

Panduan Uji Kompetensi

## **Skema Sertifikasi Motion Graphic Artist**



# DAFTAR ISI

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

# 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 Signal Informatika Teknindo merupakan tempat kerja atau lembaga yang dapat memberikan fasilitas pelaksanaan uji kompetensi yang telah diverifikasikan oleh LSP Signal Informatika Teknindo.

## 2. Persyaratan Dasar Pemohon Sertifikasi

- 2.1 Telah menyelesaikan pendidikan Sekolah Menengah Atas (SMA) atau Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) / sederajat, atau;
- 2.2 Memiliki sertifikat pelatihan berbasis kompetensi yang sesuai dengan Skema Sertifikasi *Motion Graphic Artist*;
- 2.3 Telah berpengalaman kerja pada lingkup yang sesuai dengan Skema Sertifikasi *Motion Graphic Artist* minimal 2 tahun secara berkelanjutan.

## 3. Hak Pemohon Sertifikasi dan Kewajiban Pemegang Sertifikat

- 3.1 Hak Pemohon
  - 3.1.1 Memperoleh penjelasan tentang gambaran proses sertifikasi sesuai dengan skema sertifikasi.
  - 3.1.2 Mendapatkan hak bertanya berkaitan dengan kompetensi.

- 3.1.3 Memperoleh pemberitahuan tentang kesempatan untuk menyatakan, dengan alasan, permintaan untuk disediakan kebutuhan khusus sepanjang integritas asesmen tidak dilanggar, serta mempertimbangkan aturan yang bersifat Nasional.
  - 3.1.4 Memperoleh hak banding terhadap keputusan Sertifikasi.
  - 3.1.5 Memperoleh sertifikat kompetensi jika dinyatakan kompeten.
  - 3.1.6 Menggunakan sertifikat untuk promosi diri sebagai ahli dalam Skema Sertifikasi *Motion Graphic Artist*.
- 3.2 Kewajiban Pemegang Sertifikat
- 3.2.1 Melaksanakan keprofesian sesuai dengan Skema Sertifikasi Motion Graphic Artist.
  - 3.2.2 Menjaga dan mentaati kode etik profesi secara sungguh-sungguh dan konsekuen.
  - 3.2.3 Menjamin bahwa sertifikat kompetensi tidak disalahgunakan.
  - 3.2.4 Menjamin terpelihara kompetensi yang sesuai dengan sertifikat kompetensi.
  - 3.2.5 Menjamin bahwa seluruh pernyataan dan informasi yang diberikan adalah terbaru, benar dan dapat dipertanggung jawabkan.
  - 3.2.6 Melaporkan rekaman kegiatan yang sesuai Skema Sertifikasi Motion Graphic Artist setiap 6 bulan sekali.
  - 3.2.7 Membayar biaya sertifikasi.

## 4. Persyaratan Sertifikasi

Peserta uji kompetensi harus melengkapi persyaratan yang sesuai dengan Skema Sertifikasi *Motion Graphic Artist* yang meliputi:

- 4.1 Melengkapi isian formulir permohonan (FR-APL01) dan formulir asesmen mandiri (FR- APL02)
- 4.2 Menyerahkan persyaratan uji kompetensi
  - 4.2.1 Pas foto 3x4 background merah (3 lembar).
  - 4.2.2 Copy identitas diri KTP/KK (1 lembar).
  - 4.2.3 Copy ijazah terakhir (1 lembar).
  - 4.2.4 Copy sertifikat yang relevan dengan Skema Sertifikasi *Motion Graphic Artist*, bila ada.

- 4.2.5 CV pengalaman / keterangan kerja yang relevan dengan Skema Sertifikasi *Motion Graphic Artist*, bila ada.
- 4.2.6 Portofolio yang relevan dengan Skema Sertifikasi *Motion Graphic Artist*, bila ada.

