



UJI KOMPETENSI PRAKTIK		KODE SOAL: 3D-Contoh
UNIT KOMPETENSI COMPUTER AIDED DESIGN (CAD-3D)		WAKTU Pengerjaan 360 MENIT

Penilaian tidak dilakukan saat proses mengerjakan soal, namun terhadap seluruh rekaman file Hasil Pekerjaan (*soft-copy*) yang dapat diselesaikan dengan tepat dan benar sesuai Petunjuk Mengerjakan Soal di bawah ini dan Hasil Pengerjaan yang dilampirkan.

Piranti Lunak yang digunakan bebas yang termasuk dalam kelompok software Computer Aided Design 3D: 3 Dimensi.

PETUNJUK MENERJAKAN SOAL GAMBAR 3D DENAH ISOMETRIC (menggunakan pintu dan jendela) DAN 3D EKSTERIOR RUMAH DERET/KOPEL TIPE 23 YANG AKAN DIBANGUN OLEH DEVELOPER PT. KOMPETENSI MEGAH BUILDING DENGAN KETENTUAN TEKNIS sesuai berikut:

1. KETENTUAN UMUM:

- Bangunan merupakan gambar hasil karya anda sendiri dan sesuai dengan file 2D yang Anda buat
- Rumah merupakan bagian dari rumah deret/kopel dalam sebuah kompleks perumahan.
- Struktur Rumah terbuat dari beton bertulang.
- Buatlah layer (bila diperlukan) dengan penamaan yang komunikatif, misalnya: dinding 3D, kusen 3D, dimensi XYZ, text vertikal, dll.
- Tempatkan objek yang Anda gambar sesuai dengan layer yang sudah dibuat.
- Bila menggunakan layer, pada hasil akhir layer dimensi horizontal dan vertikal dimatikan (bukan dihapus).
- Setting dimensi dan keterangan gambar lainnya sejelas-jelasnya (boleh desimal maksimal 2 angka di belakang koma) dengan text mendatar (tidak ada yang miring).
- Semua keterangan gambar 3D tertulis mendatar/horizontal

2. 3D WIREFRAME

Ketentuan teknis untuk pembuatan **3D WIREFRAME** adalah sebagai berikut :

- Lebar dinding = lebar sloof **15cm**, lebar bata dianggap **11cm** dan lapisan semen kiri kanan **2cm**
- Kolom ukuran 15cm x 15cm (ukuran standar kolom praktis).
- Jumlah kolom sesuai dengan gambar 2D
- Derajat kemiringan atap sesuai dengan sudut gambar potongan anda.

3. 3D MATERIAL

Gambar **3D MATERIAL** dengan ketentuan teknis sebagai berikut:

- Material dapat diambil dari koleksi software CAD yang digunakan, koleksi pribadi atau download internet.
- Besaran file material yang diambil dari luar software CAD sebaiknya tidak membebani kemampuan komputer (maksimal 1Mb).
- Material yang digunakan menyesuaikan dengan contoh hasil kerja yang diberikan dan disesuaikan dengan ketersediaan pada perangkat lunak yang digunakan.

4. LIGHTING

Ketentuan teknis untuk penempatan **LIGHTING** adalah sebagai berikut :

- Tampilkan suasana siang hari namun interior cukup terlihat.
- Cukup menggunakan pencahayaan bawaan software CAD.
- Posisi pencahayaan harus mampu memperlihatkan pencahayaan alami (matahari) dan pencahayaan penunjang/buatan (pencahayaan interior) sehingga karakter material maupun efek bayangannya muncul
- Tingkat transparansi kaca disesuaikan dengan intensitas cahaya yang digunakan

5. RENDERING

Ketentuan teknis **RENDERING** adalah sebagai berikut :

- Posisi kamera di 2 titik yaitu denah isometrik dan perspektif dari sudut yang berbeda
- Objek, material dan lighting terlihat jelas hasilnya saat dirender.
- File image hasil rendering dengan format jpg dengan penamaan sebagai berikut :

Isometrik:

3DCAD - RMH23 - ISO - XXXX (XXXX adalah 4 digit terakhir nomor ujian Anda)

Perspektif:

3DCAD - RMH23 - PRSP - XXXX (XXXX adalah 4 digit terakhir nomor ujian Anda)

KETENTUAN PENGUMPULAN HASIL

1. Hasil Akhir desain disimpan sesuai perangkat lunak yang digunakan (*.dwg / *.skp / *3ds, dll), dengan ketentuan penamaan file **3DCAD - RMH23 - 4 digit terakhir nomor ujian Anda**
contoh: **3DCAD - RMH23 - 0613**
2. Buatlah 1 folder penampung seluruh hasil pekerjaan dengan format penamaan file **3D-CAD001 – diikuti 4 digit terakhir nomor ujian Anda**
contoh: **3D-CAD001 - 0613**
Didalam folder tersebut harus berisi :
 - a. File hasil pekerjaan sesuai perangkat lunak yang digunakan
 - b. File hasil render dalam format .jpg untuk view isometric
 - c. File hasil render dalam format jpg untuk view perspektif
 - d. 1 folder berisi aset yang digunakan dalam pekerjaan dan bukan bawaan software (apabila ada)

KETERANGAN:

1. Soal terlampir wajib Anda kerjakan sama (sempurna) seperti bentuknya sesuai petunjuk di atas dengan tepat dan benar.
2. Tidak mengerjakan salah satu elemen kompetensi seperti petunjuk di atas maka penilaian dinyatakan NOL dan dinyatakan seluruh pekerjaan BELUM KOMPETEN (BK).
3. Melakukan tindakan kecurangan atau tidak jujur dalam mengerjakan Ujian Praktik ini, misalnya mengcopy/plagiat dari sumber manapun akan dikenakan sanksi tegas didiskualifikasi atau hasil pekerjaan dibatalkan sesuai peraturan dan ketentuan LSK-TIK.
4. Kesalahan penulisan nama-file dapat berakibat hasil pekerjaan Anda tidak diperiksa dan Anda dianggap tidak mengerjakan maka penilaian dinyatakan NOL untuk dinyatakan seluruh pekerjaan BELUM KOMPETEN (BK).

Tingkat KESALAHAN NOL = KOMPETEN

Bidang Pengujian & Sertifikasi
www.lsktik.com info@lsktik.com

CONTOH DESAIN YANG TELAH DIRENDER



DENAH ISOMETRIK / MOCK UP

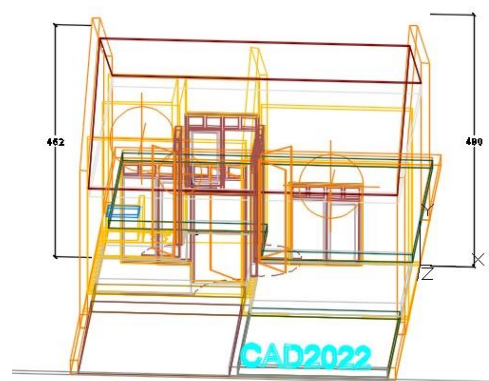


PERSPEKTIF EKSTERIOR

DESAIN YANG TIDAK PERLU DIRENDER TETAPI TETAP DIKERJAKAN SEBAGAI PELENGKAP HASIL UJK



**PERSPEKTIF EKSTERIOR
TAMPAK BELAKANG**



**WIREFRAME ISOMETRIK,
TERLIHAT KETINGGIAN BANGUNAN DENGAN
DIMENSI VERTIKAL
(PADA LAYER KOORDINAT Z)**