitraan sifat permukaan (<i>shading</i>)
	J.591120.031.01	Membuat sudut pandang kamera <i>digital</i>
7	J.591120.022.01	Membuat komposisi teknik layer 3 dimensi (<i>3D compositing</i>)
8	J.591120.026.01	Melakukan penyuntingan gambar akhir (<i>online editing</i>)
9	J.591120.040.01	Melakukan pengawasan nilai mutu seni visual (<i>art directing</i>)

Kategori : INFORMASI DAN KOMUNIKASI
 Golongan pokok : Produksi gambar bergerak, video dan program televisi, perekaman suara dan penerbitan musik
 Nama pekerjaan/profesi : 3D *Illustration artist*
 Area pekerjaan : Technical/ *Supervisory*

NO	Kode Unit	Judul Unit Kompetensi
1	J.591120.008.01	Membuat model <i>digital hardsurface</i> 3 dimensi
2	J.591120.009.01	Membuat model <i>digital organik</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>)

3. PEMAKETAN BERDASARKAN KLASSTER

Kelompok kerja pembuat ide bentuk 3 Dimensi

Kategori : INFORMASI DAN KOMUNIKASI
 Golongan pokok : Produksi gambar bergerak, video dan program televisi, perekaman suara dan penerbitan musik
 Nama pekerjaan/profesi : Pembuat ide bentuk 3 dimensi (*generalist*)
 Area pekerjaan : *Technical*

NO	Kode Unit	Judul Unit Kompetensi
1	J.591120.008.01	Membuat model <i>digital hardsurface</i> 3 dimensi
2	J.591120.009.01	Membuat model <i>digital</i> organik 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.591120.027.01	Membuat model <i>digital sculpting</i>
11	J.591120.031.01	Membuat sudut pandang kamera <i>digital</i>
12	J.591120.034.01	Membuat standar produksi desain <i>property (property design)</i>
13	J.591120.035.01	Membuat standar produksi desain latar (<i>environment design</i>)
14	J.591120.036.01	Membuat standar produksi desain karakter (<i>character design</i>)
15	J.591120.043.01	Melakukan pengawasan nilai mutu seni visual (<i>art directing</i>)

Kelompok kerja pembuat ide gerak dan cerita

Kategori : INFORMASI DAN KOMUNIKASI

Golongan pokok : Produksi gambar bergerak, video dan program televisi, perekaman suara dan penerbitan musik

Nama pekerjaan/profesi : Pembuat ide gerak dan cerita (generalist)

Area pekerjaan : *Technical*

NO	Kode Unit	Judul Unit Kompetensi
1	J.591120.001.01	Melakukan pemindaian <i>digital</i>
2	J.591120.003.01	Melakukan perekaman rancangan dialog
3	J.591120.004.01	Membuat gerak <i>digital non character</i>
4	J.591120.005.01	Membuat sekuensial gambar gerak sela (<i>inbetween</i>)
5	J.591120.006.01	Melakukan penyuntingan suara dan gambar bercerita (<i>animatic/previsualisation</i>)
6	J.591120.015.01	Membuat rancangan mekanika gerak <i>digital (rigging)</i>
7	J.591120.016.01	Membuat sekuensial gambar gerak utama (<i>keyframing</i>)
8	J.591120.017.01	Membuat gerak <i>digital character</i>
9	J.591120.018.01	Membuat gerak <i>digital puppeteer</i>
10	J.591120.024.01	Membuat simulasi dinamis objek <i>digital (cloth/hair)</i>
11	J.591120.026.01	Melakukan penyuntingan gambar akhir (<i>online editing</i>)
12	J.591120.030.01	Membuat gambar penceritaan (<i>storyboard drawing</i>)
13	J.591120.031.01	Mempersiapkan sudut pandang kamera <i>digital</i>
14	J.591120.044.01	Melakukan pengawasan nilai mutu gerak visual (<i>animation directing</i>)
15	J.591120.045.01	Melakukan pengawasan bidang penyutradaraan karya animasi (<i>directing</i>)

B. Daftar Unit Kompetensi

NO.	KODE UNIT	JUDUL UNIT KOMPETENSI
1	J.591120.001.01	Melakukan pemindaian <i>digital</i>
2	J.591120.002.01	Melakukan pewarnaan gambar karakter (<i>coloring</i>)
3	J.591120.003.01	Melakukan perekaman rancangan dialog
4	J.591120.004.01	Membuat gerak <i>digital non character</i>
5	J.591120.005.01	Membuat sekuensial gambar gerak sela (<i>inbetween</i>)

NO.	KODE UNIT	JUDUL UNIT KOMPETENSI
6	J.591120.006.01	Melakukan penyuntingan suara dan gambar bercerita (<i>animatic / previsualisation</i>)
7	J.591120.007.01	Membuat kumpulan aset <i>digital (layout 3 dimensi)</i>
8	J.591120.008.01	Membuat model <i>digital hardsurface 3 dimensi</i>
9	J.591120.009.01	Membuat model <i>digital organik 3 dimensi</i>
10	J.591120.010.01	Membuat elemen gambar <i>digital puppeteer</i>
11	J.591120.011.01	Membuat pencitraan <i>UV mesh</i>
12	J.591120.012.01	Membuat pencitraan gambar <i>digital (rendering)</i>
13	J.591120.013.01	Membuat pencitraan tekstur permukaan
14	J.591120.014.01	Membuat rancangan antar sambungan mekanika dan objek <i>digital (skinning)</i>
15	J.591120.015.01	Membuat rancangan mekanika gerak <i>digital (rigging)</i>
16	J.591120.016.01	Membuat sekuensial gambar gerak utama (<i>keyframing</i>)
17	J.591120.017.01	Membuat gerak <i>digital character</i>
18	J.591120.018.01	Membuat gerak <i>digital puppeteer</i>
19	J.591120.019.01	Membuat komposisi teknik layer 2 dimensi (<i>2D compositing</i>)
20	J.591120.020.01	Membuat pencitraan cahaya <i>digital</i>
21	J.591120.021.01	Membuat pencitraan sifat permukaan (<i>shading</i>)
22	J.591120.022.01	Membuat komposisi teknik layer 3 dimensi (<i>3D compositing</i>)
23	J.591120.023.01	Membuat arahan gerak <i>particle</i>
24	J.591120.024.01	Membuat simulasi dinamis objek <i>digital (cloth/hair)</i>
25	J.591120.025.01	Membuat arahan simulasi gerak <i>digital larutan (liquid/fluid)</i>
26	J.591120.026.01	Melakukan penyuntingan gambar akhir (<i>online editing</i>)
27	J.591120.027.01	Membuat model <i>digital sculpting</i>
28	J.591120.028.01	Membuat gambar latar
29	J.591120.029.01	Melakukan pewarnaan gambar latar (<i>coloring</i>)

NO.	KODE UNIT	JUDUL UNIT KOMPETENSI
30	J.591120.030.01	Membuat gambar penceritaan (<i>storyboard drawing</i>)
31	J.591120.031.01	Mempersiapkan sudut pandang kamera <i>digital</i>
32	J.591120.032.01	Membuat skrip penceritaan (<i>script writing</i>)
33	J.591120.033.01	Membuat skenario
34	J.591120.034.01	Membuat standar produksi desain <i>property</i> (<i>property design</i>)
35	J.591120.035.01	Membuat standar produksi desain suasana (<i>environment design</i>)
36	J.591120.036.01	Membuat standar produksi desain karakter (<i>character design</i>)
37	J.591120.037.01	Melakukan pengawasan organisasi dan menyelia kegiatan produksi secara menyeluruh (<i>executing/ producing</i>)
38	J.591120.038.01	Membuat gambar sketsa <i>property</i>
39	J.591120.039.01	Membuat gambar sketsa latar
40	J.591120.040.01	Membuat gambar sketsa karakter
41	J.591120.041.01	Melakukan pengawasan hak intelektual karya animasi
42	J.591120.042.01	Melakukan pengawasan aspek teknik produksi dan alur kerja (<i>technical directing</i>)
43	J.591120.043.01	Melakukan pengawasan nilai mutu seni visual (<i>art directing</i>)
44	J.591120.044.01	Melakukan pengawasan nilai mutu gerak visual (<i>animation directing</i>)
45	J.591120.045.01	Melakukan pengawasan bidang penyutradaraan karya animasi (<i>directing</i>)

C. Unit-unit Kompetensi

KODE UNIT : **J.591120.001.01**

JUDUL UNIT : **Melakukan Pemindaian *Digital***

DESKRIPSI UNIT : Unit ini berhubungan dengan pengetahuan, keterampilan dan sikap kerja yang dibutuhkan dalam melakukan pemindaian *digital*.

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA
1. Menyiapkan urutan pemindaian	1.1 Kertas penggambaran dalam urutan pemindaian dikumpulkan. 1.2 Nomor kertas penggambaran diurutkan. 1.3 <i>Shoot / scene / cut</i> penceritaan dikategorikan berdasarkan urutan.
2. Menyiapkan perangkat pemindaian <i>digital</i>	2.1 Kelengkapan pemindaian <i>digital</i> berupa perangkat keras komputer, aplikasi pemindaian <i>digital</i> dan perangkat keras pemindaian <i>digital</i> disiapkan. 2.2 Posisi penyangga kertas (<i>packbar</i>) terhadap perangkat keras pemindaian <i>digital</i> diperiksa. 2.3 Kalibrasi kertas terhadap perangkat lunak pemindaian <i>digital</i> dilakukan.
3. Melaksanakan pemindaian <i>digital</i>	3.1 Peletakan kertas sesuai posisi penyangga kertas dan pemindaian <i>digital</i> secara bertahap berdasarkan urutan kertas dilakukan. 3.2 Tata kelola data pemindaian diorganisasikan dengan baik sesuai urutan.
4. Mengorganisir data <i>digital</i>	4.1 Pengelompokan data <i>digital</i> sesuai aturan penyimpanan data <i>digital</i> dilakukan. 4.2 Pelaporan kerja terhadap data yang telah dipindai diorganisir.

BATASAN VARIABEL

1. Konteks Variabel

Unit ini berlaku untuk mempersiapkan urutan pemindaian, persiapan perangkat, pelaksanaan lapangan, serta mengorganisir data yang dipergunakan untuk melakukan pemindaian *digital* pada produksi konten animasi.

2. Peralatan dan perlengkapan
 - 2.1 Peralatan
 - 2.1.1 Perangkat keras komputer
 - 2.1.2 Perangkat keras pemindaian *digital*
 - 2.1.3 *Packbar*
 - 2.2 Perlengkapan
 - 2.2.1 Aplikasi Pemindaian *digital*
3. Peraturan
 - 3.1 (Tidak ada.)
4. Norma dan standar
 - 4.1 Norma
(Tidak ada.)
 - 4.2 Standar
 - 4.2.1 Standard Operating Procedure (SOP)

PANDUAN PENILAIAN

1. Konteks penilaian
 - 1.1 Kondisi penilaian merupakan aspek dalam penilaian yang sangat berpengaruh atas tercapainya kompetensi ini terkait dengan melakukan pemindaian *digital*.
 - 1.2 Penilaian dapat dilakukan dengan cara : lisan dan tertulis di workshop dan atau di tempat kerja dan atau di Tempat Uji Kompetensi (TUK).
2. Persyaratan Kompetensi
 - 2.1 (Tidak ada.)
3. Pengetahuan dan keterampilan
 - 3.1 Pengetahuan
 - 3.1.1 Standar penomoran kertas gambar
 - 3.1.2 Standar penamaan data *digital*

- 3.1.3 Standar penyimpanan data *digital*
- 3.1.4 Standar menghidupkan dan mematikan perangkat keras komputer
- 3.2 Keterampilan
 - 3.2.1 Standar penyusunan kertas gambar sesuai urutan
 - 3.2.2 Standar penyimpanan kertas gambar sesuai urutan
- 4. Sikap kerja
 - 4.1 Cekatan
 - 4.2 Cermat
 - 4.3 Disiplin
 - 4.4 Tanggung jawab
- 5. Aspek kritis
 - 5.1 Peletakan kertas sesuai posisi penyangga kertas dan pemindaian *digital* secara bertahap berdasarkan urutan kertas dilakukan.
 - 5.2 Tata kelola data pemindaian diorganisasikan dengan baik sesuai urutan.

- KODE UNIT** : **J.591120.002.01**
- JUDUL UNIT** : **Melakukan Pewarnaan Gambar Karakter (*Coloring*)**
- DESKRIPSI UNIT** : Unit ini berhubungan dengan pengetahuan, keterampilan dan sikap kerja yang dibutuhkan dalam melakukan pewarnaan gambar karakter pada berbagai media penggambaran.

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA
1. Menyiapkan desain warna dan program aplikasi yang sudah ditentukan	1.1 Kumpulan kode warna (<i>colour sheet</i>) dalam gambar karakter diidentifikasi. 1.2 Program aplikasi yang tersedia disesuaikan dengan tuntutan kode warna (<i>colour sheet</i>). 1.3 Kode warna dikelompokkan sesuai dengan gambar karakter.
2. Melakukan pewarnaan gambar karakter sesuai kode warna (<i>colour sheet</i>) dan mengorganisir data <i>digital</i>	2.1 Gambar karakter diwarnai sesuai dengan kode warna yang sudah ditentukan. 2.2 Data <i>digital</i> yang sudah selesai diorganisir.

BATASAN VARIABEL

1. Konteks Variabel

Unit ini berlaku menyiapkan gambar karakter, kode warna, program aplikasi pewarnaan serta mewarnai sesuai kode warna yang telah ditentukan dan diorganisir.

2. Peralatan dan perlengkapan

2.1 Peralatan

2.1.1 Perangkat keras komputer

2.2 Perlengkapan

2.2.1 Kode warna karakter (*colour sheet*)

3. Peraturan

3.1 (Tidak ada.)

4. Norma dan standar
 - 4.1 Norma
(Tidak ada.)
 - 4.2 Standar
 - 4.2.1 Standard Operating Procedure (SOP)

PANDUAN PENILAIAN

1. Konteks penilaian
 - 1.1 Kondisi penilaian merupakan aspek dalam penilaian yang sangat berpengaruh atas tercapainya kompetensi ini terkait dengan melakukan pewarnaan gambar karakter (*coloring*).
 - 1.2 Penilaian dapat dilakukan dengan cara : lisan dan tertulis di workshop dan atau di tempat kerja dan atau di Tempat Uji Kompetensi (TUK).

2. Persyaratan Kompetensi
 - 2.1 (Tidak ada.)

3. Pengetahuan dan keterampilan
 - 3.1 Pengetahuan
 - 3.1.1 Standar kode warna pewarnaan
 - 3.1.2 Standar penamaan data *digital*
 - 3.1.3 Standar penyimpanan data *digital*
 - 3.1.4 Standar menghidupkan dan mematikan perangkat keras komputer
 - 3.2 Keterampilan
 - 3.2.1 Cermat dalam melakukan pewarnaan gambar karakter
 - 3.2.2 Teliti dalam mengidentifikasikan kode warna

4. Sikap kerja
 - 4.1 Cekatan
 - 4.2 Cermat
 - 4.3 Disiplin
 - 4.4 Tanggung jawab

5. Aspek kritis

5.1 Kode warna dikelompokkan sesuai dengan gambar karakter

5.2 Gambar karakter diwarnai sesuai dengan kode warna yang sudah ditentukan

- KODE UNIT** : **J.591120.003.01**
- JUDUL UNIT** : **Melakukan Perekaman Rancangan Dialog**
- DESKRIPSI UNIT** : Unit ini berhubungan dengan pengetahuan, keterampilan dan sikap kerja yang dibutuhkan dalam melakukan perekaman rancangan dialog..

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA
1. Melakukan persiapan perekaman rancangan dialog	1.1 Skenario dan <i>storyboard</i> berdasarkan <i>cut/scene/shoot</i> disiapkan. 1.2 Susunan perekaman dan pelaku perekaman berdasarkan <i>cut/scene/shoot</i> diidentifikasi 1.3 Jadwal perekaman dialog dibuat.
2. Mengorganisir komponen dialog dan data perekaman	2.1 Perekaman dialog dilakukan sesuai dengan cara yang telah ditetapkan ditempat perekaman. 2.2 Hasil perekaman disimpan dalam format penyimpanan yang telah ditetapkan. 2.3 Urutan penyimpanan disusun rapi sesuai standar pengorganisasian data perekaman.

BATASAN VARIABEL

1. Konteks Variabel

Unit ini berlaku untuk melakukan persiapan perekaman rancangan dialog, mengidentifikasi komponen dialog dan mengorganisir data perekaman yang digunakan dalam pengadaan aset untuk visual penceritaan.

2. Peralatan dan perlengkapan

2.1 Peralatan

- 2.1.1 Perangkat perekaman suara
- 2.1.2 Perangkat keras komputer
- 2.1.3 Perangkat pencetakan digital (*printer*)

2.2 Perlengkapan

- 2.2.1 Media penyimpanan *digital*
- 2.2.2 *Stationary*

3. Peraturan
 - 3.1 (Tidak ada.)

4. Norma dan standar
 - 4.1 Norma
(Tidak ada.)
 - 4.2 Standar
 - 4.2.1 Standard Operating Procedure (SOP)

PANDUAN PENILAIAN

1. Konteks penilaian
 - 1.1 Kondisi penilaian merupakan aspek dalam penilaian yang sangat berpengaruh atas tercapainya kompetensi ini terkait dengan melakukan perekaman rancangan dialog.
 - 1.2 Penilaian dapat dilakukan dengan cara : lisan dan tertulis di workshop dan atau di tempat kerja dan atau di Tempat Uji Kompetensi (TUK).

