



MENTERI KETENAGAKERJAAN
REPUBLIK INDONESIA

KEPUTUSAN MENTERI KETENAGAKERJAAN
REPUBLIK INDONESIA

NOMOR 126 TAHUN 2023

TENTANG

PENETAPAN STANDAR KOMPETENSI KERJA NASIONAL INDONESIA
KATEGORI JASA PROFESIONAL, ILMIAH DAN TEKNIS GOLONGAN POKOK
JASA PROFESIONAL, ILMIAH DAN TEKNIS LAINNYA BIDANG DESAIN
GRAFIS DAN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

DENGAN RAHMAT TUHAN YANG MAHA ESA

MENTERI KETENAGAKERJAAN REPUBLIK INDONESIA,

- Menimbang : a. bahwa untuk melaksanakan ketentuan Pasal 31 Peraturan Menteri Ketenagakerjaan Nomor 3 Tahun 2016 tentang Tata Cara Penetapan Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia, perlu menetapkan Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia Kategori Jasa Profesional, Ilmiah dan Teknis Golongan Pokok Jasa Profesional, Ilmiah dan Teknis Lainnya Bidang Desain Grafis dan Desain Komunikasi Visual;
- b. bahwa Rancangan Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia Kategori Jasa Profesional, Ilmiah dan Teknis Golongan Pokok Jasa Profesional, Ilmiah dan Teknis Lainnya Bidang Desain Grafis dan Desain Komunikasi Visual telah disepakati melalui Konvensi Nasional pada tanggal 3 November 2022 di Bandung;

- c. bahwa sesuai surat Kepala Pusat Penelitian dan Pengembangan Aplikasi Informatika dan Informasi dan Komunikasi Publik Nomor B-707/BLSDM.3/LT.02.02/12/2022 tanggal 16 Desember 2022 perihal permohonan penetapan Rancangan Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia Kategori Jasa Profesional, Ilmiah dan Teknis Golongan Pokok Jasa Profesional, Ilmiah dan Teknis Lainnya Bidang Desain Grafis dan Desain Komunikasi Visual;
- d. bahwa berdasarkan pertimbangan sebagaimana dimaksud dalam huruf a, huruf b, dan huruf c, perlu menetapkan Keputusan Menteri Ketenagakerjaan tentang Penetapan Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia Kategori Jasa Profesional, Ilmiah dan Teknis Golongan Pokok Jasa Profesional, Ilmiah dan Teknis Lainnya Bidang Desain Grafis dan Desain Komunikasi Visual;

- Mengingat :
- 1. Undang-Undang Nomor 13 Tahun 2003 tentang Ketenagakerjaan (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003 Nomor 39, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4279);
 - 2. Peraturan Pemerintah Nomor 31 Tahun 2006 tentang Sistem Pelatihan Kerja Nasional (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2006 Nomor 67, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4637);
 - 3. Peraturan Presiden Nomor 8 Tahun 2012 tentang Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2012 Nomor 24);
 - 4. Peraturan Presiden Nomor 95 Tahun 2020 tentang Kementerian Ketenagakerjaan (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2020 Nomor 213);
 - 5. Peraturan Menteri Ketenagakerjaan Nomor 21 Tahun

6. Peraturan Menteri Ketenagakerjaan Nomor 3 Tahun 2016 tentang Tata Cara Penetapan Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia (Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2016 Nomor 258);
7. Peraturan Menteri Ketenagakerjaan Nomor 1 Tahun 2021 tentang Organisasi dan Tata Kerja Kementerian Ketenagakerjaan (Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2021 Nomor 108);

MEMUTUSKAN:

Menetapkan : KEPUTUSAN MENTERI KETENAGAKERJAAN TENTANG PENETAPAN STANDAR KOMPETENSI KERJA NASIONAL INDONESIA KATEGORI JASA PROFESIONAL, ILMIAH DAN TEKNIS GOLONGAN POKOK JASA PROFESIONAL, ILMIAH DAN TEKNIS LAINNYA BIDANG DESAIN GRAFIS DAN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL.