## 5. Proses Sertifikasi

- 5.1 Calon peserta uji kompetensi mengajukan permohonan sertifikasi melalui TUK (Tempat Uji Kompetensi) yang telah diverifikasi oleh LSP Signal Informatika Teknindo atau langsung melalui LSP Signal Informatika Teknindo.
- 5.2 Calon peserta uji kompetensi melengkapi isian formulir permohonan (FR-APL01) dan formulir asesmen mandiri (FR-APL02) serta menyerahkan persyaratan uji kompetensi.
- 5.3 Calon peserta uji kompetensi akan disetujui sebagai peserta uji kompetensi apabila persyaratan dan bukti-bukti yang disertakan telah memadai sesuai dengan skema sertifikasi.
- 5.4 Asesor dan peserta uji kompetensi menentukan tempat dan waktu pelaksanaan uji kompetensi yang telah disepakati oleh kedua belah pihak.
- 5.5 Setelah proses uji kompetensi, Asesor merekomendasikan kompeten (K) atau belum kompeten(BK) berdasarkan bukti-bukti yang telah dikumpulkan selama proses uji kompetensi.
- 5.6 LSP Signal Informatika Teknindo mengadakan rapat pleno untuk memberikan keputusan hasil uji kompetensi berdasarkan rekomendasi dari Asesor Kompetensi dan bukti-bukti yang telah dikumpulkan selama proses uji kompetensi.
- 5.7 LSP Signal Informatika Teknindo menerbitkan Sertifikat Kompetensi Skema Sertifikasi *Motion Graphic Artist* bagi peserta uji kompetensi yang dinyatakan Kompeten di semua unit kompetensi yang diujikan.
- 5.8 LSP Signal Informatika Teknindo menerbitkan Surat Keterangan telah mengikuti proses uji kompetensi bagi peserta uji kompetensi yang dinyatakan Belum Kompeten.

## 6. Unit Kompetensi

### 6.1. Daftar Unit Kompetensi

No	Kode Unit	Judul Unit
1	M.74100.001.02	Mengaplikasikan Prinsip Dasar Desain
2	M.74100.002.02	Menerapkan Prinsip Dasar Komunikasi
3	J.59ANM00.003.2	Membuat Pergerakan ( <i>Motion</i> ) Objek Digital
4	J.59ANM01.028.2	Membuat Model 3D Berbasis <i>Hard Surface</i>
5	J.59ANM01.034.2	Membuat Susunan ( <i>Layout</i> ) Aset Pada Bidang 3D
6	J.59ANM01.035.2	Membuat Artistik Sudut Pandang Kamera 3D
7	J.59ANM01.036.2	Membuat Artistik Pencahayaan 3D ( <i>Set Lighting</i> )
8	J.59ANM01.038.2	Membuat Penggabungan Aset Visual Teknik Layer 2D ( <i>Post 2D Compositing</i> )
9	J.59ANM02.051.2	Melakukan Penyuntingan Gambar Akhir Animasi ( <i>Online Editing</i> )
10	J.59ANM03.052.2	Membuat Setting-an Sifat Bahan 3D ( <i>Shading</i> )

### 6.2. Rincian Unit Kompetensi

Kode Unit : M.74100.001.02  
 Judul Unit : Mengaplikasikan Prinsip Dasar Desain  
 Deskripsi Unit : Unit kompetensi ini berhubungan dengan sikap, pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan dalam mengaplikasikan prinsip dasar desain.

Elemen Kompetensi	Kriteria Unjuk Kerja
1. Menerapkan materi informasi yang berkaitan dengan pengetahuan dasar desain	1.1. <b>Sumber informasi</b> ditentukan agar keabsahan informasi mengenai pengetahuan dasar <b>desain</b> sesuai dengan kebutuhan. 1.2. Materi informasi dijelaskan secara sistematis sesuai dengan tahapan kerja desain.
2. Menjelaskan pengetahuan dasar seni rupa	2.1. Definisi seni rupa dijelaskan secara teoritis dan melalui contoh karya. 2.2. Elemen dasar yang terkandung dalam seni rupa diuraikan sesuai karakter dan penggunaannya masing-masing. 2.3. Prinsip-prinsip dasar yang digunakan dalam pengolahan elemen desain/seni rupa dikaitkan

Elemen Kompetensi	Kriteria Unjuk Kerja
	sesuai dengan kebutuhan desain.
3. Menjelaskan pengertian dasar desain sebagai bagian dari lingkup seni rupa	3.1. Perbedaan seni dan desain dijelaskan secara teoritis dan melalui contoh karya. 3.2. Definisi <b>Desain Grafis/DKV</b> dibedakan dengan bidang desain lainnya. 3.3. <b>Fungsi utama dari Desain Grafis/DKV</b> diuraikan secara sistematis. 3.4. Prinsip dasar Desain Grafis/DKV dikaitkan sesuai dengan kebutuhan desain.
4. Mengaplikasikan pengetahuan mengenai sejarah seni rupa dan desain	4.1. Pengetahuan <b>sejarah seni rupa dan desain</b> dijelaskan secara verbal dan melalui visual. 4.2. <b>Ragam gaya desain</b> diaplikasikan sesuai Prinsip Dasar Desain.