2. Persyaratan kompetensi
 - 2.1 (Tidak ada.)

3. Pengetahuan dan keterampilan
 - 3.1 Pengetahuan
 - 3.1.1 Standar prosedur perekaman suara
 - 3.1.2 Standar penamaan data *digital*
 - 3.1.3 Standar penyimpanan data *digital*
 - 3.2 Keterampilan
 - 3.2.1 Dapat menyusun urutan dialog
 - 3.2.2 Dapat mengatur jadwal perekaman suara

4. Sikap kerja
 - 4.1 Cekatan
 - 4.2 Cermat
 - 4.3 Disiplin

4.4 Tanggung jawab

5. Aspek kritis

5.1 Susunan perekaman dan pelaku perekaman berdasarkan *cut/scene/shoot* diidentifikasi

5.2 Jadwal perekaman dialog dibuat

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 diujicoba.
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.

BATASAN VARIABEL

1. Konteks Variabel

Unit ini berlaku untuk mempersiapkan komponen/objek/model yang akan digerakan serta pelaksanaan dalam penciptaan pergerakan *digital non character*.

2. Peralatan dan perlengkapan

2.1 Peralatan

2.1.1 Perangkat keras komputer

2.1.2 Alat perekam video

2.2 Perlengkapan

2.2.1 Perangkat lunak gerak *digital* 3 dimensi

2.2.2 Cermin/kaca

3. Peraturan

3.1 (Tidak ada.)

4. Norma dan standar
 - 4.1 Norma
(Tidak ada.)
 - 4.2 Standar
 - 4.2.1 Standard Operating Procedure (SOP)

PANDUAN PENILAIAN

1. Konteks penilaian
 - 1.1 Kondisi penilaian merupakan aspek dalam penilaian yang sangat berpengaruh atas tercapainya kompetensi ini terkait dengan membuat gerak *digital non character*.
 - 1.2 Penilaian dapat dilakukan dengan cara : lisan dan tertulis di workshop dan atau di tempat kerja dan atau di Tempat Uji Kompetensi (TUK).
2. Persyaratan Kompetensi
 - 2.1 (Tidak ada.)
3. Pengetahuan dan keterampilan
 - 3.1 Pengetahuan
 - 3.1.1 Prinsip dasar teknik animasi (*slow in/slow out, arc, secondary animation, follow through, anticipation, timing*)
 - 3.1.2 Perangkat lunak berbasis gerak 3 dimensi
 - 3.1.3 Dapat membaca *storyboard*
 - 3.2 Keterampilan
 - 3.2.1 Merancang gerak
 - 3.2.2 Menggunakan *controller* dari sistem mekanika gerak (*rigging*)
4. Sikap kerja
 - 4.1 Teliti
 - 4.2 Disiplin
 - 4.3 Tanggung jawab

5. Aspek kritis

5.1 Objek *digital non character* dan alur pergerakan berdasarkan *storyboard/animatic* diidentifikasi.

5.2 Kontrol pergerakan dalam komponen/objek/model diujicoba

KODE UNIT : J.591120.005.01

JUDUL UNIT : **Membuat Sekuensial Gambar Gerak Sela (*Inbetween*)**

DESKRIPSI UNIT : Unit ini berhubungan dengan pengetahuan, keterampilan dan sikap kerja yang dibutuhkan dalam membuat sekuensial gambar gerak sela (*inbetween*).

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA
1. Menyiapkan gambar utama (<i>key drawing</i>)	1.1 Gambar utama (<i>key drawing</i>) disiapkan. 1.2 Alur pergerakan dan jumlah penggambaran diidentifikasi.
2. Menggambar sekuensial gerak dari gambar utama (<i>key drawing</i>)	2.1 Gerakan dan ekspresi setiap benda/karakter digambar secara sequensial sesuai <i>storyboard</i> . 2.2 Gerakan setiap gambar sela dibuat selaras dengan gambar utama.
3. Melakukan <i>Clean up</i> gambar	3.1 Garis sketsa gambar utama (<i>keyframe</i>) dan sketsa gambar sela (<i>inbetween</i>) dibersihkan. 3.2 Garis gambar utama (<i>keyframe</i>) dan gambar sela (<i>inbetween</i>) dipertegas (<i>tracing</i>).

BATASAN VARIABEL

1. Konteks Variabel

Unit ini berlaku dalam membuat sequensial gambar sela (*inbetween*) dari informasi yang diberikan oleh gambar utama (*keyframe*).

2. Peralatan dan perlengkapan

2.1 Peralatan

2.1.1 Perangkat *lightbox*

2.1.2 Perangkat keras computer

2.2 Perlengkapan

2.2.1 *Packbar*

2.2.2 *Stationary*

3. Peraturan

3.1 (Tidak ada.)

4. Norma dan standar

4.1 Norma

(Tidak ada.)

4.2 Standar

4.2.1 Standard Operating Procedure (SOP)

PANDUAN PENILAIAN

1. Konteks penilaian

1.1 Kondisi penilaian merupakan aspek dalam penilaian yang sangat berpengaruh atas tercapainya kompetensi ini terkait dengan membuat sequensial gambar sela (*inbetween*).

1.2 Penilaian dapat dilakukan dengan cara : lisan dan tertulis di workshop dan atau di tempat kerja dan atau di Tempat Uji Kompetensi (TUK).

2. Persyaratan Kompetensi

2.1 (Tidak ada.)

3. Pengetahuan dan keterampilan

3.1 Pengetahuan

3.1.1 Prinsip dasar teknik animasi (*12 principles of animation*)

3.1.2 Akting

3.1.3 Anatomi makhluk hidup

3.2 Keterampilan

3.2.1 Menggambar

3.2.2 *Flipping page*

4. Sikap kerja

4.1 Cekatan

4.2 Cermat

4.3 Disiplin

4.4 Tanggung jawab

5. Aspek kritis

5.1 Gerakan dan ekspresi setiap benda/karakter digambar secara sequensial sesuai *storyboard*

5.2 Gerakan setiap gambar sela dibuat selaras dengan gambar utama

- KODE UNIT** : J.591120.006.01
- JUDUL UNIT** : **Melakukan Penyuntingan Suara dan Gambar Bercerita (*Animatic/Previsualisation*)**
- DESKRIPSI UNIT** : Unit ini berhubungan dengan pengetahuan, keterampilan dan sikap kerja yang dibutuhkan dalam melakukan penyuntingan suara dan gambar bercerita (*animatic/previsualisation*).

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA
1. Mempersiapkan skenario dan <i>storyboard</i>	1.1 Alur cerita dianalisa sesuai tuntutan skenario dan <i>storyboard</i> berdasarkan arahan sutradara. 1.2 Urutan penggambaran dipilah berdasarkan <i>scene/shot/cut</i> .
2. Mengorganisir aset gambar dan suara kedalam aplikasi penyuntingan <i>digital</i>	2.1 Aset gambar dan suara dalam format <i>digital</i> dikumpulkan. 2.2 Aset gambar dan suara <i>digital</i> diurutkan sesuai cerita dalam aplikasi penyunting gambar <i>digital</i> .
3. Mewujudkan cerita melalui gambar dan suara dengan pendekatan durasi penceritaan dari adegan ke adegan	3.1 <i>Timing</i> yang diperlukan pada setiap adegan dan alur cerita keseluruhan ditentukan berdasarkan arahan sutradara. 3.2 Urutan gambar dan urutan suara/dialog ditempatkan sesuai <i>storyboard</i> . 3.3 Audio dan visual disesuaikan sehingga memenuhi alur cerita yang diperlukan.

BATASAN VARIABEL

1. Konteks Variabel

Unit ini berlaku memilih dan memilah gambar dan suara untuk disunting ke dalam urutan penceritaan dengan menggunakan aplikasi penyuntingan audio video sesuai arahan sutradara.

2. Peralatan dan perlengkapan

2.1 Peralatan

- 2.1.1 Perangkat perekaman suara
- 2.1.2 Perangkat keras komputer

2.2 Perlengkapan

2.2.1 Media penyimpanan *digital*

2.2.2 Aplikasi *digital video editing*

3. Peraturan

3.1 (Tidak ada.)

4. Norma dan standar

4.1 Norma

(Tidak ada.)

4.2 Standar

4.2.1 Standard Operating Procedure (SOP)

PANDUAN PENILAIAN

1. Konteks penilaian

1.1 Kondisi penilaian merupakan aspek dalam penilaian yang sangat berpengaruh atas tercapainya kompetensi ini terkait dengan Melakukan penyuntingan suara dan gambar bercerita.

1.2 Penilaian dapat dilakukan dengan cara : lisan dan tertulis di workshop dan atau di tempat kerja dan atau di Tempat Uji Kompetensi (TUK).

2. Persyaratan kompetensi

2.1 J.591120.001.01 : Melakukan pemindaian *digital*

2.2 J.591120.003.01 : Melakukan perekaman rancangan dialog

3. Pengetahuan dan keterampilan

3.1 Pengetahuan

3.1.1 *Non linear video editing*

3.1.2 Standar format video

3.1.3 Standar format audio

3.2 Keterampilan

3.2.1 Dapat membaca *storyboard*

3.2.2 Dapat merangkai susunan *storyboard* ke dalam susunan waktu penceritaan

4. Sikap kerja

4.1 Terampil

4.2 Cermat

4.3 Disiplin

4.4 Tanggung jawab

5. Aspek kritis

5.1 Urutan penggambaran dipilah berdasarkan *scene/shot/cut*

5.2 Aset gambar dan suara *digital* diurutkan sesuai cerita dalam aplikasi penyunting gambar *digital*

- 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.

BATASAN VARIABEL

1. Konteks Variabel

Unit ini berlaku memilih dan membuat kumpulan aset *digital* (layout 3 dimensi) sesuai *storyboard* dan aturan pengorganisasian *file* kerja *digital*.

2. Peralatan dan perlengkapan

2.1 Peralatan

2.1.1 Perangkat keras komputer

2.1.2 Perangkat lunak berbasis *digital* 3 dimensi

2.2 Perlengkapan

2.2.1 Media penyimpanan *digital*

2.2.2 *Stationary*

3. Peraturan

3.1 (Tidak ada.)

4. Norma dan standar

4.1 Norma

(Tidak ada.)

4.2 Standar

4.2.1 Standard Operating Procedure (SOP)

PANDUAN PENILAIAN

1. Konteks penilaian

1.1 Kondisi penilaian merupakan aspek dalam penilaian yang sangat berpengaruh atas tercapainya kompetensi ini terkait dengan membuat kumpulan aset *digital (layout 3 dimensi)*.

1.2 Penilaian dapat dilakukan dengan cara : lisan dan tertulis di workshop dan atau di tempat kerja dan atau di Tempat Uji Kompetensi (TUK).

2. Persyaratan Kompetensi

2.1 (Tidak ada.)

3. Pengetahuan dan keterampilan

3.1 Pengetahuan

3.1.1 Ekspor dan impor aset media *digital*

3.1.2 Standar penamaan data *digital*

3.1.3 Standar penyimpanan data *digital*

3.2 Keterampilan

3.2.1 Dapat mengelompokkan sejumlah aset pada kebutuhan *shoot/scene/cut*

3.2.2 Dapat mengakses data dalam jaringan *digital*

4. Sikap kerja

4.1 Cekatan

4.2 Cermat

4.3 Disiplin

4.4 Tanggung jawab

5. Aspek kritis

5.1 Kumpulan aset *digital* didata sesuai pengelompokkan dalam *storyboard*

5.2 Ukuran aset dalam kelompok *scene* sesuai *storyboard* disamakan

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>).

BATASAN VARIABEL

1. Konteks Variabel

Unit ini berlaku dalam membuat model *digital hardsurface* 3 Dimensi yang diterjemahkan dari desain produksi kedalam aplikasi model 3 dimensi.

2. Peralatan dan perlengkapan

2.1 Perangkat

2.1.1 Perangkat keras komputer

2.1.2 Perangkat lunak berbasis aplikasi 3 dimensi

2.1.3 Perangkat pencetakan *digital (printer)*

2.2 Perlengkapan

2.2.1 Media penyimpanan *digital*

2.2.2 *Model Sheet*

3. Peraturan

3.1 (Tidak ada.)

- 4. Norma dan standar
 - 4.1 Norma
(Tidak ada.)
 - 4.2 Standar
 - 4.2.1 Standard Operating Procedure (SOP)

PANDUAN PENILAIAN

- 1. Konteks penilaian
 - 1.1 Kondisi penilaian merupakan aspek dalam penilaian yang sangat berpengaruh atas tercapainya kompetensi ini terkait dengan Membuat Model *Digital hardsurface* 3 Dimensi
 - 1.2 Penilaian dapat dilakukan dengan cara : lisan dan tertulis di *workshop* dan atau di tempat kerja dan atau di Tempat Uji Kompetensi (TUK).
- 2. Persyaratan Kompetensi
 - 2.1 (Tidak ada.)
- 3. Pengetahuan dan keterampilan
 - 3.1 Pengetahuan
 - 3.1.1 Standar proyeksi gambar tampak
 - 3.1.2 Standar penyimpanan data *digital*
 - 3.1.3 Topologi bentuk 3 dimensi
 - 3.1.4 Teknik pembentukan dan pengeditan model 3 dimensi
 - 3.2 Keterampilan
 - 3.2.1 Dapat menyusun proyeksi gambar tampak ke dalam format 3 dimensi
 - 3.2.2 Proporsi dan ruang kerja 3 dimensi
- 4. Sikap kerja
 - 4.1 Cermat
 - 4.2 Disiplin
 - 4.3 Tanggung jawab

5. Aspek kritis

- 5.1 Proporsi, ukuran dan teknik kerja model 3D diidentifikasi dari desain produksi
- 5.2 Ketepatan ukuran dan volume bentuk sesuai desain produksi diidentifikasi

KODE UNIT : J.591120.009.01

JUDUL UNIT : **Membuat Model *Digital* Organik 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 <i>digital</i> .
2. Membuat bentuk/model 3D organik	2.1 Ketepatan ukuran dan volume bentuk sesuai desain produksi diidentifikasi. 2.2 Proses pengerjaan disimpan secara berkala (<i>progressive file</i>).

BATASAN VARIABEL

1. Konteks variabel

Unit ini berlaku dalam membuat model *digital* organik 3 dimensi yang diterjemahkan dari desain produksi kedalam aplikasi model 3 dimensi.

2. Peralatan dan perlengkapan

2.1 Peralatan

2.1.1 Perangkat keras komputer

2.1.2 Perangkat lunak berbasis aplikasi 3 dimensi

2.1.3 Perangkat pencetakan *digital* (*printer*)

2.2 Perlengkapan

2.2.1 Media penyimpanan *digital*

2.2.2 *Model Sheet*

3. Peraturan

3.1 (Tidak ada.)

4. Norma dan standar

4.1 Norma

(Tidak ada.)

4.2 Standar

4.2.1 Standard Operating Procedure (SOP)

PANDUAN PENILAIAN

1. Konteks penilaian

1.1 Kondisi penilaian merupakan aspek dalam penilaian yang sangat berpengaruh atas tercapainya kompetensi ini terkait dengan membuat model *digital* organik 3 dimensi.

1.2 Penilaian dapat dilakukan dengan cara : lisan dan tertulis di workshop dan atau di tempat kerja dan atau di Tempat Uji Kompetensi (TUK).

2. Persyaratan kompetensi

2.1 J.591120.008.01 : Membuat model *digital hardsurface* 3 dimensi

3. Pengetahuan dan keterampilan

3.1 Pengetahuan

3.1.1 Standar anatomi makhluk hidup

3.1.2 Standar penyimpanan data *digital*

3.1.3 Topologi bentuk 3 dimensi

3.1.4 Teknik pembentukan dan pengeditan model 3 dimensi

3.2 Keterampilan

3.2.1 Dapat menyusun proyeksi gambar tampak ke dalam format 3 dimensi

3.2.2 Proporsi dan ruang kerja 3 dimensi

4. Sikap kerja

4.1 Cermat

4.2 Disiplin

4.3 Tanggung jawab

5. Aspek kritis

- 5.1 Proporsi, ukuran dan teknik kerja model 3D diidentifikasi dari desain produksi
- 5.2 Ketepatan ukuran dan volume bentuk sesuai desain produksi diidentifikasi

KODE UNIT : J.591120.010.01
JUDUL UNIT : **Membuat Elemen Gambar *Digital Puppeteer***
DESKRIPSI UNIT : Unit ini berhubungan dengan pengetahuan, keterampilan dan sikap kerja yang dibutuhkan dalam membuat elemen gambar *digital puppeteer*.

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA
1. Mendesain struktur <i>hierarchy puppeteer</i>	1.1 Desain karakter dan jumlah komponen yang akan dibuat <i>puppeteer</i> diidentifikasi. 1.2 Desain komponen dipilah berdasarkan <i>hierarchy puppeteer</i> .
2. Membuat komponen <i>puppeteer</i>	2.1 Struktur <i>hierarchy</i> dari setiap element dibuat secara <i>digital</i> . 2.2 Penamaan komponen <i>puppeteer</i> disesuaikan berdasarkan <i>standar</i> penamaan kerja.

BATASAN VARIABEL

1. Konteks variabel

Unit ini berlaku dalam membuat element gambar *digital puppeteer* yang melakukan pengamatan struktur *hierarchy puppeteer* dan membuat komponennya secara *digital*.

2. Peralatan dan perlengkapan

2.1 Peralatan

2.1.1 Perangkat aplikasi berbasis *digital 2D animation*

2.1.2 Perangkat keras komputer

2.1.3 Perangkat pemindaian *digital*

2.2 Perlengkapan

2.2.1 Kertas

2.2.2 Pewarna

3. Peraturan

3.1 (Tidak ada.)