KESATU : Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia Kategori Jasa Profesional, Ilmiah dan Teknis Golongan Pokok Jasa Profesional, Ilmiah dan Teknis Lainnya Bidang Desain Grafis dan Desain Komunikasi Visual sebagaimana tercantum dalam Lampiran yang merupakan bagian tidak terpisahkan dari Keputusan Menteri ini.

KEDUA : Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia sebagaimana dimaksud dalam Diktum KESATU menjadi acuan dalam penyusunan jenjang kualifikasi nasional, penyelenggaraan pendidikan dan pelatihan serta sertifikasi kompetensi.

KETIGA : Pemberlakuan Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia sebagaimana dimaksud dalam Diktum KESATU dan penyusunan jenjang kualifikasi nasional sebagaimana dimaksud dalam Diktum KEDUA ditetapkan oleh Menteri Komunikasi dan Informatika

- KEEMPAT : Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia sebagaimana dimaksud dalam Diktum KESATU dikaji ulang setiap 5 (lima) tahun atau sesuai dengan kebutuhan.
- KELIMA : Pada saat Keputusan Menteri ini mulai berlaku, maka Keputusan Menteri Tenaga Kerja dan Transmigrasi Nomor 301 Tahun 2016 tentang Penetapan Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia Kategori Aktivitas Profesional, Ilmiah dan Teknis Golongan Pokok Aktivitas Profesional, Ilmiah dan Teknis Lainnya Bidang Desain Grafis dan Desain Komunikasi Visual, dicabut dan dinyatakan tidak berlaku.
- KEENAM : Keputusan Menteri ini mulai berlaku setelah 6 (enam) bulan sejak tanggal ditetapkan.

Ditetapkan di Jakarta
pada tanggal 27 Juli 2023

MENTERI KETENAGAKERJAAN
REPUBLIK INDONESIA,



LAMPIRAN
KEPUTUSAN MENTERI KETENAGAKERJAAN
REPUBLIK INDONESIA
NOMOR 126 TAHUN 2023
TENTANG
PENETAPAN STANDAR KOMPETENSI KERJA
NASIONAL INDONESIA KATEGORI JASA
PROFESIONAL, ILMIAH DAN TEKNIS
GOLONGAN POKOK JASA PROFESIONAL,
ILMIAH DAN TEKNIS LAINNYA BIDANG DESAIN
GRAFIS DAN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Istilah yang dipergunakan dalam bidang kerja ini adalah desain grafis dan desain komunikasi visual. Secara substansial, kedua istilah ini merujuk pada makna yang sama, sehingga dapat dipergunakan secara bergantian. Kegiatan desain grafis pada awalnya memang lebih berkaitan dengan ilustrasi, periklanan, media cetak, dan teknologi grafika/percetakan. Desain grafis kemudian berkembang seiring dengan meningkatnya kesadaran akan manfaat yang didapat masyarakat, serta besarnya dukungan dari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi.

