

KODE UNIT : TIK.MM03.002.01

JUDUL UNIT : Membuat Efek Khusus Untuk Layar

DESKRIPSI UNIT : Unit ini mendeskripsikan tentang keahlian dan pengetahuan yang dibutuhkan untuk menginterpretasikan ringkasan kreatif, mengembangkan dan mengimplementasikan desain efek khusus untuk produksi dalam kultur industri. Efek khusus mungkin diperuntukkan dikonstruksikan secara fisik atau hasil komputer efek khusus.

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA
01 Menyiapkan produksi efek khusus	1.1. Berhubungan dengan orang-orang yang relevan serta interpretasi dan konfirmasi persyaratan produksi efek khusus. 1.2. Jadwal dan spesifikasi produksi efek khusus dibaca dan diinterpretasikan. 1.3. Diputuskan persyaratan yang akurat untuk produksi efek khusus dan membuat perubahan spesifikasi. 1.4. Pemikiran dan pertimbangan dengan orang-orang yang relevan pada ruang lingkup metode dan tehnik untuk memastikan interpretasi visual yang benar atau persyaratan produksi tercapai. 1.5. Dipastikan bahwa kreasi efek khusus memenuhi persyaratan estetika dan menghasilkan interpretasi visusl yang benar dari persyaratan produksi/ naskah. 1.6. Penentuan metode dan tehnik yang tepat yang akan digunakan dalam produksi efek khusus, berdasarkan persyaratan desain dan spesifikasi. 1.7. Dipilih perlengkapan yang dibutuhkan yang sesuai dengan persyaratan desain dan spesifikasi.
02 Menciptakan efek khusus	2.1. Partisipasi dalam diskusi yang terus menerus dengan orang-orang yang tepat melalui proses produksi untuk memastikan persyaratan desain efek khusus terpenuhi.

	<p>2.2. Diciptakan artikel efek khusus menggunakan bahan dan tehnik produksi yang dipilih.</p> <p>2.3. Partisipasi dalam percobaan teknik produksi yang terus menerus untuk menghasilkan hasil terbaik dan menyelesaikan semua masalah selama produksi efek khusus.</p> <p>2.4. Labelisasi dan pengkodean yang benar pada semua efek khusus yang setengah jadi untuk identifikasi selama fase produksi sehingga memudahkan pencarian dan menghindari kehilangan atau kerusakan selama fase produksi.</p>
03 Menyelesaikan dan memeriksa efek khusus	<p>3.1. Berhubungan dengan orang-orang yang relevan untuk mengevaluasi dan memeriksa artikel efek khusus untuk ketepatan dan pemenuhan persyaratan spesifikasi produksi.</p> <p>3.2. Dibuat penyesuaian-penyesuaian yang dibutuhkan.</p> <p>3.3. Pemberian nama yang benar dan menyimpan semua efek khusus yang sudah jadi untuk memudahkan pencarian dan penggunaan.</p>

BATASAN VARIABEL

1. Dokumentasi berupa:
 - 1.1. Hasil komputer
 - 1.2. Tulisan manual
 - 1.3. Perjanjian sewa
 - 1.4. Konfirmasi tanda terima dan catatan-catatan pengiriman
 - 1.5. Catatan instruksi
 - 1.6. Deskriptif daftar efek khusus
 - 1.7. Laporan kesalahan
 - 1.8. Laporan persediaan
 - 1.9. Order persediaan
 - 1.10. Penganggaran

- 1.11. Desain efek khusus
 - 1.12. Naskah
 - 1.13. Jadwal produksi
 - 1.14. Lembar laporan terus menerus
 - 1.15. Jadwal/ rencana konstruksi efek khusus
 - 1.16. Daftar perincian efek khusus
 - 1.17. Tabel pengukuran
 - 1.18. Rencana operasional/ proyek
 - 1.19. Jadwal pembuatan
 - 1.20. Spesifikasi/ instruksi pabrik
 - 1.21. Tehnik menggambar
 - 1.22. Sketsa
 - 1.23. Tabel warna
 - 1.24. Formula warna cat
2. Lingkungan di mana efek khusus dapat digunakan atau diciptakan, meliputi:
- 2.1. Fasilitas pasca produksi
 - 2.2. Lokasi pengeditan
 - 2.3. Di studio
 - 2.4. Di dalam ruangan
 - 2.5. Di luar ruangan
 - 2.6. Di luar pemancar radio
 - 2.7. Pagi hari
 - 2.8. Malam hari
3. Tipe produksi meliputi:
- 3.1. Film roman
 - 3.2. Film dokumentasi