- 4. Norma dan standar
 - 4.1 Norma
 - 4.1.1 (Tidak ada.)
 - 4.2 Standar
 - 4.2.1 Standard Operating Procedure (SOP)

PANDUAN PENILAIAN

- 1. Konteks penilaian
 - 1.1 Kondisi penilaian merupakan aspek dalam penilaian yang sangat berpengaruh atas tercapainya kompetensi ini terkait dengan membuat element gambar *digital puppeteer*.
 - 1.2 Penilaian dapat dilakukan dengan cara lisan dan tertulis di *workshop* dan atau di tempat kerja dan atau di Tempat Uji Kompetensi (TUK).
- 2. Persyaratan Kompetensi
 - 2.1 (Tidak ada.)
- 3. Pengetahuan dan keterampilan
 - 3.1 Pengetahuan
 - 3.1.1 Prinsip dasar teknik animasi (*12 principles of animation*)
 - 3.1.2 Akting
 - 3.1.3 Anatomi makhluk hidup
 - 3.2 Keterampilan
 - 3.2.1 Menggambar
 - 3.2.2 *Tracing digital*
- 4. Sikap kerja
 - 4.1 Cekatan
 - 4.2 Cermat
 - 4.3 Disiplin
 - 4.4 Tanggung jawab

5. Aspek kritis

5.1 Struktur *hierarchy* dari setiap element dibuat secara *digital*

5.2 Desain komponen dipilah berdasarkan *hierarchy puppeteer*

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 (<i>topology</i>)	1.1 Topologi garis dalam model 3D dapat diidentifikasi. 1.2 Proyeksi model 3D kedalam bentuk <i>planar</i> 2 dimensi dianalisa.
1. 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 <i>standard</i> prosedur kerja.

BATASAN VARIABEL

1. Konteks Variabel

Unit ini berlaku dalam membuat pencitraan *UV mesh* yang melakukan pengamatan struktur *topology* model 3 dimensi yang akan ditransfer ke pola pemetaan 2 Dimensi.

2. Peralatan dan perlengkapan

2.1 Peralatan

2.1.1 Perangkat keras komputer

2.1.2 Aplikasi 3D *software*

2.1.3 Aplikasi *digital imaging*

2.2 Perlengkapan

2.2.1 Kamera foto digital

2.2.2 Media transfer (USB)

3. Peraturan

3.1 (Tidak ada.)

4. Norma dan standar

4.1 Norma

(Tidak ada.)

4.2 Standar

4.2.1 Standard Operating Procedure (SOP)

PANDUAN PENILAIAN

1. Konteks penilaian

1.1 Kondisi penilaian merupakan aspek dalam penilaian yang sangat berpengaruh atas tercapainya kompetensi ini terkait dengan membuat pencitraan *UV mesh*.

1.2 Penilaian dapat dilakukan dengan cara lisan dan tertulis di *workshop* dan atau di tempat kerja dan atau di Tempat Uji Kompetensi (TUK).

2. Persyaratan kompetensi

2.1 J.591120.008.01 Membuat model *digital hardsurface* 3 dimensi

2.2 J.591120.009.01 Membuat model *digital organik* 3 dimensi

3. Pengetahuan dan keterampilan

3.1 Pengetahuan

3.1.1 Teknik topologi model 3 dimensi

3.1.2 Tehnik manipulasi foto digital

3.2 Keterampilan

3.2.1 Teknik pemetaan 2 dimensi

3.2.2 Fotografi

4. Sikap kerja

4.1 Cekatan

4.2 Cermat

4.3 Disiplin

4.4 Tanggung jawab

5. Aspek kritis

5.1 Topologi garis dalam model 3D dapat diidentifikasi

5.2 Pemetaan bentuk 3 dimensi dibuat dalam pola 2 Dimensi menggunakan aplikasi 3D software

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 tehncial director. 2.3 Lama waktu peng renderan diidentifikasi. 2.4 Penamaan file sesuai <i>standard</i> penamaan <i>digital</i> .

BATASAN VARIABEL

1. Konteks variabel

Unit ini berlaku dalam membuat pencitraan gambar *digital* yang melakukan pengamatan berdasarkan komponen *layer render* cara kerja *rendering engine*.

2. Peralatan dan perlengkapan

2.1 Peralatan

2.1.1 Perangkat keras komputer

2.1.2 Aplikasi *render engine*

2.1.3 Aplikasi 3D *software*

2.2 Perlengkapan

2.2.1 *Stationary*

2.2.2 Kalkulator

3. Peraturan

3.1 (Tidak ada.)

4. Norma dan standar

4.1 Norma

(Tidak ada.)

4.2 Standar

4.2.1 Standard Operating Procedure (SOP)

PANDUAN PENILAIAN

1. Konteks penilaian

1.1 Kondisi penilaian merupakan aspek dalam penilaian yang sangat berpengaruh atas tercapainya kompetensi ini terkait dengan membuat pencitraan gambar *digital (rendering)*.

1.2 Penilaian dapat dilakukan dengan cara lisan dan tertulis di workshop dan atau di tempat kerja dan atau di Tempat Uji Kompetensi (TUK).

2. Persyaratan kompetensi

2.1 J.591120.004.01 Membuat gerak *digital non character*

2.2 J.591120.007.01 Membuat kumpulan aset *digital (layout 3 dimensi)*

2.3 J.591120.008.01 Membuat model *digital hardsurface 3 dimensi*

2.4 J.591120.009.01 Membuat model *digital organik 3 dimensi*

3. Pengetahuan dan keterampilan

3.1 Pengetahuan

3.1.1 Standar istilah teknis dalam aplikasi *rendering engine*

3.1.2 Standar format gambar *digital*

3.1.3 Teknik layer dalam aplikasi *compositing*

3.1.4 *Render pass*

3.1.5 *Global illumination*

3.1.6 *Raytracing*

3.2 Keterampilan

3.2.1 Kemampuan teknis *hardware* komputer

3.2.2 Kemampuan teknis *software rendering*

4. Sikap kerja

4.1 Cekatan

4.2 Cermat

4.3 Disiplin

4.4 Tanggung jawab

5. Aspek kritis

5.1 Komponen *render output* diidentifikasi sesuai prosedur kerja team paska produksi

5.2 Pengaturan parameter *rendering* disesuaikan berdasarkan arahan *technical director*

5.3 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 (<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 images disesuaikan arahan teknikal <i>director</i> .
3. Membuat <i>digital imaging texture</i>	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.

BATASAN VARIABEL

1. Konteks variabel

Unit ini berlaku dalam membuat pencitraan Tekstur permukaan yang melakukan observasi terhadap pola permukaan, sifat dan warna permukaan dan pola kerja dalam penggunaan aplikasi *digital imaging*.

2. Peralatan dan perlengkapan

2.1 Peralatan

2.1.1 Perangkat keras komputer

2.1.2 Aplikasi berbasis *digital imaging*

2.2 Perlengkapan

2.2.1 Pen mouse

2.2.2 Kamera foto (*digital*)

3. Peraturan

3.1 (Tidak ada.)

4. Norma dan standar

4.1 Norma

(Tidak ada.)

4.2 Standar

4.2.1 Standard Operating Procedure (SOP)

PANDUAN PENILAIAN

1. Konteks penilaian

1.1 Kondisi penilaian merupakan aspek dalam penilaian yang sangat berpengaruh atas tercapainya kompetensi ini terkait dengan membuat pencitraan tekstur permukaan.

1.2 Penilaian dapat dilakukan dengan cara : lisan dan tertulis di *workshop* dan atau di tempat kerja dan atau di Tempat Uji Kompetensi (TUK).

2. Persyaratan kompetensi

2.1 J.591120.008.01 Membuat model *digital hardsurface* 3 dimensi

2.2 J.591120.009.01 Membuat model *digital organik* 3 dimensi

2.3 J.591120.011.01 Membuat pencitraan *UV mesh*

3. Pengetahuan dan keterampilan

3.1 Pengetahuan

3.1.1 Standar penggunaan perangkat lunak *digital imaging*

3.1.2 *UVW unwrap*

3.1.3 *Digital images format*

3.1.4 *Colour composition*

3.2 Keterampilan

3.2.1 Fotografi

3.2.2 Komposisi ruang dan warna

3.2.3 *Digital Painter*

4. Sikap kerja

4.1 Cermat

4.2 Disiplin

4.3 Tanggung jawab

5. Aspek kritis

5.1 Pemilihan warna dan jenis tekture pada permukaan diidentifikasi

5.2 Tahapan kerja pembuatan *digital imaging* serta resolusi gambar yang dipergunakan diidentifikasi sesuai prosedur kerja

- 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 <i>struktire 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.

BATASAN VARIABEL

1. Konteks Variabel

Unit ini berlaku dalam membuat rancangan antar sambungan mekanika dengan teknik identifikasi yang diterjemahkan dalam pemecahan metode dan kemudian terapan terhadap kasus yang menggunakan aplikasi komputer grafik.

2. Peralatan dan perlengkapan

2.1 Peralatan

2.1.1 Perangkat keras komputer

2.1.2 Aplikasi modeling dan gerak objek *digital*

2.2 Perlengkapan

2.2.1 *Stationary*

2. Peraturan

3.1 (Tidak ada.)

4. Norma dan standar

4.1 Norma

(Tidak ada.)

4.2 Standar

4.2.1 Standard Operating Procedure (SOP)

PANDUAN PENILAIAN

1. Konteks penilaian

1.1 Kondisi penilaian merupakan aspek dalam penilaian yang sangat berpengaruh atas tercapainya kompetensi ini terkait dengan membuat rancangan antar sambungan mekaniksa dan objek *digital* (skinning).

1.2 Penilaian dapat dilakukan dengan cara : lisan dan tertulis di workshop dan atau di tempat kerja dan atau di Tempat Uji Kompetensi (TUK).

2. Persyaratan kompetensi

2.1 J.591120.009.01 Membuat model *digital* organik 3 dimensi

3. Pengetahuan dan keterampilan

3.1 Pengetahuan

3.1.1 *Standard* anatomi makhluk hidup dan model mekanika buatan

3.1.2 *Standard* mekanika gerak makhluk hidup

3.1.3 *Standard* penyimpanan data *digital*

3.1.4 Topologi bentuk model 3 dimensi

3.2 Keterampilan

3.2.1 Dapat menyambungkan permukaan objek 3 Dimensi terhadap kerangka mekanika dengan teknik skinning

3.2.2 Dapat membuat batasan pergerakan permukaan model 3 Dimensi terhadap pengaruh pergerakan kerangka mekanika

4. Sikap kerja

4.1 Cermat

4.2 Disiplin

4.3 Tanggung jawab

5. Aspek kritis

5.1 Sambungan permukaan (*skinning*) terhadap mekanika gerak *digital* (*rigging*) teridentifikasi benar berdasarkan arah pergerakan

5.2 Deformasi permukaan (*skinning*) terhadap mekanika gerak *digital* (*rigging*) teridentifikasi benar berdasarkan pengaruh antar kerangka mekanika

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 (<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 topologi model 3 dimensi.

BATASAN VARIABEL

1. Konteks variabel

Unit ini berlaku dalam membuat rancangan mekanika gerak *digital (rigging)* yang teridentifikasi secara struktur topologi, mekanisme gerak objek dan terapan teknik dalam aplikasi berbasis 3 dimensi.

2. Peralatan dan perlengkapan

2.1 Peralatan

2.1.1. Perangkat keras komputer

2.1.2. Aplikasi gerak objek *digital*

2.2 Perlengkapan

2.2.1. *Stationary*

3. Peraturan

3.1 (Tidak ada.)

4. Norma dan standar

4.1 Norma

(Tidak ada.)

4.2 Standar

4.2.1 Standard Operating Procedure (SOP)

PANDUAN PENILAIAN

1. Konteks penilaian

1.1 Kondisi penilaian merupakan aspek dalam penilaian yang sangat berpengaruh atas tercapainya kompetensi ini terkait dengan membuat rancangan mekanika gerak *digital (rigging)*.

1.2 Penilaian dapat dilakukan dengan cara lisan dan tertulis di workshop dan atau di tempat kerja dan atau di Tempat Uji Kompetensi (TUK).

2. Persyaratan kompetensi

2.1 J.591120.009.01 Membuat model *digital* organik 3 dimensi

3. Pengetahuan dan keterampilan

3.1 Pengetahuan

3.1.1 *Standard* anatomi makhluk hidup dan model mekanika buatan

3.1.2 *Standard* mekanika gerak makhluk hidup

3.1.3 *Standard* penyimpanan data *digital*

3.1.4 Topologi bentuk model 3 Dimensi

3.2 Keterampilan

3.2.1 Dapat menyusun kerangka mekanika bersambung secara digital

3.2.2 Dapat membuat system control mekanika secara digital

4. Sikap kerja

4.1 Cermat

4.2 Disiplin

4.3 Tanggung jawab

5. Aspek kritis

5.1 Kontrol gerak mekanika teridentifikasi berdasarkan fungsi pergerakan sesuai arahan *technical director*

5.2 Hierarki gerak mekanika teridentifikasi berdasarkan struktur anatomi model.

KODE UNIT : J.591120.016.01

JUDUL UNIT : **Membuat Sekuensial Gambar Gerak utama**
(Keyframing)

DESKRIPSI UNIT : Unit ini berhubungan dengan pengetahuan, keterampilan dan sikap kerja yang dibutuhkan dalam membuat sekuensial gambar gerak utama (*keyframing*).

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA
1. Mengidentifikasi cerita dan alur gerak berdasarkan skenario, <i>storyboard</i> , <i>layout</i> , karakter desain dan sutradara	1.1 Skenario, <i>layout</i> dan karakter desain teridentifikasi. 1.2 Sifat dan kekhasan karakter dianalisa.
2. Mengidentifikasi akting dan ekspresi setiap karakter	2.1 Gerakan dan ekspresi setiap karakter diidentifikasi berdasarkan sifat dan kehasan karakter, arahan sutradara dan <i>storyboard</i> . 2.2 Gerakan utama (<i>key</i>) setiap karakter digambar.
3. Melakukan penggambaran gerak	3.1 Akting setiap karakter dengan memberikan emosi dan ekspresi termasuk dialog tergambarkan. 3.2 Gambar setiap gerakan dibuat berdasarkan terapan prinsip animasi. 3.3 Gerakan setiap karakter diselaraskan pada setiap <i>cut</i> sesuai dengan <i>layout</i> yang telah disediakan. 3.4 Tahapan kerja disesuaikan standard prosedur kerja.

BATASAN VARIABEL

1. Konteks variabel

Unit ini berlaku dalam merangkai gambar hidup sesuai dengan arahan *storyboard*, pengawas nilai mutu gerak visual dan sutradara berdasarkan penerapan prinsip animasi

2. Peralatan dan perlengkapan

2.1 Peralatan

2.1.1. Perangkat keras komputer

2.1.2. Aplikasi gambar bergerak berbasis 2D *animation*

2.1.3. Camera video

2.2 Perlengkapan

2.2.1. *Stationary*

3. Peraturan

3.1 (Tidak ada.)

4. Norma dan standar

4.1 Norma

(Tidak ada.)

4.2 Standar

4.2.1 Standard Operating Procedure (SOP)

PANDUAN PENILAIAN

1. Konteks penilaian

1.1 Kondisi penilaian merupakan aspek dalam penilaian yang sangat berpengaruh atas tercapainya kompetensi ini terkait dengan membuat sekuensial gambar gerak utama (*keyframing*)

1.2 Penilaian dapat dilakukan dengan cara lisan dan tertulis di workshop dan atau di tempat kerja dan atau di Tempat Uji Kompetensi (TUK).

2. Persyaratan kompetensi

2.1 J.591120.005.01 Membuat sekuensial gambar gerak sela (*inbetween*)

3. Pengetahuan dan keterampilan

3.1 Pengetahuan

3.1.1 Prinsip dasar teknik animasi (*12 principles of animation*)

3.1.2 Akting

3.1.3 Anatomi makhluk hidup

3.1.4 Membaca Storyboard

3.2 Keterampilan

3.2.1 Menggambar

3.2.2 Flipping page

3.2.3 Merekam pergerakan Akting dengan camera video

4. Sikap kerja

4.1 Cermat

4.2 Disiplin

4.3 Tanggung jawab

5. Aspek kritis

5.1 Kunci gerak utama dan ekspresi setiap benda/karakter digambar sesuai *storyboard*

5.2 Melakukan pengerjaan aspek tehnikal didasari arahan tehnikal *director, animation director* dan *director* sesuai *cut/scene/shoot*

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 Aktng setiap karakter dengan memberikan emosi dan ekspresi termasuk dialog tervisualkan secara <i>digital</i> . 3.3 Tahapan kerja disesuaikan standard prosedur kerja.

BATASAN VARIABEL

1. Konteks variabel

Unit ini berlaku dalam merangkai gambar hidup secara *digital* sesuai dengan arahan *storyboard* ,pengawas nilai mutu gerak visual dan sutradara berdasarkan penerapan prinsip animasi

2. Peralatan dan perlengkapan

2.1 Peralatan

2.1.1. Perangkat keras komputer

2.1.2. Aplikasi simulasi gerak objek *digital*

2.1.3. Camera video

2.2 Perlengkapan

2.2.1. *Stationary*

3. Peraturan

3.1 (Tidak ada.)

4. Norma dan standar

4.1 Norma

(Tidak ada.)

4.2 Standar

4.2.1 Standard Operating Procedure (SOP)

PANDUAN PENILAIAN

1. Konteks penilaian

1.1 Kondisi penilaian merupakan aspek dalam penilaian yang sangat berpengaruh atas tercapainya kompetensi ini terkait dengan membuat membuat gerak *digital character*

1.2 Penilaian dapat dilakukan dengan cara : lisan dan tertulis di workshop dan atau di tempat kerja dan atau di Tempat Uji Kompetensi (TUK).

