

No. Peserta

## UJI KOMPETENSI KEAHLIAN TAHUN PELAJARAN 2023/2024

### LEMBAR PENILAIAN UJIAN PRAKTIK KEJURUAN

Satuan Pendidikan : Sekolah Menengah Kejuruan  
 Kompetensi /Konsentrasi Keahlian : Pengembangan Gim  
 Kode : KM3064  
 Alokasi Waktu : 56 Jam  
 Bentuk Soal : Penugasan Perorangan  
 Judul Tugas : Pengembangan Game Edukasi 3D

Nama Peserta :

| No       | ELEMEN KOMPETENSI                                    | Capaian  |                | Catatan |
|----------|------------------------------------------------------|----------|----------------|---------|
|          |                                                      | Kompeten | Belum Kompeten |         |
| 1        | 2                                                    | 3        | 4              | 5       |
| <b>I</b> | <b>Kriteria Elemen Kompetensi Utama</b>              |          |                |         |
|          | Menentukan bentuk produk game                        |          |                |         |
|          | Melakukan kajian konsep game                         |          |                |         |
|          | Melakukan presentasi dan pengukuran pelaksanaan      |          |                |         |
|          | Melakukan sinkronisasi desain                        |          |                |         |
|          | Meyusun Game Design Document (GDD)                   |          |                |         |
|          | Membuat kajian mekanika game                         |          |                |         |
|          | Melakukan pengukuran kesuksesan desain mekanika game |          |                |         |
|          | Membuat kajian sistem game                           |          |                |         |

[illegible]

| No | ELEMEN KOMPETENSI                                                     | Capaian  |                | Catatan |
|----|-----------------------------------------------------------------------|----------|----------------|---------|
|    |                                                                       | Kompeten | Belum Kompeten |         |
| 1  | 2                                                                     | 3        | 4              | 5       |
|    | Melakukan pengukuran kesuksesan desain sistem game                    |          |                |         |
|    | Melakukan kajian teknik game                                          |          |                |         |
|    | Melakukan pengukuran kesuksesan konsep teknik game                    |          |                |         |
|    | Menerjemahkan creative brief menjadi research plan                    |          |                |         |
|    | Membuat dokumen rencana kerja user research berdasarkan research plan |          |                |         |
|    | Melakukan presentasi terkait rencana kerja dan research plan          |          |                |         |
|    | Membuat kajian game level                                             |          |                |         |
|    | Melakukan pengukuran kesuksesan konsep desain level game              |          |                |         |
|    | Membuat kajian narasi game                                            |          |                |         |
|    | Melakukan pengukuran kesuksesan konsep desain narasi game             |          |                |         |
|    | Membuat kajian desain mekanika game                                   |          |                |         |
|    | Melakukan pengukuran kesuksesan desain mekanika game                  |          |                |         |
|    | Merancang desain sistem game                                          |          |                |         |
|    | Melakukan uji coba dan pengukuran kesuksesan desain sistem game       |          |                |         |
|    | Menerjemahkan konsep desain teknik game                               |          |                |         |

[illegible]

| No | ELEMEN KOMPETENSI                                                | Capaian  |                | Catatan |
|----|------------------------------------------------------------------|----------|----------------|---------|
|    |                                                                  | Kompeten | Belum Kompeten |         |
| 1  | 2                                                                | 3        | 4              | 5       |
|    | Melakukan uji coba dan pengukuran kesuksesan desain teknik game  |          |                |         |
|    | Menerjemahkan konsep desain game level                           |          |                |         |
|    | Melakukan pengujian desain game level                            |          |                |         |
|    | Membuat komponen desain narasi game                              |          |                |         |
|    | Melakukan uji coba dan pengukuran kesuksesan desain narasi game  |          |                |         |
|    | Memilih metode yang sesuai dalam pembuatan purwarupa desain game |          |                |         |
|    | Menguji purwarupa desain game                                    |          |                |         |
|    | Menganalisis hasil uji coba purwarupa desain game                |          |                |         |
|    | Membuat kajian rencana kerja user research                       |          |                |         |
|    | Membuat dokumentasi dari hasil user research                     |          |                |         |
|    | Mengambil data untuk proses game balancing                       |          |                |         |
|    | Melakukan penyesuaian dari hasil game balancing                  |          |                |         |
|    | Mengolah gagasan menjadi konsep artistik utama (key concept art) |          |                |         |
|    | Mempresentasikan konsep artistik utama (key concept art)         |          |                |         |
|    | Menetapkan konsep artistik utama (key concept art)               |          |                |         |
|    | Menyusun isi Art Design Document (ADD)                           |          |                |         |