- 3.3. Film pendek
- 3.4. Produksi animasi
- 3.5. Komersial/iklan
- 3.6. Peristiwa atau penampilan yang difilmkan
- 3.7. Video musik
- 3.8. Program televisi: musik, drama, komedi, variety show, olah raga
- 3.9. Siaran langsung atau produksi pra-rekaman televisi
4. Orang yang terkait, meliputi:
 - 4.1. Perancang produksi
 - 4.2. Pelaksana
 - 4.3. Staff bagian efek khusus
 - 4.4. Supervisor/ manajer efek khusus
 - 4.5. Staf produksi efek khusus
 - 4.6. Perancang perlengkapan ahli
 - 4.7. Orang-orang dengan kemampuan ahli dalam produksi dan pelaksanaan efek khusus
 - 4.8. Dokter
 - 4.9. Petugas kebakaran dan keselamatan
 - 4.10. Kepala bagian
 - 4.11. Pengarah fotografi
 - 4.12. Sutradara
 - 4.13. Produsen
 - 4.14. Pengarah teknis
 - 4.15. Staf teknis yang lain
 - 4.16. Staf ahli yang lain
 - 4.17. Perancang
 - 4.18. Manajer fraksi

5. Artikel latar dapat dikonstruksikan dari:
 - 5.1. Visual efek yang dihasilkan komputer
 - 5.2. Audio efek yang dihasilkan komputer
 - 5.3. Model dan miniatur:
 - 5.4. Tipe demonstrasi
 - 5.5. Tipe yang sesungguhnya
 - 5.6. Gambar
 - 5.7. Pemandangan
 - 5.8. Bangunan
 - 5.9. Peti-peti, kotak-kotak, krat-krat untuk penyimpanan dan transportasi
 - 5.10. Efek dasar:
 - 5.11. Efek cuaca
 - 5.12. Api dan asap
 - 5.13. Keruntuhan dan destruksi
 - 5.14. Air
 - 5.15. Benturan
 - 5.16. Sistem kontrol gerak
 - 5.17. Perangkat keras elektronik
 - 5.18. Patung manusia, binatang, animasi
 - 5.19. Pembuatan petasan:
 - 5.20. Bahan peledak
 - 5.21. Hulu ledak
 - 5.22. Petasan/ kembang api
 - 5.23. Asap
 - 5.24. Bahan pengempis
 - 5.25. Pekerjaan api

- 5.26. Animatronik dan makhluk
- 5.27. Angin
- 5.28. Mesin derek elektrik dan mekanik
- 5.29. Perlengkapan/ kontrol otomatis dan animatronik
- 5.30. Kabel
- 5.31. Perlengkapan elektronik
- 5.32. Perlengkapan elektro mekanik
- 5.33. Perlengkapan yang dikontrol komputer
- 5.34. Paket tenaga
- 5.35. Sistem/ kontrol elektronik gerak
- 5.36. Peralatan elektronik kilasan dan waktu
- 6. Bahan yang digunakan untuk produksi efek khusus meliputi:
 - 6.1. perangkat lunak komputer
 - 6.2. Kayu
 - 6.3. Produk kayu, contohnya: plywood, particle board, craftwood
 - 6.4. Masonite
 - 6.5. Produk logam
 - 6.6. Cetakan atau campuran logam
 - 6.7. Serat gelas
 - 6.8. Plastik
 - 6.9. Kanvas
 - 6.10. Bahan tenun
 - 6.11. Kulit
 - 6.12. Produk kertas
 - 6.13. Tanah liat
 - 6.14. Resin

- 6.15. Lateks
- 6.16. Busa
- 6.17. Gips
- 6.18. Bahan yang dapat dicetak
- 6.19. Termoplastik
- 6.20. Polistiren
- 6.21. Pengencang
- 6.22. Perekat
7. Tehnik yang digunakan meliputi:
 - 7.1. Perumpamaan yang dihasilkan komputer
 - 7.2. Animasi
 - 7.3. Konstruksi kayu
 - 7.4. Fabrikasi
 - 7.5. Bahan cetakan
 - 7.6. Pengecatan dan penyelesaian
 - 7.7. Memahat dan metode pembentukan lainnya
 - 7.8. Perekatan dan penyemenan
 - 7.9. Pekerjaan logam, contohnya: pemotongan, mengelas, mengebraz
 - 7.10. Pekerjaan kayu
8. Persyaratan legislatif kesehatan dan keselamatan tempat kerja dan umum meliputi:
 - 8.1. Peraturan kesehatan dan keselamatan kerja di persemakmuran, negara bagian dan lingkungan kerja
 - 8.2. Standar yang relevan di nasional dan internasional, garis pedoman dan kode praktek
 - 8.3. Peraturan dan konstruksi legislasi yang relevan dengan pemerintah setempat

PANDUAN PENILAIAN

1. Pengetahuan dan keterampilan penunjang

Penilaian harus meliputi fakta esensial pengetahuan dan keahlian pada bidang di bawah ini:

- 1.1. Visualisasi dan interpretasi konsep kreatif.
- 1.2. Menginterpretasikan spesifikasi, instruksi dan penggambaran.
- 1.3. Prinsip dan tehnik produksi efek khusus.
- 1.4. Pengetahuan dan kemampuan untuk tampil dalam ruang lingkup tehnik produksi yang digunakan dalam produksi efek khusus.
- 1.5. Pengetahuan atas properti, aplikasi dan kemampuan dari tipe bahan yang berbeda-beda yang dapat digunakan untuk konstruksi efek khusus, bila dibutuhkan.
- 1.6. Menggunakan ruang lingkup perlengkapan dalam konstruksi efek khusus - peralatan tangan dan tenaga, seperti dibutuhkan.
- 1.7. Keahlian yang berkaitan dengan kayu, seperti dibutuhkan.
- 1.8. Menggunakan perangkat lunak komputer efek khusus.
- 1.9. Atandar legislatif dan organisasi kesehatan dan keselamatan tempat kerja.
- 1.10. Penanganan aman atas bahan-bahan yang berbahaya, seperti dibutuhkan.
- 1.11. Elektronik, bila dibutuhkan.
- 1.12. Sifat dari bermacam-macam bahan, penyelesaian, tehnik pengecatan dan warna di bawah sinar, bila dibutuhkan.
- 1.13. Properti dan karakteristik dari bermacam-macam bahan sebelum dan sesudah penyelesaian seni, bila dibutuhkan.
- 1.14. Penggambaran meliputi perspektif dan tehnik penggambaran dan penggambaran skala.
- 1.15. Bekerja bahan khusus.
- 1.16. Mengetes bahan jadi dan bahan belumjadi, seperti: bahan tenun, kulit, vinyl, plastik, busa, lateks, barang yang ditemukan, straw, kertas dan karton, bila dibutuhkan.

2. Konteks penilaian

- 2.1. Penilaian dapat mengambil tempat di dalam pekerjaan, di luar pekerjaan atau merupakan gabungan dari keduanya. Bagaimana pun juga, Penilaian dari unit ini akan lebih efektif bila diambil dalam persyaratan lingkungan tempat kerja yang spesifik.
- 2.2. Penilaian di luar pekerjaan harus diambil dalam kedekatannya dengan keadaan lingkungan tempat kerja yang disimulasikan.
- 2.3. Ruang lingkup metode untuk menambah aplikasi dari esensial pengetahuan dasar harus mendukung hal ini dan meliputi:
 - 2.3.1. Role play.
 - 2.3.2. Contoh pekerjaan atau aktifitas tempat kerja yang disimulasikan.
 - 2.3.3. Pertanyaan lisan/ wawancara guna mengevaluasi proses yang digunakan dalam mengembangkan dan merealisasikan konsep kreatif.
 - 2.3.4. Proyek-proyek/ laporan.
 - 2.3.5. Laporan pihak ketiga dan hasil utama yang didapat.
 - 2.3.6. Laporan fakta yang mendemonstrasikan proses yang digunakan dalam mengembangkan dan merealisasikan konsep kreatif.

3. Aspek penting penilaian

- 3.1. Unit ini berkompeten diaplikasikan pada ruang lingkup sektor industri. Fokus dari Penilaian akan tergantung pada sektor industri. Penilaian harus memenuhi kebutuhan dari sektor tertentu yang mana penampilannya akan ditambahkan. Penilaian harus diperujntukkan pada variabel keadaan sekitar yang terdaftar dalam ruang lingkup pernyataan variabel yang diaplikasikan pada konteks yang dipilih.
- 3.2. Perhatian harus diambil untuk mengembangkan pelatihan untuk memenuhi persyaratan unit ini. Fokus spesifik pelatihan ini akan bergantung pada keahlian bidang efek khusus yang dibutuhkan. Untuk mendapatkan pelatihan pra vokasional, organisasi harus menyediakan pelatihan yang mnyediakan peserta pengetahuan efek khusus dan keahlian, meliputi ruang lingkup bidang spesialisasi.
- 3.3. Fakta berikut kritis menilai kompetensi unit ini:
 - 3.3.1. Interpretasi dokumentasi desain kreatif efek khusus dan dokumentasi spesifikasi produksi guna memenuhi persyaratan praktis.

4. Kaitan dengan unit-unit lainnya

4.1 Unit ini didukung oleh pengetahuan dan keterampilan dalam unit kompetensi yang berkaitan dengan:

4.1.1 TIK.MM02.055.01 Membuat animasi digital 3D

4.2 Pengembangan pelatihan untuk memenuhi persyaratan dalam unit ini perlu dilakukan dengan hati-hati. Untuk pelatihan pra-kejuruan umum, institusi harus menyediakan pelatihan yang mempertimbangkan serangkaian konteks industri seutuhnya tanpa bias terhadap sektor tertentu. Batasan variabel akan membantu dalam hal ini. Untuk sektor tertentu/ khusus, pelatihan harus disesuaikan agar dapat memenuhi kebutuhan sektor tersebut.

Kompetensi Kunci

NO	KOMPETENSI KUNCI DALAM UNIT INI	TINGKAT
1	Mengumpulkan, mengorganisir dan menganalisa informasi	2
2	Mengkomunikasikan ide-ide dan informasi	2
3	Merencanakan dan mengorganisir aktivitas-aktivitas	2
4	Bekerja dengan orang lain dan kelompok	3
5	Menggunakan ide-ide dan teknik matematika	1
6	Memecahkan masalah	2
7	Menggunakan teknologi	2