2. Persyaratan kompetensi

2.1 J.591120.016.01 Membuat sekuensial gambar gerak utama (*keyframing*)

3. Pengetahuan dan keterampilan

3.1 Pengetahuan

3.1.1 Prinsip dasar teknik animasi (*12 principles of animation*)

3.1.2 Akting

3.1.3 Anatomi makhluk hidup

3.1.4 Membaca Storyboard

3.2 Keterampilan

3.2.1 Mengoperasikan perangkat gerak digital

3.2.2 Merekam akting pergerakan sesuai tuntutan storyboard

4. Sikap kerja

4.1 Cermat

4.2 Disiplin

4.3 Tanggung jawab

5. Aspek kritis

5.1 Ketepatan gerakan objek yang sesuai dengan arahan storyboard

5.2 Terapan 12 prinsip gerak yang benar pada setiap gerakan yang dibuat

KODE UNIT : J.591120.018.01

JUDUL UNIT : **Membuat Gerak *Digital Puppeteer***

DESKRIPSI UNIT : Unit ini berhubungan dengan pengetahuan, keterampilan dan sikap kerja yang dibutuhkan dalam membuat gerak *digital puppeteer*.

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA
1. Mengidentifikasi cerita, <i>storyboard</i> dan karakter desain kedalam pola gerak <i>digital puppeteer</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>) <i>digital puppeteer</i>	2.1 <i>System</i> kerja mekanika gerak <i>digital</i> teridentifikasi. 2.2 Terapan kontrol mekanika gerak teridentifikasi.
3 Melakukan pergerakan <i>digital Puppeteer</i>	3.1 Terapan prinsip dasar animasi dilakukan pada <i>cut/scene/shoot</i> sesuai cerita dan <i>storyboard</i> . 3.2 Akting setiap karakter dengan memberikan emosi dan ekspresi termasuk dialog tervisualkan secara <i>digital</i> . 3.3 Tahapan kerja disesuaikan standard prosedur kerja.

BATASAN VARIABEL

1. Konteks variabel

Unit ini berlaku dalam merangkai gambar hidup secara *digital puppeteer* sesuai dengan arahan *storyboard* dan sutradara berdasarkan penerapan prinsip animasi

2. Peralatan dan perlengkapan

2.1 Peralatan

2.1.1. Perangkat keras komputer

2.1.2. Aplikasi simulasi gerak objek *digital*

2.1.3. Camera video

2.2 Perlengkapan

2.2.1. *Stationary*

3. Peraturan

3.1 (Tidak ada.)

4. Norma dan standar

4.1 Norma

(Tidak ada.)

4.2 Standar

4.2.1 Standard Operating Procedure (SOP)

PANDUAN PENILAIAN

1. Konteks penilaian

1.1 Kondisi penilaian merupakan aspek dalam penilaian yang sangat berpengaruh atas tercapainya kompetensi ini terkait dengan membuat gerak *digital puppeteer*

1.2 Penilaian dapat dilakukan dengan cara lisan dan tertulis di workshop dan atau di tempat kerja dan atau di Tempat Uji Kompetensi (TUK).

2. Persyaratan kompetensi

2.1 J.591120.016.01 Membuat sekuensial gambar gerak utama (*keyframing*)

3. Pengetahuan dan keterampilan

3.1 Pengetahuan

3.1.1 Prinsip dasar teknik animasi (*12 principles of animation*)

3.1.2 Akting

3.1.3 Basis anatomi makhluk hidup

3.1.4 Membaca storyboard

3.2 Keterampilan

3.2.1 Mengoperasikan perangkat gerak digital

3.2.2 Merekam acting pergerakan sesuai tuntutan storyboard

4. Sikap kerja

4.1 Cermat

4.2 Disiplin

4.3 Tanggung jawab

5. Aspek kritis

5.1 Ketepatan gerakan objek yang sesuai dengan arahan storyboard

5.3 Terapan 12 prinsip gerak yang benar pada setiap gerakan yang dibuat

- 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 2 Dimensi</i>	3.1 Penempatan <i>layer by layer</i> dalam komposisi <i>digital</i> berbasis kerja 2 dimensi teridentifikasi.

BATASAN VARIABEL

1. Konteks variabel

Unit ini berlaku dalam membuat komposisi teknik *layer 2 dimensi (2D Compositing)* dengan melakukan identifikasi komposisi 2 dimensi pada layer-layer yang tersusun berdasarkan element-element gambar yang sesuai dengan penceritaan/ *storyboard*.

2. Peralatan dan perlengkapan

2.1 Peralatan

2.1.1 Perangkat keras komputer

2.1.2 Aplikasi simulasi gerak objek *digital*

2.1.3 Camera video

2.2 Perlengkapan

2.2.1 *Stationary*

3. Peraturan

3.1 (Tidak ada.)

4. Norma dan standar

4.1 Norma

(Tidak ada.)

4.2 Standar

4.2.1 Standard Operating Procedure (SOP)

PANDUAN PENILAIAN

1. Konteks penilaian

1.1 Kondisi penilaian merupakan aspek dalam penilaian yang sangat berpengaruh atas tercapainya kompetensi ini terkait dengan membuat komposisi teknik *layer 2* dimensi (*2D Compositing*).

1.2 Penilaian dapat dilakukan dengan cara lisan dan tertulis di workshop dan atau di tempat kerja dan atau di Tempat Uji Kompetensi (TUK).

2. Persyaratan kompetensi

2.1 (Tidak ada.)

3. Pengetahuan dan keterampilan

3.1 Pengetahuan

3.1.1 Prinsip kerja layer per layer dalam menggabungkan element gambar

3.1.2 Metode penggabungan *layer by layer* secara digital

3.1.3 Prinsip kerja *masking* dan *keying* dalam menggabungkan 2 layer gambar atau lebih

3.1.4 Perbedaan jenis Format digital dari suatu images atau video

3.2 Keterampilan

3.2.1 Mengoperasikan aplikasi berbasis digital compositing

4. Sikap kerja

4.1 Cermat

4.2 Disiplin

4.3 Tanggung jawab

5. Aspek kritis

5.1 Element gambar tersusun sesuai arahan sutradara diidentifikasi

5.2 Komposisi susunan gambar terpadu dalam aspek ratio ukuran diidentifikasi

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.

BATASAN VARIABEL

1. Konteks variabel

Unit ini berlaku dalam memilih ketepatan suatu situasi dan kondisi psikologis dengan bahasa pencahayaan *digital*.

2. Peralatan dan perlengkapan

2.1 Peralatan

2.1.1 Perangkat keras komputer

2.1.2 Aplikasi simulasi gerak objek *digital*

2.2 Perlengkapan

2.2.1 *Stationary*

3. Peraturan

3.1 (Tidak ada.)

4. Norma dan standar

4.1 Norma

(Tidak ada.)

4.2 Standar

4.2.1 Standard Operating Procedure (SOP)

PANDUAN PENILAIAN

1. Konteks penilaian

1.1 Kondisi penilaian merupakan aspek dalam penilaian yang sangat berpengaruh atas tercapainya kompetensi ini terkait dengan membuat pencitraan cahaya *digital*.

1.2 Penilaian dapat dilakukan dengan cara lisan dan tertulis di workshop dan atau di tempat kerja dan atau di Tempat Uji Kompetensi (TUK).

2. Persyaratan kompetensi

2.1 J.591120.007.01 Membuat kumpulan aset *digital (layout 3 dimensi)*

2.2 J.591120.008.01 Membuat model *digital hardsurface 3 dimensi*

2.3 J.591120.009.01 Membuat model *digital organik 3 dimensi*

2.4 J.591120.011.01 Membuat pencitraan *UV mesh*

2.5 J.591120.012.01 Membuat pencitraan gambar *digital (rendering)*

2.6 J.591120.013.01 Membuat pencitraan tekstur permukaan

3. Pengetahuan dan keterampilan

3.1 Pengetahuan

3.1.1 *Standard* pencahayaan *indoor* dan *outdoor* dalam fotografi

3.1.2 Type atau jenis lampu dalam pencahayaan fotografi

3.1.3 Basis rendering system pada aplikasi digital 3 Dimensi

3.2 Keterampilan

3.2.1 Pengoperasian perangkat digital berbasis 3 Dimensi

4. Sikap kerja

4.1 Cermat

4.2 Disiplin

4.3 Tanggung jawab

5. Aspek kritis

- 5.1 Penepatan tata letak cahaya sesuai arahan pengawas nilai mutu seni diidentifikasi
- 5.2 Pemilihan jenis cahaya sesuai konsep *visual* yang diarahkan pengawas nilai mutu seni diidentifikasi

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.

BATASAN VARIABEL

1. Konteks variabel

Unit ini berlaku dalam membuat pencitraan sifat permukaan (*Shader*) sesuai arahan pengawas nilai mutu seni visual dan pengawas aspek teknik produksi dan alur kerja

2. Peralatan dan perlengkapan

2.1 Peralatan

2.1.1 Perangkat keras komputer

2.1.2 Aplikasi simulasi gerak objek *digital*

2.1.3 Camera photo digital

2.2 Perlengkapan

2.2.1 *Stationary*

3. Peraturan

3.1 (Tidak ada.)

4. Norma dan standar

4.1 Norma

(Tidak ada.)

4.2 Standar

4.2.1 Standard Operating Procedure (SOP)

PANDUAN PENILAIAN

1. Konteks penilaian

1.1 Kondisi penilaian merupakan aspek dalam penilaian yang sangat berpengaruh atas tercapainya kompetensi ini terkait dengan membuat simulasi dinamis objek *digital (cloth/hair)*

1.2 Penilaian dapat dilakukan dengan cara : lisan dan tertulis di workshop dan atau di tempat kerja dan atau di Tempat Uji Kompetensi (TUK).

2. Persyaratan kompetensi

2.1 J.591120.023.01 Membuat arahan gerak *particle*

3. Pengetahuan dan keterampilan

3.1 Pengetahuan

3.1.1 *Cloth simulation*

3.1.2 *Hai simulation*

3.2 Keterampilan

3.2.1 Aplikasi gerak objek dinamis

4. Sikap kerja

4.1 Cermat

4.2 Disiplin

4.3 Tanggung jawab

5. Aspek kritis

- 5.1 Element simulasi dinamis objek *digital* yang terinformasikan dalam cerita (skenario) dan *Storyboard* diidentifikasi
- 5.2 Melakukan pengerjaan aspek tehnikal didasari arahan tehnikal director dan director sesuai *cut/scene/shoot*

KODE UNIT : J.591120.022.01

JUDUL UNIT : **Membuat Komposisi Teknik Layer 3 Dimensi (3D Compositor)**

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.

BATASAN VARIABEL

1. Konteks variabel

Unit ini berlaku dalam Membuat komposisi teknik layer 3 Dimensi (3D *Compositor*) dengan melakukan identifikasi komposisi 3 dimensi pada layer-layer yang tersusun berdasarkan element-element gambar yang sesuai dengan penceritaan/ *storyboard*

2. Peralatan dan perlengkapan

2.1 Peralatan

- 2.1.1 Perangkat keras komputer
- 2.1.2 Aplikasi simulasi gerak objek *digital*
- 2.1.3 Camera Photo Digital
- 2.1.4 Camera Video Digital

2.2 Perlengkapan

2.2.1 *Stationary*

3. Peraturan

3.1 (Tidak ada.)

4. Norma dan standar

4.1 Norma

(Tidak ada.)

4.2 Standar

4.2.1 Standard Operating Procedure (SOP)

PANDUAN PENILAIAN

1. Konteks penilaian

1.1 Kondisi penilaian merupakan aspek dalam penilaian yang sangat berpengaruh atas tercapainya kompetensi ini terkait dengan membuat komposisi teknik layer 3 dimensi (*3d compositor*).

1.2 Penilaian dapat dilakukan dengan cara : lisan dan tertulis di workshop dan atau di tempat kerja dan atau di Tempat Uji Kompetensi (TUK).

2. Persyaratan kompetensi

2.1 J.591120.019.01 Membuat komposisi teknik layer 2 dimensi (*2D compositing*)

3. Pengetahuan dan keterampilan

3.1 Pengetahuan

3.1.1 Prinsip kerja layer per layer dalam menggabungkan element gambar

3.1.2 Metode *3D Space layer* dalam *digital compositing*

3.1.3 Prinsip kerja kamera dalam *3D compositing*

3.1.4 Prinsip kerja cahaya dalam *3D Compositing*

3.1.5 Prinsip kerja proyeksi 3Dimensi dalam *digital compositing*

3.1.6 Prinsip kerja model 3 Dimensi dalam *digital compositing*

3.2 Keterampilan

3.2.1 Pengoperasian aplikasi *digital compositing*

4. Sikap kerja

4.1 Cermat

4.2 Disiplin

4.3 Tanggung jawab

5. Aspek kritis

5.1 Element gambar terprojeksikan secara 3 Dimensi sesuai arahan sutradara teridentifikasi

5.2 Komposisi susunan gambar terpadu secara 3 Dimensi sesuai aspek ratio ukuran *frame* teridentifikasi

KODE UNIT : J.591120.023.01

JUDUL UNIT : **Membuat Arahkan Gerak *Particle***

DESKRIPSI UNIT : Unit ini berhubungan dengan pengetahuan, keterampilan dan sikap kerja yang dibutuhkan dalam membuat arahan gerak *particle*.

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA
1. Mengidentifikasi cerita (skenario) dan <i>storyboard</i> kedalam teknis aspek	1.1 Element <i>particle</i> yang terinformasikan dalam cerita (skenario) dan <i>Storyboard</i> teridentifikasi. 1.2 Penempatan gerak <i>particle</i> dalam cerita (skenario) dan <i>Storyboard</i> teridentifikasi.
2. Menterjemahkan aspek teknis <i>particle</i>	2.1 Mengidentifikasi pilihan Program Aplikasi yang sesuai dengan tuntutan teknis dalam penceritaan. 2.2 Metode pendekatan terhadap solusi secara teknis pada setiap <i>cut/scene/shoot</i> teridentifikasi.
3. Terapan teknis aspek dalam pengarahan gerak <i>particle</i>	3.1 Pengerjaan aspek teknis didasari arahan teknis <i>director</i> dan <i>director</i> sesuai <i>cut/scene/shoot</i> teridentifikasi.

BATASAN VARIABEL

1. Konteks variabel

Unit ini berlaku dalam Membuat pengarahan gerak *particle* yang menerapkan teknik identifikasi yang diterjemahkan dalam pemecahan metode dan kemudian terapan terhadap kasus yang menggunakan aplikasi komputer grafik.

2. Peralatan dan perlengkapan

2.1 Peralatan

2.1.1 Perangkat keras komputer

2.1.2 Aplikasi simulasi gerak objek *digital*

2.1.3 Camera video

2.2 Perlengkapan

2.2.1 *Stationary*

3. Peraturan

3.1 (Tidak ada.)

4. Norma dan standar

4.1 Norma

(Tidak ada.)

4.2 Standar

4.2.1 Standard Operating Procedure (SOP)

PANDUAN PENILAIAN

1. Konteks penilaian

1.1 Kondisi penilaian merupakan aspek dalam penilaian yang sangat berpengaruh atas tercapainya kompetensi ini terkait dengan membuat arahan gerak *particle*.

1.2 Penilaian dapat dilakukan dengan cara : lisan dan tertulis di workshop dan atau di tempat kerja dan atau di Tempat Uji Kompetensi (TUK).

2. Persyaratan kompetensi

2.1 J.591120.004.01 Membuat gerak *digital non character*

2.2 J.591120.012.01 Membuat pencitraan gambar *digital (rendering)*

2.3 J.591120.020.01 Membuat pencitraan cahaya *digital*

3. Pengetahuan dan keterampilan

3.1 Pengetahuan

3.1.1 *Prosedur* kerja penggunaan *tools particle* dari aplikasi 3D terpilih

3.1.2 Fungsi setiap *tools particle* terhadap rancangan gerak *particle*

3.1.3 Kombinasi antar *tools particle*

3.2 Keterampilan

3.2.1 Pengoperasian kombinasi *tools particle* untuk menghasilkan gerak sesuai arahan *art director* dan *director*

4. Sikap kerja

4.1 Cermat

4.2 Disiplin

4.3 Tanggung jawab

5. Aspek kritis

5.1 Pemilihan kombinasi *tools particle* untuk pencapaian visual sesuai arahan *art director* dan *director*

5.2 Komposisi gerak *particle* sesuai arahan *art director* dan *director*

KODE UNIT : J.591120.024.01

JUDUL UNIT : **Membuat Simulasi Dinamis Objek Digital (Cloth/Hair)**

DESKRIPSI UNIT : Unit ini berhubungan dengan pengetahuan, keterampilan dan sikap kerja yang dibutuhkan dalam membuat simulasi dinamis objek *digital (cloth/hair)*.

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA
1. Mengidentifikasi cerita (skenario) dan <i>storyboard</i> kedalam aspek simulasi dinamis objek <i>digital</i>	1.1 Element simulasi dinamis objek <i>digital</i> yang terinformasikan dalam cerita (skenario) dan <i>Storyboard</i> diidentifikasi. 1.2 Penerapan simulasi dinamis objek <i>digital</i> dalam cerita (skenario) dan <i>Storyboard</i> dianalisa.
2. Membuat aspek teknikal pada simulasi dinamis objek <i>digital</i>	2.1 Program Aplikasi yang tersedia dipilih dengan tuntutan teknikal dalam penceritaan. 2.2 Metode pendekatan terhadap solusi secara teknikal pada setiap <i>cut/scene/shoot</i> dianalisa. 2.3 Melakukan pengerjaan aspek tehnikal didasari arahan teknikal director dan director sesuai <i>cut/scene/shoot</i> .

BATASAN VARIABEL

1. Konteks variabel

Unit ini berlaku dalam membuat simulasi dinamis objek *digital (cloth/hair)* yang menerapkan teknik identifikasi yang diterjemahkan dalam pemecahan metode dan kemudian terapan terhadap kasus yang menggunakan aplikasi komputer grafik.