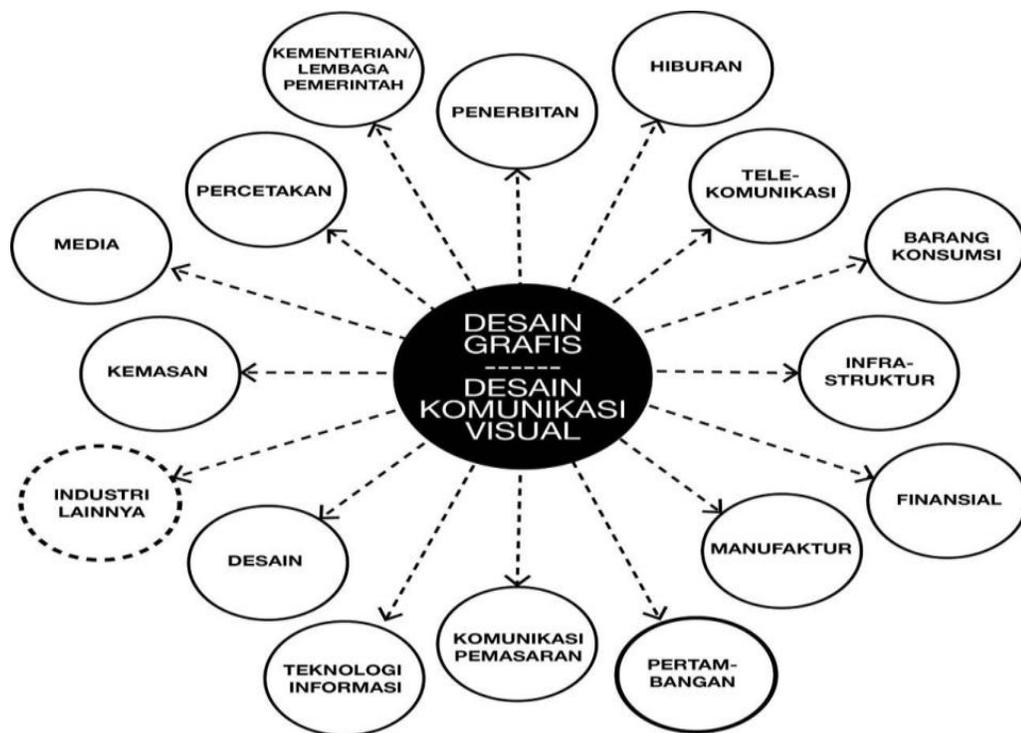
Perkembangan media desain grafis dari media cetak merambah pada media ruang lingkungan (*spatial*), serta pada media tayang layar (*screen*) berupa pencitraan digital yang berbasis waktu (*time-based image*) dan interaktif. Desain grafis juga dapat diaplikasikan ke penggunaan media daring (*online*) serta perkembangan teknologi di realitas maya (*virtual*) dan realitas berimbuh (*augmented*).

Di lingkup pendidikan formal, istilah desain grafis diubah menjadi desain komunikasi visual, dengan alasan perkembangan medianya yang bukan hanya di cetak/grafika. Sedangkan di lingkup praktis, istilah desainer grafis masih lebih sering digunakan sebagai penjelasan profesi dibandingkan istilah desainer komunikasi visual.

Pengertian “desain” juga mengalami perubahan yang signifikan. Awalnya desain diartikan sebagai perencanaan dan perancangan, sehingga setiap orang pada dasarnya adalah “desainer” karena bisa memiliki kemampuan memecahkan masalah dengan cara merancang tindakannya berdasar pada pertimbangan tujuan dan efek yang diinginkan. Dalam perkembangannya, ketika menghadapi permasalahan yang kompleks, masyarakat akan menghubungi “desainer profesional” karena dianggap memiliki kelebihan dalam mengolah permasalahan itu secara sadar dan intuitif, sehingga dapat membentuk solusi yang lebih tertata dan bermakna. Dalam proses desain, desainer dan klien/penyedia proyek harus mempertimbangkan kebutuhan pengguna (*user/consumer*) dan pihak berkepentingan lainnya (*stakeholder*). Dengan demikian, makna dan manfaat desain juga menjadi berkembang, dari perannya sebagai penambah nilai menjadi pencipta nilai.

Desainer mengembangkan metode pemecahan masalah melalui optimalisasi fungsi yang ditampilkan dalam pengolahan bentuk (*form*); rekayasa tingkat pemahaman (*content*); dan/atau pertimbangan hubungan (*context*) antara hasil luaran (*output*) dan capaian (*outcome*) dengan penciptaan nilai yang memperhatikan keselamatan, keamanan, kesehatan, kenyamanan, serta keindahan bagi manusia dan lingkungannya secara terbuka/inklusif dan berkelanjutan. Desainer menggabungkan berbagai irisan pemikiran dan metode untuk menghasilkan solusi yang bernilai. Kualitas desain sangat bergantung pada kemampuan desainer dalam menerjemahkan kebutuhan dan mengkomunikasikan gagasannya kepada seluruh pihak yang berkepentingan.

