**KURIKULUM**

**PELATIHAN MOTION GRAPHIC ARTIST**

**VOCATIONAL SCHOOL GRADUATE ACADEMY DIGITAL TALENT SCHOLARSHIP**

Kurikulum akan diberikan dalam bentuk materi pelatihan *offline*

| **No** | **MATA PELATIHAN** | **UNIT KOMPETENSI ACUAN** | | **PERKIRAAN WAKTU PELATIHAN (JP)** | | |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **UNIT KOMPETENSI** | **KODE UNIT** | **PENGETAHUAN** | **KETERAMPILAN** | **JUMLAH** |
| **Mata Pelatihan Motion Graphic Artist** | | | | | | |
| 1 | Pengantar Motion Graphic untuk Multimedia (Mograph Workflow) | Membuat Aset Visual Berdasarkan Langkah Kerja yang Telah Ditetapkan | J.59MTM00.011.1 | 2 | 0 | 2 |
| 2 | Mengoperasikan perangkat lunak Multimedia berbasis Vector | Membuat Aset Visual Berdasarkan Langkah Kerja yang Telah Ditetapkan | J.59MTM00.011.1 | 0 | 2 | 2 |
| 2 | Mengoperasikan perangkat lunak Multimedia berbasis Bitmap | Membuat Aset Visual Berdasarkan Langkah Kerja yang Telah Ditetapkan | J.59MTM00.011.1 | 0 | 1 | 1 |
| 3 | Membuat animasi menggunakan perangkat lunak compositing dengan teknik 2D layer 2 dimensi | Membuat Penggabungan Aset Visual Teknik Layer 2D *(Post 2D Compositing)* | J.59ANM01.038.2 | 0 | 3 | 3 |
| 4 | Membuat 3D Modelling Hardsurface | Membuat Model 3D Berbasis Hard Surface | J.59ANM01.028.2 | 1 | 3 | 4 |
| 5 | SLR (Shading, Lighting, Rendering) | Membuat Setting-an Sifat Bahan 3D (Shading) | J.59ANM03.052.2 | 1 | 3 | 4 |
| Membuat Artistik Pencahayaan 3D (Set Lighting) | J.59ANM01.036.2 |
| Membuat Pencitraan Gambar Digital (Rendering) | J.59ANM03.053.2 |
| 6 | Tata Kamera dalam animasi 3 dimensi | Membuat Artistik Sudut Pandang Kamera 3D | J.59ANM01.035.2 | 1 | 1 | 2 |
| 7 | Menggerakkan obyek (non karakter) dalam animasi 3 dimensi | Membuat Pergerakan (Motion) Objek Digital | J.59ANM00.003.2 | 1 | 2 | 3 |
| 8 | Compositing menggunakan teknik layer 3 dimensi | Membuat Penyusunan Artistik Aset Visual Teknik Layer 3D *(Post 3D Compositing)* | J.59ANM01.039.2 | 1 | 2 | 3 |
| **Jumlah** | | | | 4 | 20 | 24 |