2. Peralatan dan perlengkapan

2.1 Peralatan

- 2.1.1. Perangkat keras komputer
- 2.1.2. Aplikasi simulasi gerak objek *digital*
- 2.1.3. Camera video

2.2 Perlengkapan

2.2.1. *Stationary*

3. Peraturan

3.1 (Tidak ada.)

4. Norma dan standar

4.1 Norma

(Tidak ada.)

4.2 Standar

4.2.1 Standard Operating Procedure (SOP)

PANDUAN PENILAIAN

1. Konteks penilaian

1.1 Kondisi penilaian merupakan aspek dalam penilaian yang sangat berpengaruh atas tercapainya kompetensi ini terkait dengan membuat simulasi dinamis objek *digital (cloth/ hair)*

1.2 Penilaian dapat dilakukan dengan cara : lisan dan tertulis di workshop dan atau di tempat kerja dan atau di Tempat Uji Kompetensi (TUK).

2. Persyaratan kompetensi

2.1 J.591120.004.01 Membuat gerak *digital non character*

2.2 J.591120.009.01 Membuat model *digital* organik 3 dimensi

2.3 J.591120.014.01 Membuat rancangan antar sambungan mekanika dan objek *digital (skinning)*

3. Pengetahuan dan keterampilan

3.1 Pengetahuan

3.1.1 Fungsi tools digital pada terapan simulasi dinamis objek dari aplikasi 3 D terpilih

3.1.2 Sifat permukaan dari jenis bahan kain yang dipilih

3.1.3 Desain dan corak ragam rambut yang akan disimulasikan

3.2 Keterampilan

3.2.1 Pengoperasian perangkat simulasi dinamis digital sesuai arahan *technical director*

3.2.2 Memilih kombinasi tools dalam perangkat simulasi dinamis digital untuk pencapaian hasil sesuai arahan *art director* dan *director*

4. Sikap kerja

4.1 Cermat

4.2 Disiplin

4.3 Tanggung jawab

5. Aspek kritis

5.1 Pemilihan kombinasi parameter tools sesuai arahan diidentifikasi

5.2 Jenis pergerakan simulasi digital sesuai dengan ketentuan sifat bahan yang disepakati

KODE UNIT : J.591120.025.01

JUDUL UNIT : **Membuat Pengarah Simulasi Gerak *Digital Larutan (Liquid/Fluid)***

DESKRIPSI UNIT : Unit ini berhubungan dengan pengetahuan, keterampilan dan sikap kerja yang dibutuhkan dalam membuat pengarah simulasi gerak *digital* larutan (*liquid/fluid*).

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA
1. Mengidentifikasi cerita (skenario) dan <i>storyboard</i> kedalam aspek simulasi gerak <i>digital</i> larutan	1.1 Element simulasi gerak <i>digital</i> larutan yang terinformasikan dalam cerita (skenario) dan <i>Storyboard</i> diidentifikasi. 1.2 Penerapan simulasi gerak <i>digital</i> larutan dalam cerita (skenario) dan <i>Storyboard</i> dianalisa pada aplikasi simulasi <i>digital</i> .
2. Menterjemahkan aspek teknikal pada simulasi gerak <i>digital</i> larutan	2.1 Program Aplikasi yang tersedia disesuaikan dengan tuntutan teknikal dalam penceritaan. 2.2 Metode pendekatan terhadap pencapaian solusi secara teknikal pada setiap <i>cut/scene/shoot</i> dilakukan.
3. Menerapkan teknikal aspek dalam pengarah simulasi gerak <i>digital</i> larutan	3.1 Pengerjaan aspek tehnikal berdasarkan arahan teknikal <i>director</i> dan <i>director</i> disesuaikan dengan <i>cut/scene/shoot</i> . 3.2 Variabel gerak simulasi dipilih untuk menghasilkan <i>output</i> yang sesuai cerita.

BATASAN VARIABEL

1. Konteks variabel

Unit ini berlaku dalam membuat pengarah simulasi gerak *digital* larutan (*liquid/fluid*) yang menerapkan teknik identifikasi yang diterjemahkan dalam pemecahan metode dan kemudian terapan terhadap kasus yang menggunakan aplikasi komputer grafik.

2. Peralatan dan perlengkapan

2.1 Peralatan

- 2.1.1 Perangkat keras komputer
- 2.1.2 Aplikasi simulasi gerak larutan
- 2.1.3 Camera video

2.2 Perlengkapan

2.2.1 *Stationary*

3. Peraturan

3.1 (Tidak ada.)

4. Norma dan standar

4.1 Norma

(Tidak ada.)

4.2 Standar

4.2.1 Standard Operating Procedure (SOP)

PANDUAN PENILAIAN

1. Konteks penilaian

1.1 Kondisi penilaian merupakan aspek dalam penilaian yang sangat berpengaruh atas tercapainya kompetensi ini terkait dengan membuat pengarah simulasi gerak *digital* larutan (*liquid/fluid*).

1.2 Penilaian dapat dilakukan dengan cara : lisan dan tertulis di workshop dan atau di tempat kerja dan atau di Tempat Uji Kompetensi (TUK).

2. Persyaratan kompetensi

2.1 J.591120.023.01 Membuat arahan gerak *particle*

2.2 J.591120.024.01 Membuat simulasi dinamis objek *digital* (*cloth/hair*)

3. Pengetahuan dan keterampilan

3.1 Pengetahuan

3.1.1 Fungsi tools digital pada terapan simulasi gerak digital larutan dari aplikasi simulasi terpilih

3.1.2 Kombinasi antar tools untuk menghasilkan simulasi gerak digital larutan terhadap jenis bahan yang disepakati

3.1.3 Sifat dasar dari pergerakan setiap jenis larutan alami

3.2 Keterampilan

3.2.1 Pengoperasian perangkat simulasi gerak digital larutan sesuai arahan *technical director*

3.2.2 Merangkai setiap fungsi tools simulasi gerak digital larutan untuk menghasilkan sifat gerak yang disepakati

4. Sikap kerja

4.1 Cermat

4.2 Disiplin

4.3 Tanggung jawab

5. Aspek kritis

5.1 Penerapan simulasi gerak *digital* larutan dalam cerita (skenario) dan *Storyboard* dianalisa pada aplikasi simulasi *digital*

5.2 Pemilihan rangkaian tools untuk menghasilkan *output* yang sesuai pilihan jenis *liquid* yang disepakati

KODE UNIT : J.591120.026.01

JUDUL UNIT : **Melakukan Penyuntingan Gambar Akhir (*Online Editing*)**

DESKRIPSI UNIT : Unit ini berhubungan dengan pengetahuan, keterampilan dan sikap kerja yang dibutuhkan dalam melakukan penyuntingan gambar akhir (*online editing*).

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA
1. Menganalisa skenario dan <i>storyboard</i>	1.1 Alur cerita dianalisa sesuai tuntutan skenario, <i>storyboard</i> dan <i>animatic</i> berdasarkan arahan sutradara. 1.2 Urutan penggambaran berdasarkan <i>scene/shot/cut</i> dikelompokkan.
2. Mengorganisir asset gambar dan suara kedalam aplikasi penyuntingan <i>digital</i>	2.1 Aset gambar dan suara dalam format <i>digital</i> dikumpulkan. 2.2 Aset gambar dan suara <i>digital</i> sesuai urutan penceritaan dalam aplikasi penyunting gambar <i>digital</i> diorganisir.
3. Membuat cerita melalui gambar dan suara dengan pendekatan durasi penceritaan dari adegan ke adegan	3.1 <i>Timing</i> yang diperlukan pada setiap adegan dan alur cerita keseluruhan ditentukan berdasarkan arahan sutradara. 3.2 Penempatan urutan gambar disesuaikan dengan <i>storyboard</i> dan <i>animatic</i> . 3.3 Urutan suara (dialog) sesuai deskripsi <i>storyboard</i> dan <i>animatic</i> dimasukkan pada timeline editing. 3.4 Audio dan Visual disesuaikan sehingga memenuhi kesesuaian alur cerita.
4. Membuat format media <i>digital</i>	4.1 Kualitas akhir dalam format <i>digital</i> diidentifikasi. 4.2 Pemilihan media <i>digital</i> sebagai output terakhir dalam pengerjaan ditentukan sesuai <i>pipeline</i> kerja produksi.

BATASAN VARIABEL

1. Konteks variabel

Unit ini berlaku memilih dan memilah gambar akhir (*Online*) dan suara untuk di sunting kedalam urutan penceritaan dengan menggunakan aplikasi penyuntingan audio video sesuai arahan sutradara.

2. Peralatan dan perlengkapan

2.1 Peralatan

2.1.1 Perangkat keras komputer

2.1.2 Aplikasi video editing

2.1.3 Camera foto

2.1.4 Camera video

2.2 Perlengkapan

2.2.1 *Stationary*

2.2.2 *Pen mouse*

3. Peraturan

3.1 (Tidak ada.)

4. Norma dan standar

4.1 Norma

(Tidak ada.)

4.2 Standar

4.2.1 Standard Operating Procedure (SOP)

PANDUAN PENILAIAN

1. Konteks penilaian

1.1 Kondisi penilaian merupakan aspek dalam penilaian yang sangat berpengaruh atas tercapainya kompetensi ini terkait dengan Melakukan penyuntingan gambar akhir

1.2 Penilaian dapat dilakukan dengan cara : lisan dan tertulis di workshop dan atau di tempat kerja dan atau di Tempat Uji Kompetensi (TUK).

2. Persyaratan kompetensi

2.1 J.591120.003.01 Melakukan perekaman rancangan dialog

2.2 J.591120.006.01 Melakukan penyuntingan suara dan gambar bercerita (*animatic / previsualisation*)

3. Pengetahuan dan keterampilan

3.1 Pengetahuan

3.1.1 *Video Editing Suite*

3.1.2 *Video Compresion*

3.1.3 *Storyteller*

3.1.4 *Sound system/audio*

3.2 Keterampilan

3.2.1 *Aplikasi video editing suite*

4. Sikap kerja

4.1 Cekatan

4.2 Cermat

4.3 Disiplin

4.4 Tanggung jawab

5. Aspek kritis

5.1 Alur cerita dianalisa sesuai tuntutan skenario, *storyboard* dan *animatic* berdasarkan arahan sutradara

5.2 Penempatan urutan gambar disesuaikan dengan *storyboard* dan *animatic*

KODE UNIT : J.591120.027.01

JUDUL UNIT : **Membuat Model *Digital Sculpting***

DESKRIPSI UNIT : Unit ini berhubungan dengan pengetahuan, keterampilan dan sikap kerja yang dibutuhkan dalam membuat model *digital sculpting*.

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA
1. Mengidentifikasi konsep desain dan Desain produksi dalam bentuk <i>digital</i>	1.1 Volume, proporsi dan ukuran suatu model diidentifikasi. 1.2 Studi terhadap Anatomi dari suatu bentuk dianalisa.
2. Melakukan pengamatan dan pengumpulan data pada komponen bentuk dari konsep desain dan desain produksi	2.1 Metode pendekatan terhadap pembentukan element desain diidentifikasi . 2.2 Kumpulan data pendukung berupa referensi dan sifat bahan sesuai gambar desain dilakukan.
3. Mewujudkan model <i>digital</i> dengan teknik <i>sclupting</i>	3.1 Penggunaan aplikasi <i>digital</i> disesuaikan dengan <i>standard</i> prosedur kerja. 3.2 <i>Output</i> akhir dari model dibuat sesuai acuan standar pipeline kerja.

BATASAN VARIABEL

1. Konteks variabel

Unit ini berlaku dalam pembuatan model *digital sculpting* yang menerapkan metode identifikasi terhadap konsep desain dan desain produksi yang kemudian disimpulkan dalam metode pendekatan yang memudahkan untuk bisa diimplementasikan dalam aplikasi *digital* model berbasis *sclupting*.

2. Peralatan dan perlengkapan

2.1 Peralatan

2.1.1 Perangkat keras komputer

2.1.2 Aplikasi *digital sculpting*

2.1.3 Camera foto

2.1.4 Meja menggambar

2.2 Perlengkapan

2.2.1 *Stationary*

2.2.2 *Pen mouse*

3. Peraturan

3.1 (Tidak ada.)

4. Norma dan standar

4.1 Norma

(Tidak ada.)

4.2 Standar

4.2.1 Standard Operating Procedure (SOP)

PANDUAN PENILAIAN

1. Konteks penilaian

1.1 Kondisi penilaian merupakan aspek dalam penilaian yang sangat berpengaruh atas tercapainya kompetensi ini terkait dengan membuat model *digital sculpting*.

1.2 Penilaian dapat dilakukan dengan cara : lisan dan tertulis di workshop dan atau di tempat kerja dan atau di Tempat Uji Kompetensi (TUK).

2. Persyaratan kompetensi

2.1 J.591120.009.01 Membuat model *digital* organik 3 dimensi

3. Pengetahuan dan keterampilan

3.1 Pengetahuan

3.1.1 *Human and animal Anatomy*

3.1.2 *Mesh topology*

3.2 Keterampilan

3.2.1 *Character drawing*

3.2.2 *Skecthing*

3.2.3 *Sculpting*

4. Sikap kerja

4.1 Cermat

4.2 Disiplin

4.3 Tanggung jawab

5. Aspek kritis

5.1 Studi terhadap Anatomi dari suatu bentuk dianalisa

5.2 Penggunaan aplikasi *digital* disesuaikan dengan *standard* prosedur kerja

KODE UNIT : J.591120.028.01

JUDUL UNIT : **Membuat Gambar Latar**

DESKRIPSI UNIT : Unit ini berhubungan dengan pengetahuan, keterampilan dan sikap kerja yang dibutuhkan dalam membuat gambar latar.

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA
1. Menginterpretasikan kondisi lokasi, setting, situasi/suasana/budaya berdasarkan deskripsi yang dinyatakan dalam naskah	1.1 Hasil interpretasi kondisi lokasi setting situasi/suasana/budaya dalam bentuk sketsa dikomunikasikan 1.2 Komposisi gambar dianalisa sesuai dengan pencahayaan, waktu dan suasana lokasi
2. Mewujudkan gambar latar sesuai layout dan arahan warna dari <i>art director</i>	2.1 Gagasan yang tertuang dalam sketsa diwujudkan kedalam bentuk rancangan gambar latar lebih detail dengan mempertimbangkan proporsi, perspektif, komposisi, perwarnaan dan gaya gambar sesuai tuntunan cerita 2.2 Aspek rasio ukuran gambar dibuat sesuai tuntutan penceritaan

BATASAN VARIABEL

1. Konteks variabel

Unit ini berlaku membuat gambar latar dengan menginterpretasikan gagasan kedalam bentuk sketsa gambar yang disempurnakan dalam bentuk gambar latar yang lebih detail.

2. Peralatan dan perlengkapan

2.1 Peralatan

- 2.1.1 Perangkat keras komputer
- 2.1.2 Aplikasi menggambar digital
- 2.1.3 Camera foto
- 2.1.4 Meja menggambar

2.2 Perlengkapan

- 2.2.1 *Stationary*
- 2.2.2 *Pen mouse*

3. Peraturan

3.1 (Tidak ada.)

4. Norma dan standar

4.1 Norma

(Tidak ada.)

4.2 Standar

4.2.1 Standard Operating Procedure (SOP)

PANDUAN PENILAIAN

1. Konteks penilaian

1.1 Kondisi penilaian merupakan aspek dalam penilaian yang sangat berpengaruh atas tercapainya kompetensi ini terkait dengan Membuat gambar latar.

1.2 Penilaian dapat dilakukan dengan cara lisan dan tertulis di workshop dan atau di tempat kerja dan atau di Tempat Uji Kompetensi (TUK).

2. Persyaratan kompetensi

2.1 J.591120.001.01 Melakukan pemindaian *digital*

2.2 J.591120.019.01 Membuat komposisi teknik layer 2 dimensi (2D *compositing*)

3. Pengetahuan dan keterampilan

3.1 Pengetahuan

3.1.1 *National Geographical*

3.1.2 *Local ambient*

3.2 Keterampilan

3.2.1 *Mengambar*

3.2.2 *Melukis*

4. Sikap kerja

4.1 Cermat

4.2 Disiplin

4.3 Tanggung jawab

5. Aspek kritis

5.1 Komposisi gambar dianalisa sesuai dengan pencahayaan, waktu dan suasana lokasi

5.2 Aspek rasio ukuran gambar dibuat sesuai tuntutan penceritaan

KODE UNIT : J.591120.029.01

JUDUL UNIT : **Melakukan Pewarnaan Gambar Latar (*Coloring*)**

DESKRIPSI UNIT : Unit ini berhubungan dengan pengetahuan, keterampilan dan sikap kerja yang dibutuhkan dalam melakukan pewarnaan gambar latar.

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA
1. Mengumpulkan bahan pertimbangan untuk pemilihan dan pengaturan warna yang sesuai dengan lokasi dan situasi dalam cerita	1.1 Lokasi, setting, dan suasana/budaya yang berkaitan dengan tuntutan warna dan kombinasinya disesuaikan dengan cerita. 1.2 Warna yang tepat untuk divisualkan berdasarkan lokasi, setting dan situasi cerita.
2. Merancang pemilihan kombinasi warna pada gambar latar berdasarkan suasana dalam cerita	2.1 Ditetapkan kombinasi warna sesuai dengan pencahayaan, waktu dan suasana lokasi. 2.2 Menjaga kesinambungan kombinasi warna pada setiap gambar latar pada keseluruhan produksi.

BATASAN VARIABEL

1. Konteks variabel

Unit ini berlaku memilih kombinasi warna dalam panduan warna yang dapat merepresentatifkan situasi dan kondisi latar dalam cerita.