Desainer harus mampu mengadakan atau bekerjasama dengan periset data dan informasi, mampu mengawasi dan memberikan supervisi produksi, mengelola pengadaan naskah dari penulis naskah, gambar dari ilustrator, foto dari fotografer, maupun materi-materi lainnya dari pihak ketiga untuk dapat memahami dan menyampaikan karya desainnya kepada khalayaknya. Seluruh kebutuhan kerja dan kerja sama tersebut harus mampu dituangkan desainer dalam bentuk dokumen acuan (*brief*) yang jelas, proses dan hasilnya selalu dievaluasi secara seksama,



Gambar 2. Peta Industri terkait bidang Desain Grafis/Desain Komunikasi Visual

Bidang profesi Desain Grafis/Desain Komunikasi Visual hampir menyentuh seluruh aspek kehidupan mencakup bidang politik, ekonomi, sosial, dan budaya. Dalam peta industri terkait desain seperti gambar 2, digambarkan lingkup industri yang umumnya membutuhkan keberadaan Desainer Grafis/Desainer Komunikasi Visual. Pada lingkup industri tersebut desainer berperan sebagai desainer pekerja atau pemilik di studio desain atau biro periklanan (*advertising agency*), sebagai desainer lepas (*freelancer*) maupun menjadi desainer pekerja di divisi perusahaan umum (*inhouse*).

Perkembangan kebutuhan masyarakat, dan dinamika kebutuhan kerja yang mengglobal lintas negara, untuk meningkatkan sumber daya manusia di bidang Desain Grafis/Desain Komunikasi Visual yang berkualitas sesuai dengan nilai Pancasila maka dilakukan program peningkatan kompetensi profesi melalui pendidikan formal, non formal, maupun informal. Pendidikan formal mengutamakan jalur pendidikan yang terstruktur dan berjenjang yang terdiri atas pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi. Pendidikan nonformal merupakan jalur pendidikan di luar pendidikan formal yang dilaksanakan sesuai kebutuhan dan pengelolaan waktu pembelajar, biasanya dalam

bentuk program pelatihan kerja, keterampilan, dan kecakapan hidup. Sedangkan pendidikan informal adalah jalur pendidikan yang dilakukan dalam aktivitas keseharian keluarga dan komunitas lingkungan. Dari semua jalur pendidikan tersebut setiap orang dapat mencapai kompetensi sebagai profesional dan mendapatkan pengakuan yang sama dari negara melalui program sertifikasi yang sesuai dengan Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia (SKKNI) dan Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI).

Maka dari itu, perlu ada standar kompetensi kerja yang dirumuskan oleh perwakilan dari penggiat bidang Desain Grafis/Desain Komunikasi Visual guna peningkatan kompetensi dalam membentuk kualitas studi dan profesi menjadi lebih bermakna dan bermanfaat untuk masyarakat.

B. Pengertian

1. Desain adalah penciptaan nilai dari suatu pemecahan masalah yang diwujudkan menjadi solusi yang menghubungkan antara identitas masalah, solusi konsep dan strategi, serta manfaat untuk pemerhati/pengguna yang ditujunya.
2. Desain Grafis (DG) atau Desain Komunikasi Visual (DKV) adalah program penciptaan nilai solusi untuk suatu permasalahan berupa program pembuatan identitas, informasi dan persuasi yang sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan dalam proyek.
3. Desainer Grafis atau Desainer Komunikasi Visual adalah seseorang yang melakukan penciptaan nilai dari suatu pemecahan masalah.
4. Tingkatan kompetensi Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI) pada lingkup Desain Grafis/Desain Komunikasi Visual ini dimulai dari tingkat visualiser muda-madya-utama (level 2-3-4), desainer muda-madya-utama (level 5-6-7), pengelola desain (level 8), hingga pengarah desain (level 9).
5. *Design thinking* adalah pola pikir yang digunakan oleh desainer untuk memecahkan masalah secara inovatif, menggunakan campuran logika rasional, imajinatif, intuitif, dan penalaran secara menyeluruh dengan membayangkan respon pemerhatinya (empati), dalam

mengeksplorasi kemungkinan solusi sesuai tujuan proyek dan bermanfaat bagi pengguna.

