

KODE UNIT : TIK.MM02.016.01

JUDUL UNIT : Mengembangkan dan Membuat Rancangan Pencahayaan

DESKRIPSI UNIT : Unit ini mendeskripsikan kemampuan dan pengetahuan yang diperlukan untuk menterjemahkan uraian sederhana, membuat dan mengaplikasikan desain lighting untuk produksi dalam perindustrian.

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA
01 Menerima dan memahami uraian untuk desain lighting	1.1. Koordinasi dengan orang-orang yang relevan serta konfirmasi persyaratan lighting sehingga persyaratan teknis, persyaratan produksi dan atau persyaratan naskah dapat dipenuhi. 1.2. Turut serta pada pertemuan pre-konsep untuk diskusi tentang persyaratan lighting produksi. 1.3. Identifikasi biaya yang tersedia untuk produksi. 1.4. Identifikasi batas akhir untuk produksi dan implementasi desain lighting.
02 Menciptakan dan menilai ide-ide	2.1. Ide-ide untuk desain lighting yang sesuai dengan uraian dan solusi kreatif untuk permasalahan teknis. 2.2. Diskusi ide-ide, bila perlu, dengan orang-orang yang relevan untuk memastikan pemasukan ide ke konsep dasar. 2.3. Pemikiran dan penilaian secara berkelanjutan ide-ide untuk biaya dan waktu, kemungkinan-kemungkinan teknis, dan kesesuaian supaya memenuhi uraian.
03 Menggabungkan ide-ide desain dan membuat penyesuaian	3.1. Disetujui draft rencana dan spesifikasi lighting kepada orang-orang yang relevan. 3.2. Turut serta pada evaluasi desain yang disajikan, baik di awal evaluasi maupun evaluasi-evaluasi selanjutnya. 3.3. Negosiasi dan persetujuan permintaan tambahan atau modifikasi desain dan pelaksanaan penyesuaian yang diperlukan.

	<p>3.4. Persetujuan desain akhir dan penyajian rencana dan spesifikasi lighting akhir kepada semua orang-orang yang relevan untuk memastikan bahwa lighting telah sesuai dengan desain dan persyaratan produksi lainnya.</p>
<p>04 Membuat desain lighting</p>	<p>4.1. Penelitian pada gaya dan lokasi produksi, bahan dan sumber daya manusia yang diperlukan untuk memenuhi persyaratan dan biaya produksi.</p> <p>4.2. Diskusi berkelanjutan dengan orang-orang yang relevan sehingga penambahan atau perubahan persyaratan produksi dan ide-ide baru dapat dipertimbangkan dan disisipkan selama masa pembuatan desain.</p> <p>4.3. Dipastikan bahwa kesepakatan telah tercapai dengan orang-orang yang relevan tentang pengertian yang konsisten mengenai persyaratan artistic.</p> <p>4.4. Evaluasi konsep dasar dan memilih ide yang paling sesuai, dengan pertimbangan hal-hal:</p> <p>4.4.1. Biaya.</p> <p>4.4.2. Diskusi yang dilaksanakan secara berkelanjutan.</p> <p>4.4.3. Temuan hasil penelitian.</p> <p>4.4.4. Pemikiran kontinyu pada uraian desain.</p> <p>4.5. Dibuat desain lighting dari konsep dasar dengan memastikan hal-hal:</p> <p>4.5.1. Konsistensi dengan permintaan gaya dari naskah/produksi.</p> <p>4.5.2. Temuan hasil penelitian telah dimasukkan.</p> <p>4.5.3. Ide-ide telah dianggap memungkinkan secara teknis dan menunjukkan pengetahuan parameter dan batasan sumber.</p> <p>4.5.4. Ide-ide telah menunjukkan penggunaan bahan-bahan yang efektif.</p>