2. Peralatan dan perlengkapan

2.1 Peralatan

2.1.1 Perangkat keras komputer

2.1.2 Perangkat kamera video

2.1.3 Camera foto

2.1.4

2.2 Perlengkapan

2.2.1 *Stationary*

3. Peraturan

3.1 (Tidak ada.)

- 4. Norma dan standar
 - 4.1 Norma
(Tidak ada.)
 - 4.2 Standar
 - 4.2.1 Standard Operating Procedure (SOP)

PANDUAN PENILAIAN

- 1. Konteks penilaian
 - 1.1 Kondisi penilaian merupakan aspek dalam penilaian yang sangat berpengaruh atas tercapainya kompetensi ini terkait dengan Melakukan pewarnaan gambar latar.
 - 1.2 Penilaian dapat dilakukan dengan cara : lisan dan tertulis di workshop dan atau di tempat kerja dan atau di Tempat Uji Kompetensi (TUK).
- 2. Persyaratan kompetensi
 - 2.1 J.591120.001.01 Melakukan pemindaian *digital*
 - 2.2 J.591120.019.01 Membuat komposisi teknik layer 2 dimensi (2D *compositing*)
- 3. Pengetahuan dan keterampilan
 - 3.1 Pengetahuan
 - 3.1.1 *National Geographical*
 - 3.1.2 *Local ambient*
 - 3.2 Keterampilan
 - 3.2.1 *Mengambar*
 - 3.2.2 *Melukis*
- 4. Sikap kerja
 - 4.1 Cermat
 - 4.2 Disiplin
 - 4.3 Tanggung jawab

5. Aspek kritis

5.1 Komposisi gambar dianalisa sesuai dengan pencahayaan, waktu dan suasana lokasi

5.2 Aspek rasio ukuran gambar dibuat sesuai tuntutan penceritaan

- KODE UNIT** : J.591120.030.01
- JUDUL UNIT** : **Membuat Gambar Penceritaan (*Storyboard Drawing*)**
- DESKRIPSI UNIT** : Unit ini berhubungan dengan pengetahuan, keterampilan dan sikap kerja yang dibutuhkan dalam membuat gambar penceritaan (*storyboard*).

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA
1. Menginterpretasikan naskah kedalam gambar	1.1 Struktur dan alur penceritaan yang terbagi atas <i>cut/scene/shoot</i> diidentifikasi. 1.2 Element visual <i>cut/scene/shoot</i> yang menjadi panel gambar dapat dibuat.
2. Menggambar <i>storyboard</i>	2.1 <i>Shot direction</i> yang meliputi deksripsi acuan kamera, perpindahan gambar, perspektif, panduan gerak dan durasi diidentifikasi dalam penggambaran. 2.2 Standard penggambaran panel dibuat berdasarkan standar prosedur kerja.

BATASAN VARIABEL

1. Konteks variabel

Unit ini berlaku membuat gambar penceritaan yang tercipta dari interpretasi naskah yang dibuat boleh sutradara/*director* dengan standard prosedur kerja yang ditentukan.

2. Peralatan dan perlengkapan

2.1 Peralatan

2.1.1 Perangkat keras komputer

2.1.2 Perangkat kamera video

2.1.3 Camera foto

2.2 Perlengkapan

2.2.1 *Stationary*

3. Peraturan

3.1 (Tidak ada.)

- 4. Norma dan standar
 - 4.1 Norma
(Tidak ada.)
 - 4.2 Standar
 - 4.2.1 Standard Operating Procedure (SOP)

PANDUAN PENILAIAN

- 1. Konteks penilaian
 - 1.1 Kondisi penilaian merupakan aspek dalam penilaian yang sangat berpengaruh atas tercapainya kompetensi ini terkait dengan membuat gambar penceritaan
 - 1.2 Penilaian dapat dilakukan dengan cara lisan dan tertulis di workshop dan atau di tempat kerja dan atau di Tempat Uji Kompetensi (TUK).

- 2. Persyaratan kompetensi
 - 2.1 J.591120.001.01 Melakukan pemindaian *digital*
 - 2.2 J.591120.019.01 Membuat komposisi teknik layer 2 dimensi (2D *compositing*)

- 3. Pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan:
 - 3.1 Pengetahuan
 - 3.1.1 *Storyteller*
 - 3.2 Keterampilan
 - 3.2.1 *Typewriter*

- 4. Sikap kerja yang diperlukan:
 - 4.1 Cekatan
 - 4.2 Cermat
 - 4.3 Disiplin
 - 4.4 Tanggung jawab

5. Aspek kritis

- 5.1 Struktur dan alur penceritaan yang terbagi atas *cut/scene/shoot* diidentifikasi
- 5.2 *Shot direction* yang meliputi deksripsi acuan kamera, perpindahan gambar, perspektif, panduan gerak dan durasi diidentifikasi dalam pengambaran

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.

BATASAN VARIABEL

1. Konteks variabel

Unit ini berlaku dalam menentukan sudut pandang kamera *digital* dengan pola identifikasi kebutuhan sudut pandang dalam *storyboard* yang terimplementasikan pada bidang 3 Dimensi.

2. Peralatan dan perlengkapan

2.1 Peralatan

2.1.1 Perangkat keras komputer

2.1.2 Perangkat kamera video

2.1.3 Camera foto

2.1.3

2.2 Perlengkapan

2.2.1 *Stationary*

3. Peraturan

3.1 (Tidak ada.)

- 4. Norma dan standar
 - 4.1 Norma
(Tidak ada.)
 - 4.2 Standar
 - 4.2.1 Standard Operating Procedure (SOP)

PANDUAN PENILAIAN

- 1. Konteks penilaian
 - 1.1 Kondisi penilaian merupakan aspek dalam penilaian yang sangat berpengaruh atas tercapainya kompetensi ini terkait dengan membuat sudut pandang kamera *digital*.
 - 1.2 Penilaian dapat dilakukan dengan cara lisan dan tertulis di *workshop* dan atau di tempat kerja dan atau di Tempat Uji Kompetensi (TUK).

- 2. Persyaratan kompetensi
 - 2.1 J.591120.004.01 Membuat gerak *digital non character*
 - 2.2 J.591120.006.01 Melakukan penyuntingan suara dan gambar bercerita (*animatic / previsualisation*)
 - 2.3 J.591120.007.01 Membuat kumpulan aset *digital (layout 3 dimensi)*
 - 2.4 J.591120.012.01 Membuat pencitraan gambar *digital (rendering)*
 - 2.5 J.591120.020.01 Membuat pencitraan cahaya *digital*

- 3. Pengetahuan dan keterampilan
 - 3.1 Pengetahuan
 - 3.1.1 *Photography*
 - 3.1.2 *Videography*
 - 3.2 Keterampilan
 - 3.2.1 *Perspektif*

- 4. Sikap kerja
 - 4.1 Cekatan
 - 4.2 Cermat
 - 4.3 Disiplin

4.4 Tanggung jawab

5. Aspek kritis

5.1 Sudut pandang dan pergerakan kamera dalam storyboard diidentifikasi

5.2 Pergerakan kamera dilakukan sesuai kualifikasi emosi cerita

KODE UNIT : J.591120.032.01

JUDUL UNIT : **Membuat Skrip Penceritaan (*Script Writing*)**

DESKRIPSI UNIT : Unit ini berhubungan dengan pengetahuan, keterampilan dan sikap kerja yang dibutuhkan dalam membuat skrip penceritaan (*script writing*).

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA
1. Mengidentifikasi visi misi sutradara kedalam penceritaan	1.1 Pemikiran sutradara diterjemahkan menjadi konsep penceritaan. 1.2 Grand design penceritaan dibuat dalam format ketikan.
2. Melakukan riset sesuai konsep pemikiran sutradara	2.1 Dilakukan riset dalam mengembangkan kerangka cerita yang meliputi tema, karakter, setting, alur cerita dan lokasi. 2.2 Rumusan ide dapat dituturkan dengan kalimat yang pendek, jelas dan lugas.
3. Melaksanakan penulisan berbasis skrip penceritaan	3.1 Premis dikembangkan menjadi ringkasan cerita. 3.2 Format penulisan cerita dibuat sesuai standar format penulisan baku penceritaan.

BATASAN VARIABEL

1. Konteks variabel

Unit ini berlaku dalam membuat skrip penceritaan (*script writing*) dengan melakukan identifikasi terhadap konsep pemikiran sutradara, yang kemudian dikembangkan dengan pendekatan riset terhadap pemikiran tersebut yang kemudian dituangkan pada ketikan sederhana berupa sinopsis.

2. Peralatan dan perlengkapan

2.1 Peralatan

2.1.1 Perangkat keras komputer

2.1.2 Perangkat meja pengetikan

2.1.3 Camera foto

2.2 Perlengkapan

2.2.1 *Stationary*

2.2.2 *Pen mouse*

3. Peraturan

3.1 (Tidak ada.)

4. Norma dan standar

4.1 Norma

(Tidak ada.)

4.2 Standar

4.2.1 Standard Operating Procedure (SOP)

PANDUAN PENILAIAN

1. Konteks penilaian

1.1 Kondisi penilaian merupakan aspek dalam penilaian yang sangat berpengaruh atas tercapainya kompetensi ini terkait dengan membuat skrip penceritaan (*script writing*).

1.2 Penilaian dapat dilakukan dengan cara lisan dan tertulis di workshop dan atau di tempat kerja dan atau di Tempat Uji Kompetensi (TUK).

2. Persyaratan kompetensi

2.1 (Tidak ada.)

3. Pengetahuan dan keterampilan

3.1 Pengetahuan

3.1.1 *Storyteller*

3.1.2 *Social Culture*

3.2 Keterampilan

3.2.1 *Type writing*

4. Sikap kerja

4.1 Cekatan

4.2 Cermat

4.3 Disiplin

4.4 Tanggung jawab

5. Aspek kritis

- 5.1 Dilakukan riset dalam mengembangkan kerangka cerita yang meliputi tema, karakter, setting, alur cerita dan lokasi
- 5.2 Rumusan ide dapat dituturkan dengan kalimat yang pendek, jelas dan lugas

KODE UNIT : J.591120.033.01

JUDUL UNIT : **Membuat Skenario**

DESKRIPSI UNIT : Unit ini berhubungan dengan pengetahuan, keterampilan dan sikap kerja yang dibutuhkan dalam membuat skenario.

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA
1. Menganalisa skrip penceritaan	1.1 Struktur, elemen dan karakter dalam cerita diidentifikasi 1.2 Analisa perkarakter dan ruang lingkup penceritaan dilakukan
2. Membuat skenario penceritaan	2.1 Struktur skenario diidentifikasi sesuai skrip cerita 2.2 Detail penceritaan dibuat dalam standar format penulisan skenario

BATASAN VARIABEL

1. Konteks Variabel

Unit ini berlaku dalam membuat skenario penceritaan yang diperoleh atas hasil analisa dan identifikasi cerita yang ditulis dalam format skenario yang jelas dan detail.

2. Peralatan dan perlengkapan

2.1 Peralatan

2.1.1 Perangkat keras komputer

2.1.2 Perangkat meja pengetikan

2.1.3 Camera foto

2.2 Perlengkapan

2.2.1 *Stationary*

2.2.2 *Pen mouse*

3. Peraturan

3.1 (Tidak ada.)

4. Norma dan standar
 - 4.1 Norma
(Tidak ada.)
 - 4.2 Standar
 - 4.2.1 Standard Operating Procedure (SOP)

PANDUAN PENILAIAN

1. Konteks penilaian
 - 1.1 Kondisi penilaian merupakan aspek dalam penilaian yang sangat berpengaruh atas tercapainya kompetensi ini terkait dengan membuat skenario.
 - 1.2 Penilaian dapat dilakukan dengan cara : lisan dan tertulis di *workshop* dan atau di tempat kerja dan atau di Tempat Uji Kompetensi (TUK).
2. Persyaratan kompetensi
 - 2.1 J.591120.032.01 Membuat skrip penceritaan (skrip writing)
3. Pengetahuan dan keterampilan
 - 3.1 Pengetahuan
 - 3.1.1 *Storyteller*
 - 3.1.2 *Social Culture*
 - 3.2 Keterampilan
 - 3.2.1 *Type writing*
4. Sikap kerja
 - 4.1 Cermat
 - 4.2 Disiplin
 - 4.3 Tanggung jawab
5. Aspek kritis
 - 5.1 Struktur, elemen dan karakter dalam cerita diidentifikasi
 - 5.2 Detail penceritaan dibuat dalam standar format penulisan skenario

KODE UNIT : J.591120.034.01

JUDUL UNIT : **Membuat Standar Produksi Desain *Property* (*Property Design*)**

DESKRIPSI UNIT : Unit ini berhubungan dengan pengetahuan, keterampilan dan sikap kerja yang dibutuhkan dalam membuat standard produksi desain *property* (*property design*).

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA
1. Mengintreprestasikan kebutuhan desain properti sesuai dengan rancangan kondisi lokasi, setting situasi/ suasana/ budaya berdasarkan deskripsi yang dinyatakan dalam naskah dan konsep desain	1.1 Konsep desain properti dan naskah diidentifikasi. 1.2 Jenis dan bentuk standar desain properti yang diperlukan dirancang. 1.3 Seluruh desain properti yang diperlukan dengan mempertimbangkan perbandingan ukuran, bentuk dan fungsi direncanakan.
2. Membuat gambar standard produksi desain properti	2.1 Digambarkan hasil desain properti kedalam standar format <i>model sheet</i> . 2.2 Detail gambar latar dengan memasukan unsur perbandingan ukuran, bentuk, warna dan fungsi dibuatkan dalam format <i>Property Design Module</i> .

BATASAN VARIABEL

1. Konteks variabel

Unit ini berlaku dalam membuat standard produksi desain *property* (*property design*) yang dapat menginterpretasikan kebutuhan properti yang diterjemahkan dari konsep visual dan naskah yang kemudian dijadikan sebagai gambar meyeluruh dalam desain produksi.

2. Peralatan dan perlengkapan

2.1 Peralatan

2.1.1 Perangkat keras komputer

2.1.2 Perangkat meja gambar

2.2 Perlengkapan

2.2.1 Perangkat lunak gerak *digital drawing*

2.2.2 *Stationary*

2.2.3 *Pen mouse*

3. Peraturan

3.1 (Tidak ada.)

4. Norma dan standar

4.1 Norma

(Tidak ada.)

4.2 Standar

4.2.1 Standard Operating Procedure (SOP)

PANDUAN PENILAIAN

1. Konteks penilaian

1.1 Kondisi penilaian merupakan aspek dalam penilaian yang sangat berpengaruh atas tercapainya kompetensi ini terkait dengan membuat standard produksi desain *property (porperty design)*.

1.2 Penilaian dapat dilakukan dengan cara lisan dan tertulis di workshop dan atau di tempat kerja dan atau di Tempat Uji Kompetensi (TUK).

2. Persyaratan kompetensi

2.1 J.591120.019.01 Membuat komposisi teknik layer 2 dimensi (2D *compositing*)

3. Pengetahuan dan keterampilan

3.1 Pengetahuan

3.1.1 *Basic drawing*

3.1.2 *Photography*

3.1.3 *Social Culture*

3.2 Keterampilan

3.2.1 *Drawing*

3.2.2 *Siheloute*

4. Sikap kerja

4.1 Cermat

4.2 Disiplin

4.3 Tanggung jawab

5. Aspek kritis

5.1 Konsep desain properti dan naskah diidentifikasi

5.2 Detail gambar latar dengan memasukan unsur perbandingan ukuran, bentuk, warna dan fungsi dibuatkan dalam format *Property Design Module*

KODE UNIT : J.591120.035.01

JUDUL UNIT : **Membuat Standar Produksi Desain Suasana (*Environment Design*)**

DESKRIPSI UNIT : Unit ini berhubungan dengan pengetahuan, keterampilan dan sikap kerja yang dibutuhkan dalam membuat standard desain suasana (*environment design*).

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA
1. Mengintreprestasikan kebutuhan desain latar sesuai dengan rancangan kondisi lokasi, setting situasi/ suasana/ budaya berdasarkan deskripsi yang dinyatakan dalam naskah dan konsep desain	1.1 Konsep desain latar dan naskah diidentifikasi. 1.2 Jenis dan bentuk standar desain latar yang diperlukan dirancang. 1.3 Seluruh desain latar yang diperlukan dengan mempertimbangkan perbandingan ukuran, bentuk dan fungsi direncanakan.
2. Membuat gambar standar produksi desain latar	2.1 Digambarkan hasil desain latar kedalam standar format <i>model sheet</i> . 2.2 Detail gambar latar dengan memasukan unsur perbandingan ukuran, bentuk, warna dan fungsi dibuatkan dalam format <i>Environment Design Module</i> .

BATASAN VARIABEL

1. Konteks variabel

Unit ini berlaku dalam membuat standard desain suasana (*environment design*) yang dapat menginterpretasikan kebutuhan properti yang diterjemahkan dari konsep visual dan naskah yang kemudian dijadikan sebagai gambar menyeluruh dalam desain produksi.

2. Peralatan dan perlengkapan

2.1 Peralatan

2.1.1 Perangkat keras komputer

2.1.2 Perangkat meja gambar

2.2 Perlengkapan

2.2.1 Perangkat lunak gerak *digital drawing*

2.2.2 *Stationary*

2.2.3 *Pen mouse*

3. Peraturan

3.1 (Tidak ada.)

4. Norma dan standar

4.1 Norma

(Tidak ada.)

4.2 Standar

4.2.1 Standard Operating Procedure (SOP)

PANDUAN PENILAIAN

1. Konteks penilaian

1.1 Kondisi penilaian merupakan aspek dalam penilaian yang sangat berpengaruh atas tercapainya kompetensi ini terkait dengan membuat standard desain suasana (*environment design*).