6. Gagasan atau ide adalah buah pikiran subjektif yang timbul karena penciptaan alasan tertentu yang bukan berasal dari pengalaman hasil observasi yang sudah terbukti/terverifikasi.
7. Imajinasi adalah kemampuan untuk membentuk gambaran (imaji) ide atau konsep yang baru; daya pikir untuk membentuk gambaran tertentu yang belum pernah terindra (dilihat, didengar, dialami) sebelumnya.
8. Konsep desain adalah pemikiran/gagasan utama berisi nilai kebaruan (subjektif) yang dikaitkan dengan norma yang berlaku umum (objektif) yang dipergunakan sebagai sumber untuk mewujudkan karya sesuai tujuan mendesain.
9. Strategi desain adalah taktik/teknik/cara pencapaian tujuan proyek yang dinilai paling tepat sasaran; berupa hasil pertimbangan pola hubungan antara kondisi pemilik proyek, khalayak sasaran, tingkat persaingan pasar dan potensi desainernya.
10. Kreatif adalah aktivitas, perilaku atau kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru yang memiliki nilai/makna yang bersifat konstruktif (perbaikan), orisinal, ekspresif, dan imajinatif.
11. Seni adalah kegiatan kreatif yang memaksimalkan imajinasi, potensi dan kualitas kemanusiawian, sehingga dapat menghasilkan penemuan karya/kreasi yang baru, diciptakan dengan kepekaan dan keterampilan yang luar biasa, sebagai sebuah ekspresi dan subjektivitas penciptanya dan hasil karyanya dapat dinilai dari segi kehalusan, keindahan, dan kekuatan emosionalnya.
12. Kriya (*craftsmanship*) adalah kegiatan kreatif yang mewujudkan kualitas sensitivitas perasaan dan keterampilan yang luar biasa, sehingga menghasilkan karya yang menarik perhatian karena mencerminkan hasil ketekunan yang tinggi.
13. Komunikasi adalah tindakan memberi dan menerima informasi melalui berbagai media untuk mendapatkan kesamaan pengertian antar pihak yang terlibat.

14. Organisasi desain adalah suatu kesatuan yang terkelola yang terdiri dari bagian-bagian dan memiliki tujuan bersama, untuk menjalankan fungsi dalam mendefinisikan masalah desain, menentukan pelaku yang tepat, dan mengelola sesuai dengan desain agar dapat diselesaikan tepat waktu.
15. Entitas adalah sesuatu yang keberadaannya berbeda dan tidak bergantung kepada hal atau sesuatu yang lain; sesuatu yang berwujud (abstrak ataupun konkret); dapat berupa hal, peristiwa, layanan, produk, perusahaan, perorangan, dan sebagainya.
16. *Brand* adalah rangkuman nilai-nilai (konsep) dari suatu entitas (perusahaan, produk, jasa, dan lain-lain) yang terbentuk dalam benak pemerhati entitas tersebut.
17. *Branding* adalah program merumuskan, membentuk, dan memproyeksikan nilai-nilai (konsep) yang dimiliki oleh sebuah entitas (perusahaan, produk, jasa, dan lain-lain) kepada pemerhatinya.
18. *Corporate identity* adalah suatu gambaran menyeluruh dari aspek perilaku, komunikasi dan lingkungan sebuah entitas/perusahaan yang diekspresikan melalui suatu simbolisasi; biasanya berupa logo, warna, isi dan gaya komunikasi perusahaan, serta ekspresi visual dan verbal lainnya.
19. *Project brief* adalah panduan ringkas mengenai maksud dan tujuan proyek yang diinginkan oleh penyedia proyek atau klien.
20. *Design brief* adalah panduan ringkas yang dibutuhkan untuk dapat dilakukan pengembangan dan perwujudan desain.
21. Media adalah sarana penghantar pesan kepada penerima komunikasi.
22. Perangkat lunak adalah program di dalam komputer yang lazim digunakan untuk membantu perwujudan solusi desain untuk media cetak, digital dan lingkungan.
23. Portofolio adalah dokumentasi karya terpilih dari seorang desainer yang menampilkan pikiran dan perwujudannya sebagai cerminan gaya, metode, dan kualitas pekerjaan desainer. Portofolio digunakan oleh desainer untuk menunjukkan kualitas dari karya-karya yang pernah dikerjakan.