Kode Unit : M.74100.002.02  
 Judul Unit : Menerapkan Prinsip Dasar Komunikasi  
 Deskripsi Unit : Unit kompetensi ini berhubungan dengan sikap, pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan dalam menerapkan prinsip dasar komunikasi.

Elemen Kompetensi	Kriteria Unjuk Kerja
1. Menggali materi informasi yang berkaitan dengan pengetahuan dasar komunikasi	1.1. <b>Sumber informasi</b> ditelusuri agar keabsahan informasi mengenai pengetahuan dasar komunikasi sesuai dengan kebutuhan. 1.2. Materi informasi ditunjukkan secara sistematis sesuai dengan proses komunikasi.
2. Menjelaskan pengetahuan dasar komunikasi	2.1. Definisi dan prinsip dasar komunikasi diterangkan secara teoritis. 2.2. Fungsi komunikasi diuraikan secara sistematis.
3. Membedakan komponen komunikasi	3.1. Komponen komunikator dari proses komunikasi dijelaskan secara teoritis. 3.2. Komponen pesan dari proses komunikasi dijelaskan secara teoritis. 3.3. Komponen media dari proses komunikasi dijelaskan secara teoritis sesuai jenis jenisnya. 3.4. Komponen komunikan dalam proses komunikasi dijelaskan secara teoritis. 3.5. Komponen pengaruh proses komunikasi dijelaskan secara teoritis.

Elemen Kompetensi	Kriteria Unjuk Kerja
4. Menerapkan pengetahuan dasar komunikasi visual	4.1. Definisi dan prinsip dasar komunikasi visual dijelaskan secara teoritis. 4.2. Proses dan cara komunikasi visual dilaksanakan sesuai tahapan.

Kode Unit : J.59ANM00.003.1  
Judul Unit : Membuat Pergerakan (*Motion*) Objek Digital  
Deskripsi Unit : Unit ini berhubungan dengan pengetahuan, keterampilan dan sikap kerja yang dibutuhkan dalam membuat gerak objek digital *non character*.

Elemen Kompetensi	Kriteria Unjuk Kerja
1. Menyiapkan komponen/objek/model sesuai storyboard	1.1. Objek digital non character dan alur pergerakan diidentifikasi berdasarkan <i>storyboard/animatic</i> . 1.2. <i>Controller</i> gerak digital diuji coba pada komponen/objek/model yang akan digerakan. 1.3. Aset objek digital yang bergerak diidentifikasi sesuai kebutuhan <i>storyboard</i> .
2. Melaksanakan proses pergerakan	2.1. Durasi pergerakan ditentukan sesuai <i>storyboard/animatic</i> . 2.2. Pergerakan objek digital dikerjakan sesuai <i>storyboard/animatic</i> . 2.3. Proses pengerjaan disimpan secara berkala dilakukan ( <i>progresive file</i> ).
3. Melakukan preview pergerakan	3.1. Penamaan file kerja dibuat sesuai prosedur. 3.2. Preview pergerakan dibuat dalam format <i>movie/sequence (playblast/preview quality)</i> sesuai prosedur.

Kode Unit : J.59ANM01.028.2  
Judul Unit : Membuat Model 3D Berbasis *Hard Surface*  
Deskripsi Unit : Unit ini berhubungan dengan pengetahuan, keterampilan dan sikap kerja yang dibutuhkan dalam membuat model (*modelling*) 3D berbasis desain *hard surface* sesuai *production design*.

Elemen Kompetensi	Kriteria Unjuk Kerja
1. Mengidentifikasi desain produksi	1.1. Deskripsi desain model terpilih diidentifikasi sesuai <i>production design</i> .