1.2 Penilaian dapat dilakukan dengan cara : lisan dan tertulis di workshop dan atau di tempat kerja dan atau di Tempat Uji Kompetensi (TUK).

2. Persyaratan kompetensi

2.1 J.591120.019.01 Membuat komposisi teknik layer 2 dimensi (2D *compositing*)

2.2 J.591120.038.01 Membuat gambar latar

2.3 J.591120.039.01 Membuat pewarnaan gambar latar (*coloring*)

3. Pengetahuan dan keterampilan

3.2 Pengetahuan

3.1.3 *Basic Perspektif*

3.1.3 *Photography*

3.1.3 *Colour theory*

3.1.3 *Composition*

3.1.3 *Social Culture*

3.3 Keterampilan

3.3.1 *Drawing*

3.3.2 *Siheloute*

4. Sikap kerja

4.1 Cekatan

4.2 Cermat

4.3 Disiplin

4.4 Tanggung jawab

5. Aspek kritis

5.1 Seluruh desain latar yang diperlukan dengan mempertimbangkan perbandingan ukuran, bentuk dan fungsi direncanakan

5.2 Detail gambar latar dengan memasukan unsur perbandingan ukuran, bentuk, warna dan fungsi dibuatkan dalam format *Environment Design Module*

KODE UNIT : J.591120.036.01

JUDUL UNIT : **Membuat Standar Produksi Desain Karakter**
(Character Design)

DESKRIPSI UNIT : Unit ini berhubungan dengan pengetahuan, keterampilan dan sikap kerja yang dibutuhkan dalam membuat standar desain karakter (*character design*).

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA
1. Mengintreprestasikan kebutuhan karakter sesuai dengan rancangan kondisi lokasi, setting situasi/ suasana/ budaya berdasarkan deskripsi yang dinyatakan dalam naskah dan konsep desain	1.1 Konsep desain karakter dan naskah diidentifikasi. 1.2 Jenis dan bentuk standar desain karakter yang diperlukan dirancang. 1.3 Seluruh desain karakter yang diperlukan dengan mempertimbangkan perbandingan ukuran, bentuk dan fungsi direncanakan.
2. Membuat gambar standar produksi desain karakter	2.1 Digambarkan hasil desain karakter kedalam standar format <i>model sheet</i> . 2.2 Detail gambar karakter dengan memasukan unsur perbandingan ukuran, bentuk, warna dan fungsi dibuatkan dalam format <i>Character Design Module</i> .

BATASAN VARIABEL

1. Konteks variabel

Unit ini berlaku dalam membuat standar desain karakter (*character design*) yang dapat menginterpretasikan kebutuhan karakter yang diterjemahkan dari konsep *visual* dan naskah yang kemudian dijadikan sebagai gambar menyeluruh dalam desain produksi.

2. Peralatan dan perlengkapan

2.1 Peralatan

2.1.1 Perangkat keras komputer

2.1.2 *Camera*

2.2 Perlengkapan

2.2.1 *Stationary*

3. Peraturan

3.1 (Tidak ada.)

4. Norma dan standar

4.1 Norma

(Tidak ada.)

4.2 Standar

4.2.1 Standard Operating Procedure (SOP)

PANDUAN PENILAIAN

1. Konteks penilaian

1.1 Kondisi penilaian merupakan aspek dalam penilaian yang sangat berpengaruh atas tercapainya kompetensi ini terkait dengan Membuat standard produksi desain karakter (*Character design*).

1.2 Penilaian dapat dilakukan dengan cara lisan dan tertulis di workshop dan atau di tempat kerja dan atau di Tempat Uji Kompetensi (TUK).

2. Persyaratan kompetensi

2.1 J.591120.019.01 Membuat komposisi teknik layer 2 dimensi (2D *compositing*)

3. Pengetahuan dan keterampilan

3.1 Pengetahuan

3.1.1 *Basic human anatomy*

3.1.2 *Photography*

3.1.3 *Social Culture*

3.2 Keterampilan

3.2.1 *Drawing*

3.2.2 *Silhouette*

4. Sikap kerja

4.1 Cekatan

4.2 Cermat

4.3 Disiplin

4.4 Tanggung jawab

5. Aspek kritis

5.1 Seluruh desain karakter yang diperlukan dengan mempertimbangkan perbandingan ukuran, bentuk dan fungsi direncanakan

5.2 Detail gambar karakter dengan memasukan unsur perbandingan ukuran, bentuk, warna dan fungsi dibuatkan dalam format *Character Design Module*

KODE UNIT : J.591120.037.01

JUDUL UNIT : **Melakukan Pengawasan Organisasi Dan Menyelia Kegiatan Produksi Secara Menyeluruh (Executing/Producing)**

DESKRIPSI UNIT : Unit ini berhubungan dengan pengetahuan, keterampilan dan sikap kerja yang dibutuhkan dalam melakukan pengawasan organisasi dan menyelia kegiatan produksi secara menyeluruh (*executing/producing*).

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA
1. Merancang Proses produksi secara menyeluruh	1.1 Keseluruhan proses produksi diketahui. 1.2 Fungsi tahapan kerja (pipeline) dan tingkat kesulitan pekerjaan diidentifikasi. 1.3 Satuan biaya (unit costs), jumlah aset visual, jumlah pekerja, kebutuhan teknologi, waktu produksi, beban kerja dan kebutuhan tim produksi dianalisis.
2. Mengelola sumber daya manusia (<i>human resource</i>)	2.1 Tingkatan terhadap jenjang pekerjaan, satuan biaya kerja berdasarkan waktu dan jenis personalia tim produksi diidentifikasi. 2.2 Peningkatan kualitas dan kemampuan kerja (pengkayaan) diorganisir. 2.3 Posisi staf kunci ditentukan.
3. Melakukan pengaturan jadwal kerja	3.1 Seluruh kemampuan yang tersedia sesuai dengan anggaran dan jadwal yang ditentukan diorganisir. 3.2 Ketepatan waktu, biaya, dan sasaran produksi dikendalikan 3.3 Setiap tahapan produksi dipantau.

BATASAN VARIABEL

1. Konteks variabel

Unit ini berlaku dalam melakukan pengolahan organisasi dan penyelia kegiatan produksi secara menyeluruh dengan mengetahui aspek tahapan kerja, sumber daya manusia (SDM) serta jadwal dalam melakukan pengawasan organisasi dan menyelia kegiatan produksi secara menyeluruh (*executing/producing*).

2. Peralatan dan perlengkapan

2.1 Peralatan

2.1.1 Perangkat keras komputer

2.1.2 *Office application*

2.1.3 Printer

2.1.4 Scanner

2.2 Perlengkapan

2.2.1 *Stationary*

2.2.2 *Alat komunikasi*

3. Peraturan

3.1 (Tidak ada.)

4. Norma dan standar

4.1 Norma

(Tidak ada.)

4.2 Standar

4.2.1 Standard Operating Procedure (SOP)

PANDUAN PENILAIAN

1. Konteks penilaian

1.1 Kondisi penilaian merupakan aspek dalam penilaian yang sangat berpengaruh atas tercapainya kompetensi ini terkait dengan melakukan pengawasan organisasi dan menyelia kegiatan produksi secara menyeluruh (*executing/producing*).

1.2 Penilaian dapat dilakukan dengan cara lisan dan tertulis di workshop dan atau di tempat kerja dan atau di Tempat Uji Kompetensi (TUK).

2. Persyaratan kompetensi

2.1 (Tidak ada.)

3. Pengetahuan dan keterampilan

3.1 Pengetahuan

3.1.2 *Management*

3.2 Keterampilan

3.2.1 *Schedule organize*

3.2.2 *Communication*

4. Sikap kerja

4.1 Cekatan

4.2 Cermat

4.3 Disiplin

4.4 Tanggung jawab

5. Aspek kritis

5.1 Fungsi tahapan kerja (pipeline) dan tingkat kesulitan pekerjaan diidentifikasi

5.2 Satuan biaya (unit costs), jumlah aset visual, jumlah pekerja, kebutuhan teknologi, waktu produksi, beban kerja dan kebutuhan tim produksi dianalisis

KODE UNIT : J.591120.038.01

JUDUL UNIT : **Membuat Gambar Sketsa *Property***

DESKRIPSI UNIT : Unit ini berhubungan dengan pengetahuan, keterampilan dan sikap kerja yang dibutuhkan dalam membuat gambar sketsa *property*.

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA
1. Mengintreprestasikan kebutuhan sketsa properti sesuai dengan kondisi lokasi, setting situasi/ suasana/ budaya berdasarkan deskripsi yang dinyatakan dalam naskah dan konsep desain	1.1 <i>Brief</i> dari sutradara diidentifikasi. 1.2 Jenis dan bentuk properti yang diperlukan dirancang.
2. Membuat sketsa konsep properti	2.1 Sketsa properti yang diperlukan dalam penceritaan digambarkan. 2.2 Keterangan sketsa properti ditulis dalam media penggambaran sketsa.

BATASAN VARIABEL

1. Konteks variabel

Unit ini berlaku dalam membuat konsep desain *property* yang dapat menginterpretasikan kebutuhan properti yang diterjemahkan dari konsep visual dan naskah yang kemudian dijadikan sebagai gambar menyeluruh dalam desain produksi.

2. Peralatan dan perlengkapan

2.1 Peralatan

2.1.1 Perangkat keras komputer

2.1.2 Perangkat meja gambar

2.2 Perlengkapan

2.2.1 Perangkat lunak gerak *digital drawing*

2.2.2 *Stationary*

2.2.3 *Pen mouse*

3. Peraturan
 - 3.1 (Tidak ada.)
4. Norma dan standar
 - 4.1 Norma
(Tidak ada.)
 - 4.2 Standar
 - 4.2.1 Standard Operating Procedure (SOP)

PANDUAN PENILAIAN

1. Konteks penilaian
 - 1.1 Kondisi penilaian merupakan aspek dalam penilaian yang sangat berpengaruh atas tercapainya kompetensi ini terkait dengan Membuat *standard* konsep desain *property*.
 - 1.2 Penilaian dapat dilakukan dengan cara lisan dan tertulis di workshop dan atau di tempat kerja dan atau di Tempat Uji Kompetensi (TUK).
2. Persyaratan kompetensi
 - 2.1 J.591120.034.01 Membuat standar produksi desain *property*
3. Pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan:
 - 3.1 Pengetahuan
 - 3.1.1 *Basic perspektif*
 - 3.1.2 *Photography*
 - 3.1.3 *Social Culture*
 - 3.2 Keterampilan
 - 3.2.1 *Drawing*
 - 3.2.2 *Siheloute*
4. Sikap kerja yang diperlukan
 - 4.1 Cermat
 - 4.2 Disiplin
 - 4.3 Tanggung jawab

5. Aspek kritis

- 5.1 Sketsa properti yang diperlukan dalam penceritaan digambarkan
- 5.2 Keterangan sketsa properti ditulis dalam media penggambaran sketsa

KODE UNIT : J.591120.039.01
JUDUL UNIT : **Membuat Gambar Sketsa Latar**
DESKRIPSI UNIT : Unit ini berhubungan dengan pengetahuan, keterampilan dan sikap kerja yang dibutuhkan dalam membuat gambar sketsa latar.

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA
1. Menterjemahkan skenario kedalam bentuk sketsa Suasana	1.1 Visi sutradara terhadap suasana dalam penceritaan diidentifikasi 1.2 Eksplorasi sketsa suasana sebagai pengagas konsep <i>visual</i> direncanakan
2. Mendesain Konsep visual Suasana	2.1 Rancangan konsep <i>visual</i> disusun dalam modul penggambaran 2.2 Definisi konsep visual dibuat dalam keterangan penggambaran

BATASAN VARIABEL

1. Konteks Variabel

Unit ini berlaku dalam membuat penggambaran sketsa suasana yang dapat menginterpretasikan kebutuhan layout yang diterjemahkan dari konsep visual dan naskah yang kemudian dijadikan sebagai gambar menyeluruh dalam desain produksi.

2. Peralatan dan perlengkapan

2.1 Peralatan

2.1.1 Perangkat keras komputer

2.1.2 Perangkat meja gambar

2.2 Perlengkapan

2.2.1 Perangkat lunak gerak *digital drawing*

2.2.2 *Stationary*

2.2.3 *Pen mouse*

3. Peraturan

3.1 (Tidak ada.)

- 4. Norma dan standar
 - 4.1 Norma
(Tidak ada.)
 - 4.2 Standar
 - 4.2.1 Standard Operating Procedure (SOP)

PANDUAN PENILAIAN

- 1. Konteks penilaian
 - 1.1 Kondisi penilaian merupakan aspek dalam penilaian yang sangat berpengaruh atas tercapainya kompetensi ini terkait dengan Membuat Penggambaran sketsa latar.
 - 1.2 Penilaian dapat dilakukan dengan cara lisan dan tertulis di *workshop* dan atau di tempat kerja dan atau di Tempat Uji Kompetensi (TUK).
- 2. Persyaratan kompetensi
 - 2.1 J.591120.035.01 Membuat standar produksi desain suasana
(*environment design*)
- 3. Pengetahuan dan keterampilan
 - 3.1 Pengetahuan
 - 3.1.1 *Basic perspektif*
 - 3.1.2 *Photography*
 - 3.1.3 *Social Culture*
 - 3.2 Keterampilan
 - 3.2.1 *Drawing*
 - 3.2.2 *Silhouette*
- 4. Sikap kerja
 - 4.1 Cermat
 - 4.2 Disiplin
 - 4.3 Tanggung jawab

5. Aspek kritis

- 5.1 Visi sutradara terhadap suasana dalam penceritaan diidentifikasi
- 5.2 Rancangan konsep *visual* disusun dalam modul penggambaran

KODE UNIT : J.591120.040.01
JUDUL UNIT : **Membuat Gambar Sketsa karakter**
DESKRIPSI UNIT : Unit ini berhubungan dengan pengetahuan, keterampilan dan sikap kerja yang dibutuhkan dalam membuat gambar sketsa karakter.

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA
1. Menterjemahkan visi sutradara kedalam sketsa karakter	1.1 Visi sutradara terhadap visual karakter dalam penceritaan diidentifikasi. 1.2 Eksplorasi sketsa karakter sebagai pengagas konsep visual direncanakan.
2. Mendesain Konsep <i>visual</i> karakter	2.1 Rancangan konsep <i>visual</i> disusun dalam modul penggambaran. 2.2 Definisi konsep <i>visual</i> diidentifikasi dalam keterangan penggambaran. 2.3 Analisa bentuk sketsa digambarkan dalam bentuk alternatif.

BATASAN VARIABEL

1. Konteks Variabel

Unit ini berlaku dalam membuat penggambaran sketsa karakter yang dapat menginterpretasikan kebutuhan desain karakter yang diterjemahkan dari konsep *visual* dan naskah yang kemudian dijadikan sebagai gambar menyeluruh dalam desain produksi.

2. Peralatan dan perlengkapan

2.1 Peralatan

2.1.1 Perangkat keras komputer

2.1.2 Perangkat meja gambar

2.2 Perlengkapan

2.2.1 Perangkat lunak gerak *digital drawing*

2.2.2 *Stationary*

2.2.3 *Pen mouse*

3. Peraturan

3.1 (Tidak ada.)

4. Norma dan standar
 - 4.1 Norma
(Tidak ada.)
 - 4.2 Standar
 - 4.2.1 Standard Operating Procedure (SOP)

PANDUAN PENILAIAN

1. Konteks penilaian
 - 1.1 Kondisi penilaian merupakan aspek dalam penilaian yang sangat berpengaruh atas tercapainya kompetensi ini terkait dengan Membuat Penggambaran sketsa karakter.
 - 1.2 Penilaian dapat dilakukan dengan cara lisan dan tertulis di workshop dan atau di tempat kerja dan atau di Tempat Uji Kompetensi (TUK).
2. Persyaratan kompetensi
 - 2.1 J.591120.036.01 Membuat standar produksi desain karakter
(*character design*)
3. Pengetahuan dan keterampilan
 - 3.1 Pengetahuan
 - 3.1.1 *Basic human anatomy*
 - 3.1.2 *Human Gesture*
 - 3.1.3 *Social Culture*
 - 3.2 Keterampilan
 - 3.2.1 *Drawing*
 - 3.2.2 *Silhouette*
4. Sikap kerja
 - 4.1 Cermat
 - 4.2 Disiplin
 - 4.3 Tanggung jawab

5. Aspek kritis

5.1 Visi sutradara terhadap visual karakter dalam penceritaan diidentifikasi

5.2 Rancangan konsep *visual* disusun dalam modul penggambaran

- KODE UNIT** : J.591120.041.01
- JUDUL UNIT** : **Melakukan Pengawasan Hak Intelektual Karya Animasi**
- DESKRIPSI UNIT** : Unit ini berhubungan dengan pengetahuan, keterampilan dan sikap kerja yang dibutuhkan dalam melakukan pengawasan hak intelektual karya animasi.

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA
1. Mengidentifikasi kebutuhan akan pengolahan HAKI	1.1 Kategori elemen HAKI diidentifikasi. 1.2 Ruanglingkup pengolahan HAKI ditentukan.
2. Melakukan pengolahan dan pengurusan Element visual dalam standard HAKI	2.1 Pendekatan hukum dan undang-undang dalam karya cipta <i>visual</i> dirumuskan. 2.2 Element yang terdapat dalam konten animasi diidentifikasi per masing-masing kategori HAKI. 2.3 Karya HAKI didaftarkan pada institusi/organisasi yang mengeluarkan izin HAKI.

BATASAN VARIABEL

1. Konteks Variabel

Unit ini berlaku dalam melakukan pengawasan hak intelektual karya animasi yang mencakup kebutuhan akan perlindungan hukum melalui wadah hukum yang mengeluarkan izin kepemilikan HAKI.