24. *Public relation* adalah praktek pengelolaan penyebaran informasi yang menghubungkan antar individu atau organisasi dengan publiknya, dalam rangka mempromosikan, menjaga atau melindungi citranya di benak publik.
25. Purwarupa/*dummy/prototype* adalah replika/model dari sebuah rancangan yang menyerupai hasil akhir umumnya belum sampai memperlihatkan detail dari hasil akhir produksi yang bertujuan untuk dijadikan bahan penilaian menuju keputusan final proses desain.
26. *Semiotik* adalah studi tentang tanda serta penggunaan atau penafsirannya.
27. Simbol adalah penanda atau representasi yang menggunakan tampilan berbeda dari yang ditandakannya, sehingga menghasilkan pemaknaan yang baru.
28. Target atau sasaran komunikasi adalah kelompok spesifik dalam masyarakat yang dituju agar seluruh program komunikasi fokus mengarah kepada karakteristik dari kelompok tersebut.
29. Program desain adalah rangkaian aktivitas menganalisis situasi, merencanakan strategi dan struktur, serta menghasilkan persiapan rencana kerja yang matang, guna membuahakan karya desain sebagai solusi.

C. Penggunaan SKKNI

Standar Kompetensi dibutuhkan oleh beberapa lembaga/institusi yang berkaitan dengan pengembangan sumber daya manusia, sesuai dengan kebutuhan masing- masing:

1. Untuk institusi pendidikan dan pelatihan
 - a. Memberikan informasi untuk pengembangan program dan kurikulum.
 - b. Sebagai acuan dalam penyelenggaraan pelatihan, penilaian, dan sertifikasi.
2. Untuk dunia usaha/industri dan penggunaan tenaga kerja
 - a. Membantu dalam rekrutmen.
 - b. Membantu penilaian unjuk kerja.

- c. Membantu dalam menyusun uraian jabatan.
 - d. Membantu dalam mengembangkan program pelatihan yang spesifik berdasar kebutuhan dunia usaha/industri.
3. Untuk institusi penyelenggara pengujian dan sertifikasi
- a. Sebagai acuan dalam merumuskan paket-paket program sertifikasi sesuai dengan kualifikasi dan levelnya.
 - b. Sebagai acuan dalam penyelenggaraan pelatihan penilaian dan sertifikasi

D. Komite Standar Kompetensi

Susunan komite standar kompetensi pada Rancangan Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia (RSKKNI) Bidang Desain Grafis dan Desain Komunikasi Visual ditetapkan melalui keputusan Kepala Badan Penelitian dan Pengembangan Sumber Daya Manusia Kementerian Komunikasi dan Informatika Nomor 36 Tahun 2022 tentang Komite Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia Bidang Komunikasi dan Informatika TA 2022 dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Susunan komite standar kompetensi RSKKNI Bidang Desain Grafis dan Desain Komunikasi Visual

NO.	NAMA	INSTANSI/LEMBAGA	JABATAN DALAM TIM
1	2	3	4
1.	Kepala Badan Penelitian dan Pengembang Sumber Daya Manusia	Kementerian Komunikasi dan Informatika	Pengarah
2.	Kepala Pusat Penelitian dan Pengembangan Aplikasi dan Informatika dan Informasi Komunikasi Publik	Kementerian Komunikasi dan Informatika	Ketua
3.	Sekretaris Badan Penelitian dan	Kementerian Komunikasi dan Informatika	Sekretaris

NO.	NAMA	INSTANSI/LEMBAGA	JABATAN DALAM TIM
	Pengembangan Sumber Daya Manusia		
4.	Kepala Biro Perencanaan	Kementerian Komunikasi dan Informatika	Anggota
5.	Direktur Tata Kelola Kominfo	Kementerian Komunikasi dan Informatika	Anggota
6.	Sekretaris Direktorat Jenderal Aplikasi dan Informatika	Kementerian Komunikasi dan Informatika	Anggota
7.	Sekretaris Direktorat Jenderal Informasi Komunikasi Publik	Kementerian Komunikasi dan Informatika	Anggota
8.	Sekretaris Direktorat Jenderal Penyelenggaraan Pos dan Informatika	Kementerian Komunikasi dan Informatika	Anggota
9.	Sekretaris Direktorat Jenderal Sumber Daya dan Perangkat Pos dan Informatika	Kementerian Komunikasi dan Informatika	Anggota
10.	Ketua Indonesia <i>Cyber Security Forum</i>	<i>Indonesia Cyber Security Forum (ICSF)</i>	Anggota
11.	Ketua Ikatan Profesi Komputer Dan Informatika Indonesia	Ikatan Profesi Komputer Dan Informatika Indonesia (IPKIN)	Anggota
12.	Ketua Umum Masyarakat Telematika Indonesia	Masyarakat Telematika Indonesia (MASTEL)	Anggota
13.	Ketua Asosiasi Praktisi Pelindungan Data Indonesia	Asosiasi Praktisi Pelindungan Data Indonesia (APPDI)	Anggota
14.	Ketua Ikatan Ahli Informatika Indonesia	Ikatan Ahli Informatika Indonesia (IAII)	Anggota

