



LSP UNIKAMA

PANDUAN UJI KOMPETENSI 3D LOW POLY MODEL ARTIST

www.lspunikama.ac.id

2021



Daftar Isi

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



1. Latar Belakang

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

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

2. Persyaratan Dasar Pemohon Sertifikasi

- a) Minimal telah menyelesaikan pendidikan SMA/SMK atau sederajat
- b) Telah menempuh mata kuliah Animasi 3D

3. Hak Pemohon Sertifikasi dan Kewajiban Pemegang Sertifikat

- a) Hak Pemohon
 - 1) Memperoleh penjelasan tentang gambaran proses sertifikasi sesuai dengan skema sertifikasi.
 - 2) Mendapatkan hak bertanya berkaitan dengan kompetensi.
 - 3) Memperoleh pemberitahuan tentang kesempatan untuk menyatakan, dengan alasan, permintaan untuk disediakan kebutuhan khusus sepanjang integritas asesmen tidak dilanggar, serta mempertimbangkan aturan yang bersifat Nasional.
 - 4) Memperoleh hak banding terhadap keputusan Sertifikasi.
 - 5) Memperoleh sertifikat kompetensi jika dinyatakan kompeten.
 - 6) Menggunakan sertifikat untuk promosi diri sebagai ahli dalam Skema 3D Low Poly Model Artist.



b) Kewajiban Pemegang Sertifikat

- 1) Melaksanakan keprofesian sesuai dengan Skema 3D Low Poly Model Artist.
- 2) Menjaga dan mentaati kode etik profesi secara sungguh-sungguh dan konsekuen.
- 3) Menjamin bahwa sertifikat kompetensi tidak disalahgunakan.
- 4) Menjamin terpelihara kompetensi yang sesuai dengan sertifikat kompetensi.
- 5) Menjamin bahwa seluruh pernyataan dan informasi yang diberikan adalah terbaru, benar dan dapat dipertanggung jawabkan.
- 6) Melaporkan rekaman kegiatan yang sesuai Skema 3D Low Poly Model Artist setiap 6 bulan sekali.
- 7) Membayar biaya sertifikasi.
- 8) Mengisi formulir pendaftaran sertifikasi pada link dibawah ini
<https://forms.gle/FDYSSuo8dq8j2d6p7>

4. Persyaratan Sertifikasi

Peserta uji kompetensi harus melengkapi persyaratan yang sesuai dengan Skema 3D Low Poly Model Artist yang meliputi:

- a) Melengkapi isian formulir permohonan (FR-APL01) dan formulir asesmen mandiri (FR- APL02)
- b) Menyerahkan persyaratan uji kompetensi
 - 1) Pas foto 3x4 (3 lembar).
 - 2) Copy identitas diri KTP/KK (1 lembar).
 - 3) Copy ijazah terakhir (1 lembar).
 - 4) Copy transkrip nilai
 - 5) Portofolio yang relevan dengan Skema 3D Low Poly Model Artist, bila ada.

5. Proses Sertifikasi

- a) Calon peserta uji kompetensi mengajukan permohonan sertifikasi melalui LSP UNIKAMA atau langsung menghubungi contac pearson LSP UNIKAMA a/n Siti 082142924409.
- b) Calon peserta uji kompetensi melengkapi isian formulir permohonan (FR-APL01) dan formulir asesmen mandiri (FR-APL02) serta menyerahkan persyaratan uji kompetensi.



- c) Calon peserta uji kompetensi akan disetujui sebagai peserta uji kompetensi apabila persyaratan dan bukti-bukti yang disertakan telah memadai sesuai dengan skema sertifikasi.
- d) Asesor dan peserta uji kompetensi menentukan tempat dan waktu pelaksanaan uji kompetensi yang telah disepakati oleh kedua belah pihak.
- e) Setelah proses uji kompetensi, Asesor merekomendasikan kompeten (K) atau belum kompeten (BK) berdasarkan bukti-bukti yang telah dikumpulkan selama proses uji kompetensi.
- f) LSP UNIKAMA mengadakan rapat pleno untuk memberikan keputusan hasil uji kompetensi berdasarkan rekomendasi dari Asesor Kompetensi dan bukti-bukti yang telah dikumpulkan selama proses uji kompetensi.
- g) LSP UNIKAMA menerbitkan Sertifikat Kompetensi Skema Junior Web Developer bagi peserta uji kompetensi yang dinyatakan **Kompeten** di semua unit kompetensi yang diujikan.
- h) LSP UNIKAMA menerbitkan Surat Keterangan telah mengikuti proses uji kompetensi bagi peserta uji kompetensi yang dinyatakan **Belum Kompeten**.