	<p>4.6. Desain, persiapan atau pencarian efek lighting yang diperlukan dan dipastikan bahwa hal-hal tersebut telah diuji.</p>
05 Membuat rencana akhir lighting	<p>5.1. Dibuat rencana lighting menurut konsep desain akhir.</p> <p>5.2. Digambar rencana lighting untuk mengukur dan memasukkan blok judul, kunci atau legenda dan simbol-simbol standar.</p> <p>5.3. Identifikasi semua informasi yang relevan termasuk nomor lampur, warna dan nomor dimmer, dan indikator aksesoris.</p>
06 Koordinasi dengan yang lain untuk implementasi rencana lighting	<p>6.1. Koordinasi dengan orang-orang yang relevan untuk kepastian bahwa semua persyaratan produksi telah dipenuhi, sesuai standard kualitas, dan pekerjaan telah dilaksanakan dalam batasan-batasan item, biaya dan teknis.</p> <p>6.2. Turut serta pada pertemuan-pertemuan produksi dan kepastian bahwa setiap perubahan telah diketahui dan ditindaklanjuti.</p> <p>6.3. Identifikasi dan informasi kepada kru pencayaan atas keputusan-keputusan yang harus diambil.</p> <p>6.4. Fokus dan pointing komplit untuk memenuhi persyaratan produksi.</p> <p>6.5. Semua pekerjaan diawasi untuk kepastian bahwa semua pekerjaan telah dilaksanakan sesuai dengan spesifikasi yang disepakati.</p> <p>6.6. Negosiasi semua perubahan yang diperlukan dan dipastikan bahwa semua perubahan tersebut telah dilaksanakan.</p> <p>6.7. Pembaharuan terhadap semua dokumentasi dan rekaman dan file yang diperlukan sesuai persyaratan perusahaan.</p>

BATASAN VARIABEL

1. Lingkungan yang memungkinkan untuk lighting dipasang termasuk:
 - 1.1. Di dalam studio
 - 1.2. Di lokasi – interior
 - 1.3. Di lokasi – eksterior
 - 1.4. Siaran di luar
 - 1.5. Siang hari
 - 1.6. Malam hari
2. Pengambilan gambar termasuk:
 - 2.1. Single
 - 2.2. Multi kamera
3. Tipe produksi termasuk:
 - 3.1. Electronic Field Production (EFP)
 - 3.2. Electronic News Gathering (ENG)
 - 3.3. Feature Film
 - 3.4. Dokumenter
 - 3.5. Film Pendek
 - 3.6. Produksi Animasi
 - 3.7. Komersial
 - 3.8. Kejadian atau penampilan yang difilmkan
 - 3.9. Video Musik
 - 3.10. Tipe produksi televisi: musik, drama, komedi, variety show, olah raga
 - 3.11. Produksi televisi siaran langsung atau rekaman
4. Informasi yang relevan untuk rencana lighting termasuk:
 - 4.1. Patch sheet
 - 4.2. Daftar warna

- 4.3. Daftar peralatan
- 4.4. Detail fokus
- 4.5. Tanda sinopsis
- 4.6. Magic sheet
5. Orang-orang yang relevan termasuk:
 - 5.1. Supervisor
 - 5.2. Kepala bagian
 - 5.3. Pengarah fotografi
 - 5.4. Sutradara
 - 5.5. Produser
 - 5.6. Pengarah teknis
 - 5.7. Staff teknis lain
 - 5.8. Staff spesialis lain
 - 5.9. Desainer
 - 5.10. Floor manager
6. Rencana lighting dan dokumentasi lain antara lain:
 - 6.1. Diciptakan oleh komputer
 - 6.2. Ditulis secara manual

PANDUAN PENILAIAN

1. Pengetahuan dan keterampilan penunjang

Penilaian harus termasuk bukti pengetahuan penting dari dan kemampuan pada bidang-bidang berikut:

- 1.1. Pengumpulan dan pemahaman informasi kreatif, naskah dan gambar.
- 1.2. Penjadwalan produksi.
- 1.3. Manajemen sumber daya termasuk sumber daya manusia.
- 1.4. Kemampuan kepemimpinan.
- 1.5. Manajemen biaya.