Elemen Kompetensi	Kriteria Unjuk Kerja
kedalam format bentuk 3D ( <i>3D hardsurface model</i> )	1.2. <i>Shot/scene/sequences storyboard</i> diidentifikasi untuk mendapatkan <i>level of detail</i> pemodelan. 1.3. Proporsi, dimensi dan volume desain diidentifikasi sesuai informasi model <i>sheet</i> . 1.4. Topologi permukaan objek/bentuk diidentifikasi sesuai volume desain terpilih. 1.5. Teknik pengerjaan dipilih sesuai desain, <i>tools, hardware</i> dan waktu pengerjaan.
2. Membuat pemodelingan 3D teknik <i>hardsurface</i>	2.1. Gambar tampak disusun pada bidang 3D sesuai orientasi bentuk yang ingin diprojectsikan. 2.2. <i>Base mesh</i> 3D dibuat sesuai proporsi bentuk desain produksi. 2.3. Topology mesh dibuat sesuai struktur permukaan objek. 2.4. Kepadatan polygonal disiapkan sesuai <i>level of detail</i> mesh yang ingin dicapai. 2.5. Permukaan objek dibuat sesuai sifat <i>hardsurface</i> suatu benda. 2.6. Penamaan element objek dibuat sesuai deskripsi bentuk/objek/karakter yang terpilih. 2.7. Ketepatan ukuran dan volume bentuk dibuat sesuai gambar desain produksi. 2.8. Penamaan file dibuat sesuai prosedur produksi. 2.9. Proses pengerjaan disimpan secara berkala ( <i>progressive file</i> ).

Kode Unit : J.59ANM01.034.2  
 Judul Unit : Membuat Susunan (*Layout*) Aset pada Bidang 3D  
 Deskripsi Unit : Unit ini berhubungan dengan pengetahuan, keterampilan dan sikap kerja yang dibutuhkan dalam membuat penyusunan aset-aset 3D untuk kebutuhan desain latar sesuai *production design*.

Elemen Kompetensi	Kriteria Unjuk Kerja
1. Mengidentifikasi rancangan desain produksi, kumpulan asset 3D serta storyboard	1.1. Deskripsi rancangan <i>production design</i> terpilih diidentifikasi untuk mengetahui esensi komposisi yang akan dibuat. 1.2. <i>Shot/Scene/Sequences Storyboard /animatic</i> diidentifikasi untuk informasi sudut pengambilan gambar, jenis lensa maupun pergrekan kamera.

Elemen Kompetensi	Kriteria Unjuk Kerja
	1.3. Proporsi, dimensi dari asset 3D diidentifikasi. 1.4. Esensi pengadeganan diidentifikasi untuk mendapatkan gambaran visual dari virtual set yang akan dibuat dalam tahapan <i>layout</i> . 1.5. Teknik pengerjaan dipilih sesuai desain, tools, hardware dan waktu pengerjaan.
2. Membuat layout 3D	2.1. Komposisi (tata letak) layout digambar sesuai deskripsi set/enviroment terpilih 2.2. Aset 3D dikelompokan sesuai kebutuhan <i>layout</i> . 2.3. Dimensi layout ditentukan sesuai kebutuhan pipeline produksi. 2.4. Aset 3D di-import kedalam bidang layout sesuai kebutuhan pipeline produksi. 2.5. Aset 3D dan letak kamera disusun (background element, props element, karakter element, kamera element) sesuai guide komposisi peletakan dari animatic terpilih. 2.6. Arah pergerakan aset 3D (objek/karakter/kamera) dibuat sesuai pengadeganan dalam animatic. 2.7. Timing pergerakan aset (objek/karakter/kamera) dibuat sesuai pengadeganan dalam animatic.

Kode Unit : J.59ANM01.035.2  
 Judul Unit : Membuat Artistik Sudut Pandang Kamera 3D  
 Deskripsi Unit : Unit ini berhubungan dengan pengetahuan, keterampilan dan sikap kerja yang dibutuhkan dalam membuat artistik tata letak kamera 3D sesuai *storyboard*.

Elemen Kompetensi	Kriteria Unjuk Kerja
1. Mengidentifikasi kebutuhan sudut pandang kamera dari pengadeganan terpilih	1.1. <i>Shot/Scene/Sequences/animatic</i> diidentifikasi mendapatkan informasi pengambilan gambar, jenis lensa maupun pergerakan kamera. 1.2. <i>Production design</i> (karakter/ property/enviroment) terpilih diidentifikasi untuk mendapatkan referensi visual. 1.3. Proporsi, dimensi dari asset 3D diidentifikasi. 1.4. Esensi pengadeganan diidentifikasi untuk mendapatkan gambaran visual dari virtual set yang akan dilihat dari sudut pandang gambar. 1.5. Teknik pengerjaan dipilih sesuai desain, <i>tools</i> ,

Elemen Kompetensi	Kriteria Unjuk Kerja
	hardware dan waktu pengerjaan.
2. Membuat artistik pengambilan adegan dari sudut pandang kamera dibidang 3D	2.1. Penempatan ( <i>staging</i> ) kamera 3D dibuat sesuai sudut pandang yang terdapat dalam <i>Shot/Scene/Sequences Storyboard /animatic</i> . 2.2. Tipe lensa kamera 3D dipilih sesuai esensi pengadeganan <i>storyboard</i> . 2.3. Setingan lensa kamera 3D dibuat sesuai esensi pengadeganan yang dipilih. 2.4. Penamaan file dibuat sesuai SOP produksi. 2.5. Proses pengerjaan disimpan secara berkala ( <i>progressive file</i> ).