6. Rincian Unit Kompetensi

No	Kode Unit	Judul Unit
1.	J.591120.008.01	Membuat model <i>digital hardsurface</i> 3 dimensi
2.	J.591120.009.01	Membuat model <i>digital organic</i> 3 dimensi
3.	J.591120.011.02	Membuat pencitraan <i>UV mesh</i>
4.	J.591120.012.02	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 I (rigging)</i>



Kode Unit : J.591120.008.01

Judul Unit : Membuat model *digital hardsurface* 3 dimensi

Elemen Kompetensi	Kriteria Unjuk Kerja
Menyiapkan desain produksi ke dalam bentuk model 3D <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>
Membuat bentuk/ model 3D <i>hardsurface</i>	2.1 Ketepatan ukuran dan volume bentuk sesuai desain produksi diidentifikasi
	2.2 Proses pengerjaan disimpan secara berkala (<i>progressive file</i>)

Kode Unit : J.591120.009.01

Judul Unit : Membuat model *digital organic* 3 dimensi

Elemen Kompetensi	Kriteria Unjuk Kerja
Menyiapkan desain produksi ke dalam bentuk model 3D <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>
Membuat bentuk/ model 3D <i>hardsurface</i>	2.1 Ketepatan ukuran dan volume bentuk sesuai desain produksi diidentifikasi
	2.2 Proses pengerjaan disimpan secara berkala (<i>progressive file</i>)

Kode Unit : J.591120.011.01

Judul Unit : Membuat pencitraan *UV mesh*

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

Kode Unit : J.591120.012.01

Judul Unit : Membuat pencitraan gambar *digital (rendering)*

Elemen Kompetensi	Kriteria Unjuk Kerja
Mempersiapkan elemen render	1.1 Komponen <i>render output</i> diidentifikasi sesuai prosedur kerja team paska produksi

	1.2 Elemen render (<i>render pass</i>) ditentukan
Mengatur setting render 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 files)</i> dipilih sesuai arahan <i>technical director</i>
	2.3 Lama waktu perrenderan diidentifikasi
	2.4 Penamaan file sesuai <i>standard</i> penamaan <i>digital</i>

Kode Unit : J.591120.013.01

Judul Unit : Membuat pencitraan tekstur permukaan

Elemen Kompetensi	Kriteria Unjuk Kerja
Mengidentifikasi struktur pola permukaan 2D (<i>umwrap UV</i>)	1.1 Pemetaan UVW permukaan objek 3D dan dimensi UVW permukaan diidentifikasi
	1.2 Struktur topologi 3D objek dipetakan pada bidang 2D
Mengidentifikasi sifat dan warna permukaan dalam format <i>images</i>	2.1 Pemilihan warna dan jenis tekstur pada permukaan diidentifikasi
	2.2 Pemilihan format <i>images</i> disesuaikan arahan <i>technical director</i>
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 file sesuai <i>standard</i> penamaan <i>digital</i>

Kode Unit : J.591120.014.01

Judul Unit : Membuat rancangan antar sambungan mekanika dan objek *digital (skinning)*

Elemen Kompetensi	Kriteria Unjuk Kerja
Menerapkan <i>coding guidelines</i> dan <i>best practices</i> dalam penulisan program (kode sumber)	1.1 <i>Topology mesh</i> pada objek 3D diidentifikasi
	1.2 Artikulasi <i>mesh</i> pada objek 3D dianalisa
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
Membuat teknik sambungan antar objek 3D dan mekanika (<i>rigging</i>)	3.1 Terapan sambungan permukaan (<i>skinning</i>) dalam software 3D 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 evaluasi digunakan untuk perbaikan/penyempurnaan terhadap stuktur topologi model 3D
--	-----------------------------------------------------------------------------------------------

Kode Unit : J.591120.015.01

Judul Unit : Membuat rancangan mekanika gerak *digital I (rigging)*

Elemen Kompetensi	Kriteria Unjuk Kerja
Mengidentifikasi sirkulasi dari objek 3D	1.1 Pola gerakan objek teridentifikasi
	1.2 Mekanisme gerak objek terhadap desain objek teridentifikasi
Menyusun struktur mekanika (<i>rigging</i>) sesuai dengan artikulasi dari objek 3D	2.1 Struktur mekanika sesuai <i>proporsi</i> objek 3D teridentifikasi
	2.2 Struktur mekanika sesuai <i>topology</i> objek 3D teridentifikasi
Membuat mekanika pengaturan gerak dari objek 3D	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 stuktur topologi model 3D