- 1.6. Manajemen project.
- 1.7. Penulisan laporan.
- 1.8. Kemampuan negosiasi.
- 1.9. Lighting dan cara penggunaan.
- 1.10. Prinsip-prinsip desain lighting, termasuk :
 - 1.10.1. Lighting natural (alami).
 - 1.10.2. Visi mekanik.
 - 1.10.3. Persepsi relatif tentang terang dan gelap.
 - 1.10.4. Prinsip-prinsip refleksi dan refraksi.
 - 1.10.5. Penggunaan prinsip-prinsip tersebut oleh pabrik peralatan lighting.
- 1.11. Pemahaman tentang perbedaan pembuatan filter lighting diproduksi dan efek dari hal tersebut terhadap kinerjanya.
- 1.12. Penggunaan software desain lighting di komputer.
- 1.13. Aplikasi prinsip lighting ke desain.
- 1.14. Pembuatan rencana lighting ke standard industri.
- 1.15. Gambar teknis untuk pengukuran.
- 1.16. Suatu range tipe film dan karakteristiknya – hitam putih atau berwarna, sensitifitas cahaya (kecepatan dan latitude), persyaratan suhu.
- 1.17. Prinsip fotografi yang sesuai, seperti exposure, hubungan tonal, sumber cahaya, sensitifitas, dan balancing, interpretasi kamera terhadap warna, teknik koreksi warna, suhu dan kompensasi warna, dan bagaimana hal tersebut menentukan pemilihan gel dan filter.
- 1.18. Pengoperasian dan pemahaman terhadap pembacaan informasi meteran suhu warna.
- 1.19. Type peralatan pengukuran cahaya yang berbeda dan kegunaannya.
- 1.20. Penggunaan meteran cahaya.
- 1.21. Efek sumber cahaya yang berbeda, bahan difusi, filter dan reflektor pada lingkungan cahaya yang termasuk performer dan set.

- 1.22. Properties dan perilaku lampu dan efek pada absorpsi pembuatan film, refraksi, refleksi, gelombang cahaya yang terlihat, pembagian menurut panjang gelombang ke warna.
- 1.23. Tipe sumber cahaya dasar/buatan yang tersedia.
- 1.24. Penggunaan meteran cahaya
- 1.25. Persyaratan kesehatan dan keselamatan kerja.

2. Konteks penilaian

- 2.1. Penilaian dapat dilaksanakan pada saat kerja, tidak sedang bekerja, atau campuran dari kedua keadaan ini. Penilaian yang dilaksanakan pada saat tidak sedang bekerja harus dilaksanakan secara simulasi mendekati lingkungan tempat kerja.
- 2.2. Penilaian dapat memasukan suatu range metode untuk menilai kinerja dan aplikasi pengetahuan pendukung yang penting, dan termasuk:
 - 2.2.1. Penampilan praktis (pengamatan secara langsung mungkin perlu dilakukan pada lebih dari satu kesempatan untuk menciptakan konsistensi kinerja).
 - 2.2.2. Peran main.
 - 2.2.3. Studi kasus.
 - 2.2.4. Contoh kerja atau simulasi aktifitas di tempat kerja
 - 2.2.5. Pertanyaan lisan atau interview yang ditujukan pada evaluasi proses yang digunakan dalam pembuatan dan penyelesaian konsep kreatif.
 - 2.2.6. Project/laporan/agenda harian.
 - 2.2.7. Laporan pihak ke-tiga dan autentifikasi sebelum penyelesaian
 - 2.2.8. Portofolio kegiatan yang menunjukkan proses yang digunakan dalam pembuatan dan penyelesaian konsep kreatif.

3. Aspek penting penilaian

- 3.1. Unit kompetensi ini diaplikasikan ke suatu range sector industri. Focus penilaian tergantung pada sector industri. Penilaian harus disesuaikan untuk memenuhi kebutuhan sector tertentu yang kinerjanya dinilai. Penilaian hanya ditujukan pada variable keadaan tertentu yang terdaftar pada batasan variable yang diaplikasikan ke konteks yang telah dipilih.
- 3.2. Keadaan-keadaan berikut penting untuk penilaian kompetensi pada unit ini:

- 3.2.1. Pembuatan desain lighting kreatif yang sesuai dengan persyaratan praktis, termasuk persyaratan tempat, tipe batasan sumber daya dan produksi, dalam batasan pembiayaan tertentu
- 3.2.2. Komunikasi lisan atau tertulis yang efektif dengan suatu range organisasi atau individu

4. Kaitan dengan unit-unit lainnya

- 4.1 Keterkaitan unit kompetensi untuk penilaian akan bervariasi dengan project atau scenario tertentu. Unit ini penting untuk suatu range pelayanan teknologi Informasi dan oleh karena itu harus dinilai secara keseluruhan dengan unit technical/support.
- 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	3
7	Menggunakan teknologi	3