2. Peralatan dan perlengkapan

2.1 Peralatan

- 2.1.1 Perangkat keras komputer
- 2.1.2 Alat perekam video
- 2.1.3 Alat pemindaian digital

2.2 Perlengkapan

- 2.2.1 *Stationary*
- 2.2.2 USB

3. Peraturan
 - 3.1 Perundang-undangan HKI
 - 3.2 Prosedur pendaftaran HKI
4. Norma dan standar
 - 4.1 Norma
(Tidak ada.)
 - 4.2 Standar
 - 4.2.1 Standard Operating Procedure (SOP)

PANDUAN PENILAIAN

1. Konteks penilaian
 - 1.1 Kondisi penilaian merupakan aspek dalam penilaian yang sangat berpengaruh atas tercapainya kompetensi ini terkait dengan melakukan pengawasan hak intelektual karya animasi
 - 1.2 Penilaian dapat dilakukan dengan cara lisan dan tertulis di *workshop* dan atau di tempat kerja dan atau di Tempat Uji Kompetensi (TUK).
2. Persyaratan kompetensi
 - 2.1 J.591120.037.01 Melakukan pengawasan organisasi dan menyelia kegiatan produksi secara menyeluruh (*executing/producing*)
3. Pengetahuan dan keterampilan
 - 3.1 Pengetahuan
 - 3.1.1 Perundang-undangan HKI
 - 3.1.2 Prosedur pendaftaran HKI
 - 3.2 Keterampilan
 - 3.2.1 (Tidak ada.)
4. Sikap kerja
 - 4.1 Cekatan
 - 4.2 Cermat
 - 4.3 Disiplin
 - 4.4 Tanggung jawab

5. Aspek kritis

5.1 Kategori elemen HAKI diidentifikasi

5.2 Element yang terdapat dalam konten animasi diidentifikasi per masing-masing kategori HAKI

5.3 Karya HAKI didaftarkan pada institusi/organisasi yang mengeluarkan izin HAKI

KODE UNIT : J.591120.042.01

JUDUL UNIT : **Melakukan Pengawasan Aspek Teknik Produksi dan Alur Kerja (*Technical Directing*)**

DESKRIPSI UNIT : Unit ini berhubungan dengan pengetahuan, keterampilan dan sikap kerja yang dibutuhkan dalam melakukan pengawasan aspek teknik produksi dan alur kerja (*technical directing*).

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA
1. Mengidentifikasi skenario, desain produksi kedalam aset produksi	1.1 Rancangan tehnik dari skenario serta desain produksi diidentifikasi dalam aspek tehnik produksi dan <i>pipeline</i> kerja. 1.2 Jenis serta jumlah pekerjaan selama produksi dalam aspek tehnik dirancang sesuai detail tehnik kerja.
2. Mengidentifikasi kebutuhan perangkat keras (<i>hardware</i>) dan perangkat lunak (<i>software</i>)	2.1 Jenis dan jumlah kebutuhan perangkat keras dan perangkat lunak diidentifikasikan sesuai detail pekerjaan. 2.2 Fungsi perangkat keras dan perangkat lunak dalam kegiatan produksi diujicoba. 2.3 Perangkat keras dan perangkat lunak yang tepat ditetapkan sesuai dengan harga dan anggaran produksi.
3. Mendesain Pipeline kerja produksi	3.1 <i>Pipeline</i> produksi berdasarkan jenis serta jumlah perangkat keras dan perangkat lunak dan beban kerja setiap bagian dirancang. 3.2 Aplikasi baru dibuat jikalau dibutuhkan untuk menunjang produksi. 3.3 Hubungan tehnik produksi pada setiap bagian dan antar bagian dikendalikan.

BATASAN VARIABEL

1. Konteks variabel

Unit ini berlaku dalam merancang aspek tehnik produksi dan alur kerja dengan menerapkan pola identifikasi penceritaan, kebutuhan teknologi serta *piple* kerja dalam menjalankan suatu produksi.

2. Peralatan dan perlengkapan

2.1 Peralatan

2.1.1 Perangkat keras komputer

2.1.2 *Data base and networking*

2.1.3 *Server*

2.2 Perlengkapan

2.2.1 *USB*

2.2.2 *Stationary*

3. Peraturan

3.1 (Tidak ada.)

4. Norma dan standar

4.1 Norma

(Tidak ada.)

4.2 Standar

4.2.1 Standard Operating Procedure (SOP)

PANDUAN PENILAIAN :

1. Konteks penilaian

1.1 Kondisi penilaian merupakan aspek dalam penilaian yang sangat berpengaruh atas tercapainya kompetensi ini terkait dengan melakukan pengawasan aspek teknik produksi dan alur kerja (*technical directing*).

1.2 Penilaian dapat dilakukan dengan cara lisan dan tertulis di *workshop* dan atau di tempat kerja dan atau di Tempat Uji Kompetensi (TUK).

2. Persyaratan kompetensi

2.1 J.591120.007.01 Membuat kumpulan aset *digital (layout 3 dimensi*

2.2 J.591120.014.01 Membuat rancangan antar sambungan mekanika dan objek *digital (skinning)*

2.3 J.591120.015.01 Membuat rancangan mekanika gerak *digital (rigging)*

2.4 J.591120.021.01 Membuat pencitraan sifat permukaan (*shading*)

2.5 J.591120.023.01 Membuat arahan gerak *particle*

- 2.6 J.591120.024.01 Membuat simulasi dinamis objek *digital (cloth/hair)*
- 2.7 J.591120.025.01 Membuat arahan simulasi gerak *digital* larutan (*liquid/fluid*)

3. Pengetahuan dan keterampilan

3.1 Pengetahuan

- 3.1.1 *Computer sciense*
- 3.1.2 *Computer Programming*
- 3.1.3 *Computer Graphic*

3.2 Keterampilan

- 3.2.1 *Management*
- 3.2.2 *Quality Control*

4. Sikap kerja

- 4.1 Cermat
- 4.2 Disiplin
- 4.3 Tanggung jawab

5. Aspek kritis

- 5.1 Rancangan teknis dari skenario serta desain produksi diidentifikasi dalam aspek teknis produksi dan *pipeline* kerja
- 5.2 *Pipeline* produksi berdasarkan jenis serta jumlah perangkat keras dan perangkat lunak dan beban kerja setiap bagian dirancang

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 <i>Visual</i>	1.1 Visi sutradara dalam bentuk estetika <i>visual</i> 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 <i>Visual</i> secara menyeluruh meliputi aspek bentuk, warna, cahaya, komposisi dituangkan dalam panduan artistik. 2.2 Komponen warna disusun dalam skrip warna (<i>colour script</i>). 2.3 Standard artistik dituangkan dalam format baku berupa modul panduan. 2.4 Proses kreatif pada pengagas desain produksi diarahkan.

BATASAN VARIABEL

1. Konteks Variabel

Unit ini berlaku dalam melakukan pengawasan nilai mutu seni *visual* dengan menerapkan pola identifikasi *visual*, pembuatan panduan gaya serta pengarahan gaya visual.

2. Peralatan dan perlengkapan

2.1 Peralatan

- 2.1.1 Perangkat keras komputer
- 2.1.2 Alat perekam video
- 2.1.3 Kamera foto
- 2.1.4 Jaringan Internet

- 2.2 Perlengkapan :
 - 2.2.1 Perangkat lunak *digital imaging*
 - 2.2.2 *Stationary*

3. Peraturan

- 3.1 (Tidak ada.)

4. Norma dan standar

- 4.1 Norma
 - (Tidak ada.)
- 4.2 Standar
 - 4.2.1 Standard Operating Procedure (SOP)

PANDUAN PENILAIAN :

1. Konteks penilaian

- 1.1 Kondisi penilaian merupakan aspek dalam penilaian yang sangat berpengaruh atas tercapainya kompetensi ini terkait dengan melakukan pengawasan nilai mutu seni visual (*art directing*).
- 1.2 Penilaian dapat dilakukan dengan cara lisan dan tertulis di workshop dan atau di tempat kerja dan atau di Tempat Uji Kompetensi (TUK).

2. Persyaratan kompetensi

- 2.1 J.591120.034.01 Membuat standar produksi desain *property* (*property design*)
- 2.2 J.591120.035.01 Membuat standar produksi desain suasana (*environment design*)
- 2.3 J.591120.036.01 Membuat standar produksi desain karakter (*character design*)
- 2.4 J.591120.038.01 Membuat gambar sketsa *property*
- 2.5 J.591120.039.01 Membuat gambar sketsa latar
- 2.6 J.591120.040.01 Membuat gambar sketsa karakter

3. Pengetahuan dan keterampilan

3.1 Pengetahuan

3.1.1 *Graphic Design*

3.1.2 *Photography*

3.1.3 *Composition*

3.1.4 *Colour Theory*

3.1.5 *History of art*

3.2 Keterampilan

3.2.1 *Drawing*

3.2.2 *Computer Graphic application*

4. Sikap kerja yang diperlukan:

4.1 Cekatan

4.2 Cermat

4.3 Disiplin

4.4 Tanggung jawab

5. Aspek kritis

5.1 Eksplorasi dilakukan untuk memilih kombinasi dalam pengembangan gaya visual berupa warna, komposisi dan cahaya

5.2 Gaya *Visual* secara menyeluruh meliputi aspek bentuk, warna, cahaya, komposisi dituangkan dalam panduan artistik

KODE UNIT : J.591120.044.01

JUDUL UNIT : **Melakukan Pengawasan Nilai Mutu Gerak Visual**
(Animation 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. Menganalisa storyboard kedalam komponen gerak	1.1 Rancangan gerak dari gambar <i>storyboard</i> dipersiapkan. 1.2 Koreografi gerak dari skenario, <i>storyboard</i> serta karakter desain diidentifikasi.
2. Mengarahkan dan menjaga kualitas pergerakan	2.1 Prinsip dasar gerak yang benar, kualitas pergerakan secara menyeluruh diidentifikasi kepada team produksi. 2.2 Visi misi sutradara dalam koreografi gerak dikoordinasikan dengan team produksi.

BATASAN VARIABEL

1. Konteks variabel

Unit ini berlaku dalam melakukan pelaksanaan nilai mutu gerak visual dengan menerapkan pola identifikasi gerak serta pengarahan kualitas gerak.

2. Peralatan dan perlengkapan

2.1 Peralatan

2.1.1 Perangkat keras komputer

2.1.2 Aplikasi gambar digital

2.2 Perlengkapan

2.2.1 Perangkat lunak gerak *digital* 3 dimensi

2.2.2 Cermin/kaca

3. Peraturan

3.1 (Tidak ada.)

4. Norma dan standar

4.1 Norma

(Tidak ada.)

4.2 Standar

4.2.1 Standard Operating Procedure (SOP)

PANDUAN PENILAIAN

1. Konteks penilaian

- 1.1 Kondisi penilaian merupakan aspek dalam penilaian yang sangat berpengaruh atas tercapainya kompetensi ini terkait dengan melakukan pelaksanaan nilai mutu gerak visual.
- 1.2 Penilaian dapat dilakukan dengan cara lisan dan tertulis di *workshop* dan atau di tempat kerja dan atau di Tempat Uji Kompetensi (TUK).

2. Persyaratan Kompetensi

- 2.1 J.591120.003.01 Melakukan perekaman rancangan dialog
- 2.2 J.591120.006.01 Melakukan penyuntingan suara dan gambar bercerita (*animatic / previsualisation*)
- 2.3 J.591120.016.01 Membuat sekuensial gambar gerak utama (*keyframing*)
- 2.4 J.591120.017.01 Membuat gerak *digital character*
- 2.5 J.591120.030.01 Membuat gambar penceritaan (*storyboard drawing*)
- 2.6 J.591120.031.01 Mempersiapkan sudut pandang kamera *digital*
- 2.7 J.591120.032.01 Membuat skrip penceritaan (*script writing*)
- 2.8 J.591120.033.01 Membuat skenario
- 2.9 J.591120.043.01 Melakukan pengawasan nilai mutu seni visual (*art directing*)

3. Pengetahuan dan keterampilan

3.1 Pengetahuan

- 3.1.1 Prinsip dasar teknik animasi (*slow in/slow out, arc, secondary animation, follow through, anticipation, timing*)
- 3.1.2 *Software* berbasis gerak *digital* 3 dimensi
- 3.1.3 Dapat membaca *storyboard*

3.2 Keterampilan

3.2.1 Merancang gerak

3.2.2 Menggunakan *controller* dari sistem mekanika gerak (*rigging*)

4. Sikap kerja yang diperlukan:

4.1 Teliti

4.2 Cermat

4.3 Disiplin

4.4 Tanggung jawab

5. Aspek kritis

5.1 Koreografi gerak dari skenario, *storyboard* serta karakter desain diidentifikasi

5.2 Prinsip dasar gerak yang benar, kualitas pergerakan secara menyeluruh diidentifikasi kepada team produksi

- KODE UNIT** : J.591120.045.01
- JUDUL UNIT** : **Melakukan Pengawasan Bidang Penyutradaraan Karya Animasi (*Directing*)**
- DESKRIPSI UNIT** : Unit ini berhubungan dengan pengetahuan, keterampilan dan sikap kerja yang dibutuhkan dalam melakukan pengawasan bidang penyutradaraan karya animasi (*directing*).

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA
1. Mengidentifikasi skenario penceritaan dan menterjemahkan kedalam konsep visual	1.1 Pencitraan visual dari skenario, pemilihan sudut pandang gambar, cahaya dan adegan secara keseluruhan diidentifikasi. 1.2 Pencitraan <i>visual</i> mampu dikembangkan secara kreatif.
2. Mengkoordinasikan kerja antar team pada semua proses <i>visual</i> dalam produksi	2.1 Pengarahan kerja, kualitas kerja dan artistik visual pada setiap team direncanakan. 2.2 Proses kerja kreatif, teknikal dan artistik dapat diarahkan. 2.3 Komunikasi antar team dikoordinasikan secara jelas.
3. Mengarahkan kualitas visual dan suara dalam paska produksi	3.1 Proses penentuan hasil akhir berupa penggabungan audio visual dikoordinasikan bersama team pengawas bidang produksi. 3.2 Koordinasi antar perancang visual akhir dan perancang audio akhir direncanakan.

BATASAN VARIABEL

1. Konteks variabel

Unit ini berlaku dalam mengarahkan mekanisme kerja team dalam pengawasan sutradara agar mampu membawa visi yang selaras dengan produksi.

2. Peralatan dan perlengkapan

2.1 Peralatan

- 2.1.1 Perangkat keras komputer
- 2.1.2 Perangkat lunak editing

2.2 Perlengkapan

2.2.1 Alat komunikasi

2.2.2 *Stationary*

3. Peraturan

3.1 (Tidak ada.)

4. Norma dan standar

4.1 Norma

(Tidak ada.)

4.2 Standar

4.2.1 Standard Operating Procedure (SOP)

PANDUAN PENILAIAN

1. Konteks penilaian

- 1.1 Kondisi penilaian merupakan aspek dalam penilaian yang sangat berpengaruh atas tercapainya kompetensi ini terkait dengan melakukan pengawasan bidang penyutradaraan karya animasi (*directing*).
- 1.2 Penilaian dapat dilakukan dengan cara lisan dan tertulis di workshop dan atau di tempat kerja dan atau di Tempat Uji Kompetensi (TUK).

2. Persyaratan kompetensi

- 2.1 J.591120.003.01 Melakukan perekaman rancangan dialog
- 2.2 J.591120.006.01 Melakukan penyuntingan suara dan gambar bercerita (*animatic / previsualisation*)
- 2.3 J.591120.016.01 Membuat sekuensial gambar gerak utama (*keyframing*)
- 2.4 J.591120.017.01 Membuat gerak *digital character*
- 2.5 J.591120.030.01 Membuat gambar penceritaan (*storyboard drawing*)
- 2.6 J.591120.031.01 Mempersiapkan sudut pandang kamera *digital*
- 2.7 J.591120.032.01 Membuat skrip penceritaan (*script writing*)

- 2.8 J.591120.033.01 Membuat skenario
- 2.9 J.591120.043.01 Melakukan pengawasan nilai mutu seni visual
(*art directing*)
- 2.10 J.591120.044.01 Melakukan pengawasan nilai mutu gerak visual
(*animation directing*)

3. Pengetahuan dan keterampilan

3.1 Pengetahuan

- 3.1.1 Acting
- 3.1.2 Cinematography
- 3.1.3 Storyteller
- 3.1.4 Composition
- 3.1.5 Photography
- 3.1.6 Sosial Culture
- 3.1.7 Humaniora
- 3.1.8 Video Editing

3.2 Keterampilan

- 3.2.1 Pengoperasian kamera
- 3.2.2 Pemakaian perangkat editing

4. Sikap kerja

- 4.1 Tegas
- 4.2 *Leadership*
- 4.3 Cermat
- 4.4 Disiplin
- 4.5 Tanggung jawab

5. Aspek kritis

- 5.1 Pengarahan kerja, kualitas kerja dan artistik visual pada setiap team direncanakan
- 5.2 Proses penentuan hasil akhir berupa penggabungan audio visual dikoordinasikan

BAB III

KETENTUAN PENUTUP

Dengan ditetapkannya Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia Kategori Informasi dan Komunikasi Golongan Pokok Produksi Gambar Bergerak, Video dan Program Televisi, Perekaman Suara dan Penerbitan Musik Bidang Pembuatan Animasi maka SKKNI ini berlaku secara nasional dan menjadi acuan bagi penyelenggaraan pendidikan dan pelatihan profesi, uji kompetensi dan sertifikasi profesi.

Ditetapkan di Jakarta

pada tanggal 30 Desember 2014

MENTERI KETENAGAKERJAAN
REPUBLIK INDONESIA,



M. HANIF DHAKIRI