[illegible]

| No | ELEMEN KOMPETENSI                                                                                                                           | Capaian  |                | Catatan |
|----|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------|----------------|---------|
|    |                                                                                                                                             | Kompeten | Belum Kompeten |         |
| 1  | 2                                                                                                                                           | 3        | 4              | 5       |
|    | Mempresentasikan Art Design Document (ADD)                                                                                                  |          |                |         |
|    | Menetapkan Art Design Document (ADD)                                                                                                        |          |                |         |
|    | Mengidentifikasi gerakan yang akan direkam                                                                                                  |          |                |         |
|    | Mengkalibrasi sensor dengan model                                                                                                           |          |                |         |
|    | Merekam gerakan yang dilakukan model                                                                                                        |          |                |         |
|    | Menggabungkan rekaman gerakan digital pada 3D model                                                                                         |          |                |         |
|    | Mengidentifikasi adegan/scene yang akan direkam                                                                                             |          |                |         |
|    | Menyiapkan file dan folder penyimpanan game                                                                                                 |          |                |         |
|    | Mengelola adegan/scene                                                                                                                      |          |                |         |
|    | Mengelola game object pada adegan/scene dalam permainan                                                                                     |          |                |         |
|    | Mengelola component pada game object                                                                                                        |          |                |         |
|    | Menyiapkan file dan folder penyimpanan game asset                                                                                           |          |                |         |
|    | Melakukan Import objek dinamis                                                                                                              |          |                |         |
|    | Menambahkan behavior dinamis pada game object                                                                                               |          |                |         |
|    | Mengidentifikasi technical feature yang dibutuhkan untuk menjalankan mechanic game berdasarkan game design document (GDD) yang telah dibuat |          |                |         |
|    | Mengintegrasikan framework dalam game                                                                                                       |          |                |         |

[illegible]

| No | ELEMEN KOMPETENSI                                                                                                     | Capaian  |                | Catatan |
|----|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------|----------------|---------|
|    |                                                                                                                       | Kompeten | Belum Kompeten |         |
| 1  | 2                                                                                                                     | 3        | 4              | 5       |
|    | Menggunakan framework                                                                                                 |          |                |         |
|    | Menyimpan hasil kerja                                                                                                 |          |                |         |
|    | Menggunakan game engine yang sesuai untuk mengimplementasikan Technical Design Document (TDD) yang telah dibuat       |          |                |         |
|    | Menyimpan hasil kerja                                                                                                 |          |                |         |
|    | Merancang logika pemrograman berdasarkan informasi yang telah dipilah                                                 |          |                |         |
|    | Melakukan implementasi fitur dari hasil rancangan logika pemrograman di dalam game engine                             |          |                |         |
|    | Review dan improvement dari hasil kerja yang dilakukan                                                                |          |                |         |
|    | Melakukan evaluasi kebutuhan dari sebuah game engine                                                                  |          |                |         |
|    | Melakukan evaluasi dan improvement dari komponen di game engine yang digunakan berdasarkan Game Design Document (GDD) |          |                |         |
|    | Memilah informasi parameter yang akan di debu berdasarkan Technical Design Document (TDD)                             |          |                |         |
|    | Mengimplementasikan program debugging                                                                                 |          |                |         |
|    | Membuat pemodelingan 3D teknik hardsurface                                                                            |          |                |         |