Kode Unit : J.59ANM01.036.2  
 Judul Unit : Membuat Artistik Pencahayaan 3D (*Set Lighting*)  
 Deskripsi Unit : Unit ini berhubungan dengan pengetahuan, keterampilan dan sikap kerja yang dibutuhkan dalam membuat artistik tata cahaya digital pada bidang 3D.

Elemen Kompetensi	Kriteria Unjuk Kerja
1. Mengidentifikasi kebutuhan pencahayaan 3D sesuai pengadeganan terpilih dan rancangan desain produksi	1.1. <i>Shot/Scene/Sequences Storyboard</i> diidentifikasi untuk mendapatkan informasi sudut pengambilan gambar, pergerakan kamera dan arah cahaya. 1.2. <i>Concept art</i> dijadikan acuan untuk mendapatkan mood dan esensi visual. 1.3. <i>Production Design</i> (karakter/ <i>property/ environment</i> ) terpilih diidentifikasi untuk mendapatkan acuan visual. 1.4. Proporsi, dimensi dan volume dari asset 3D diidentifikasi. 1.5. Esensi pengadeganan diidentifikasi untuk mendapatkan gambaran visual dari virtual set yang akan diberi pencahayaan. 1.6. Rendering engine diidentifikasi untuk kebutuhan pipeline kerja. 1.7. Teknik pengerjaan dipilih sesuai desain, <i>tools, hardware</i> dan waktu pengerjaan.
2. Membuat artistik pencahayaan (3D) pada (set) adegan terpilih	2.1. Tipe pencahayaan dipilih sesuai esensi pengadeganan <i>storyboard</i> . 2.2. Penempatan artistik cahaya dibuat sesuai <i>reference visual (mood)</i> yang dipilih ( <i>concept art/production</i>

Elemen Kompetensi	Kriteria Unjuk Kerja
	<p><i>design</i>).</p> <p>2.3. Capaian artistik cahaya diuji coba oleh <i>render engine</i>.</p> <p>2.4. Penamaan file dibuat sesuai SOP produksi.</p> <p>2.5. Proses pengerjaan disimpan secara berkala (<i>progressive file</i>).</p>

- Kode Unit : J.59ANM01.038.2
- Judul Unit : Membuat Penggabungan Aset Visual Teknik *Layer 2D (Post 2D Compositing)*
- Deskripsi Unit : Unit ini berhubungan dengan pengetahuan, keterampilan dan sikap kerja yang dibutuhkan dalam membuat komposisi dengan teknik layer 2 dimensi (*2D Compositing*).

Elemen Kompetensi	Kriteria Unjuk Kerja
1. Mengidentifikasi concept art, production design dan storyboard kedalam komposisi gambar akhir	<p>1.1. <i>Shot/scene/sequences storyboard</i> diidentifikasi untuk mendapatkan informasi sudut pengambilan gambar, pergerakan kamera dan arah cahaya.</p> <p>1.2. Desain produksi (<i>karakter/property/ environment</i>) terpilih diidentifikasi untuk mendapatkan referensi visual.</p> <p>1.3. <i>Concept art</i> dan <i>production design</i> dijadikan acuan untuk mendapatkan mood dan esensi visual.</p> <p>1.4. Aset visual diidentifikasi sesuai informasi <i>storyboard</i>.</p> <p>1.5. Esensi adegan diidentifikasi sesuai <i>shot/scene/sequences storyboard</i> terpilih.</p> <p>1.6. Resolusi dan aspek ratio bidang kerja komposisi diidentifikasi sesuai format media tayang terpilih.</p> <p>1.7. Durasi adegan dan setting <i>frame per second (FPS)</i> diidentifikasi.</p>
2. Melakukan pengumpulan asset kerja dalam format digital	<p>2.1. Pengelompokan aset berdasarkan <i>Shot/Scene/Sequences Storyboard</i> dilakukan.</p> <p>2.2. Metode layering dan komposisi 2D (2 axis: x &amp; y) ditentukan.</p>
3. Membuat komposisi kerja dengan teknik layer 2D (2 axis: x & y)	<p>3.1. Penempatan layer by layer dilakukan dengan teknik komposisi layer 2D (2 axis: x &amp; y).</p> <p>3.2. Blending antar layer dilakukan sesuai referensi visual (<i>concept art/production design</i>).</p> <p>3.3. Penamaan file dibuat sesuai prosedur produksi.</p>