[illegible]

| No | ELEMEN KOMPETENSI                                                    | Capaian  |                | Catatan |
|----|----------------------------------------------------------------------|----------|----------------|---------|
|    |                                                                      | Kompeten | Belum Kompeten |         |
| 1  | 2                                                                    | 3        | 4              | 5       |
|    | Membuat pemodellingan 3D teknik organic                              |          |                |         |
|    | Membuat digital imaging texture                                      |          |                |         |
|    | Membuat layout 3D                                                    |          |                |         |
|    | Merancang struktur mekanikal gerak object digital                    |          |                |         |
| 2  | <b>Kriteria Elemen Kompetensi Pendukung</b>                          |          |                |         |
|    | Mengidentifikasi informasi kunci dari konsep game                    |          |                |         |
|    | Mengidentifikasi mekanika dalam konsep game                          |          |                |         |
|    | Mengidentifikasi sistem-sistem dalam konsep sistem game              |          |                |         |
|    | Mengidentifikasi teknik-teknik dalam konsep game                     |          |                |         |
|    | Mengidentifikasi ruang lingkup pekerjaan user research               |          |                |         |
|    | Mengidentifikasi user research dan playtesting                       |          |                |         |
|    | Mengidentifikasi level dalam konsep game                             |          |                |         |
|    | Mengidentifikasi sistem-sistem dalam konsep narasi game              |          |                |         |
|    | Mengidentifikasi mekanika dalam konsep game                          |          |                |         |
|    | Mengidentifikasi komponen desain game level                          |          |                |         |
|    | Mengidentifikasi metode dan komponen pembuatan purwarupa desain game |          |                |         |

[illegible]

| No | ELEMEN KOMPETENSI                                                                                                                | Capaian  |                | Catatan |
|----|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------|----------------|---------|
|    |                                                                                                                                  | Kompeten | Belum Kompeten |         |
| 1  | 2                                                                                                                                | 3        | 4              | 5       |
|    | Mengidentifikasi komponen game balancing                                                                                         |          |                |         |
|    | Mengidentifikasi informasi kunci Key Consept Art                                                                                 |          |                |         |
|    | Mengidentifikasi informasi kunci                                                                                                 |          |                |         |
|    | Mengidentifikasi objek dinamis yang akan dimasukkan                                                                              |          |                |         |
|    | Mengidentifikasi tool yang dibutuhkan untuk menjalankan mechanic game berdasarkan Game Design Document (GDD) yang telah dibuat   |          |                |         |
|    | Mengidentifikasi library yang sesuai dengan framework                                                                            |          |                |         |
|    | Mengidentifikasi kapabilitas game engine yang sesuai untuk mengimplementasikan Technical Design Document (TDD) yang telah dibuat |          |                |         |
|    | Memilah informasi dari Game Design Document (GDD) berdasarkan komponen yang ada di Game Design Document (GDD)                    |          |                |         |
|    | Mengidentifikasi desain produksi kedalam format bentuk 3D (3D hardsurface model)                                                 |          |                |         |
|    | Mengidentifikasi desain produksi kedalam format bentuk 3D (3d organic model)                                                     |          |                |         |



|             |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|-------------|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
| No. Peserta |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|-------------|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|

- Jika peserta uji direkomendasikan belum kompeten, maka peserta uji diberi kesempatan untuk mengulang
- Catatan diberikan sebagai keterangan tambahan yang diperlukan untuk memperkuat kesimpulan
- **Catatan positif** diberikan kepada peserta uji yang mampu menunjukkan inovasi, efisiensi kerja, dan pemecahan masalah secara kreatif
- **Catatan negatif** diberikan kepada peserta uji yang mengulangi proses atau elemen kompetensi lainnya yang bertentangan dengan kriteria elemen kompetensi

....., ..... 2023

Penilai 1/ Penilai 2 \*)

.....