Elemen Kompetensi	Kriteria Unjuk Kerja
	3.4. Proses pengerjaan disimpan secara berkala ( <i>progressive file</i> ).

- Kode Unit : J.59ANM02.051.2
- Judul Unit : Melakukan Penyuntingan Gambar Akhir Animasi (*Online Editing*)
- Deskripsi Unit : Unit ini berhubungan dengan pengetahuan, keterampilan dan sikap kerja yang dibutuhkan dalam membuat penyuntingan gambar akhir paska produksi animasi.

Elemen Kompetensi	Kriteria Unjuk Kerja
1. Mengidentifikasi <i>scenario</i> , <i>storyboard</i> dan <i>animatic</i>	<p>1.1. <i>Shot direction</i> yang meliputi deksripsi acuan kamera, perpindahan gambar, perspektif, panduan gerak dan durasi diidentifikasi.</p> <p>1.2. Dialog serta musik diidentifikasi sesuai <i>shot/scene/sequences storyboard</i>.</p> <p>1.3. Penamaan setiap <i>shot/scene/sequences animatic</i> diidentifikasi.</p> <p>1.4. <i>Aspect ratio</i> dan FPS (<i>frame per second</i>) diidentifikasi.</p> <p>1.5. Kualitas gambar (<i>compress/uncompress</i>) dan format <i>output</i> diidentifikasi.</p>
2. Mengumpulkan asset visual ( <i>rendering</i> ) sesuai acuan <i>storyboard/animatic/3D previz</i>	<p>2.1. <i>Shot/scene/sequences render-an</i> dikumpulkan sesuai pengadeganan didalam <i>animatic/3D previz</i>.</p> <p>2.2. <i>Audio/VO/music/sound FX</i> dikumpulkan sesuai kategori dan urutan pengadeganan.</p>
3. Membuat penyuntingan gambar akhir ( <i>online editing</i> )	<p>3.1. <i>Shot/scene/sequences render-an</i> disusun sesuai pengadeganan didalam <i>animatic/3D previz</i>.</p> <p>3.2. Sinkronisasi gambar dan suara dibuat.</p> <p>3.3. Judul, <i>credit title</i>, logo dimasukan sesuai urutan penyampaian.</p> <p>3.4. Penyimpanan file kerja dilakukan secara berkala (<i>progressive file</i>)</p> <p>3.5. Hasil final <i>render-an</i> serta penamaan file di-<i>export</i> dalam format akhir sesuai prosedur.</p>

Kode Unit : J.59ANM02.052.2  
 Judul Unit : Membuat *Setting-an* Sifat Bahan 3D (*Shading*)  
 Deskripsi Unit : Unit ini berhubungan dengan pengetahuan, keterampilan dan sikap kerja yang dibutuhkan dalam membuat setingan pencitraan sifat permukaan bidang 3D.

Elemen Kompetensi	Kriteria Unjuk Kerja
1. Mengidentifikasi sifat permukaan pada objek 3 Dimensi sesuai konsep desain	1.1. Sifat bahan pada permukaan benda/objek terpilih diidentifikasi. 1.2. <i>Render engine</i> dalam pipeline produksi diidentifikasi. 1.3. Referensi bahan terpilih dianalisis. 1.4. Area permukaan diidentifikasi sesuai sifat <i>shading</i> yang terdapat apa area tersebut.
2. Menerapkan sifat permukaan ( <i>shading</i> ) pada objek 3D	2.1. <i>Teknik shading (procedural/non procedural)</i> sesuai render engine ditentukan sesuai pipeline produksi. 2.2. Hasil sifat permukaan ( <i>shading</i> ) dianalisis dalam bentuk preview sesuai referensi bahan yang dipakai. 2.3. Hasil akhir sifat permukaan dinamakan sesuai unsur bahan/nama bahan/nama elemen. 2.4. Penyimpanan file kerja dilakukan secara berkala ( <i>progressive file</i> ).