NO.	NAMA	INSTANSI/LEMBAGA	JABATAN DALAM TIM
15.	Ketua Asosiasi Profesional Desain Komunikasi Visual Indonesia	Asosiasi Profesional Desain Komunikasi Visual Indonesia (AIDIA)	Anggota
16.	Ketua Asosiasi Desainer Grafis Indonesia	Asosiasi Desainer Grafis Indonesia (ADGI)	Anggota
17.	Ketua Asosiasi <i>Cloud Computing</i> Indonesia	Asosiasi <i>Cloud Computing</i> Indonesia (ACCI)	Anggota
18.	Ketua Umum Asosiasi Pendidikan Tinggi Ilmu Komputer	Asosiasi Pendidikan Tinggi Ilmu Komputer (APTIKOM)	Anggota
19.	Ketua Umum Persatuan Perusahaan Periklanan Indonesia	Persatuan Perusahaan Periklanan Indonesia (P3I)	Anggota
20.	Ketua Asosiasi Digital Marketing Indonesia	Asosiasi Digital Marketing Indonesia	Anggota

Tabel 2. Susunan tim perumus RSKKNI Bidang Desain Grafis dan Desain Komunikasi Visual

NO.	NAMA	INSTANSI/LEMBAGA	JABATAN DALAM TIM
1	2	3	4
1.	Eka Sofyan Rizal, S.Sn.	Paprieka desain	Ketua
2.	Ato Hertianto Djajasasmita, Diplom. Des.	Nubraindesign	Wakil Ketua
3.	Hastjarjo Boedi Wibowo, S.Sn., M.Sn.	Impactive	Anggota
4.	Inda Ariesta, S.Sn., M.Sn.	Visual Cerdas Indonesia	Anggota
5.	Nico Pranoto, BFA	KookKing Design & Co.	Anggota

NO.	NAMA	INSTANSI/LEMBAGA	JABATAN DALAM TIM
6.	Wulan Natasha Djuned Pusponegoro S.Sn., MBA.	WNPD <i>design consulting</i>	Anggota
7.	Sari Wulandari, S.Sn., M.Sn.	BINUS University	Anggota
8.	Adi Nugroho	Festivo	Anggota
9.	Resita Kuntjoro-jakti, S.Sn., M.Sn.	BINUS University	Anggota
10.	Ritchie Ned Hansel, S.Sn.	Bit group asia	Anggota

Tabel 3. Susunan Tim verifikasi RSKKNI Bidang Desain Grafis dan Desain Komunikasi Visual

NO.	NAMA	INSTANSI/LEMBAGA	JABATAN DALAM TIM
1	2	3	4
1.	Willy Wize A. Zen.	Kementerian Komunikasi dan Informatika	Ketua
2.	Cut Medika Zellatifanny	Kementerian Komunikasi dan Informatika	Anggota
3.	Rieka Mustika	Kementerian Komunikasi dan Informatika	Anggota
4.	Lidya Agustina	Kementerian Komunikasi dan Informatika	Anggota
5.	Dita Kusumasari	Kementerian Komunikasi dan Informatika	Anggota
6.	Olivia Nelar	Kementerian Komunikasi dan Informatika	Anggota
7.	Yan Andriariza A. S.	Kementerian Komunikasi dan Informatika	Anggota
8.	Annisa Muthia Yana	Kementerian Komunikasi dan Informatika	Anggota

NO.	NAMA	INSTANSI/LEMBAGA	JABATAN DALAM TIM
9.	Delanie Arestha Swondy	Kementerian Komunikasi dan Informatika	Anggota
10.	Siswanto	Ikatan Ahli Informatika Indonesia	Anggota

BAB II
STANDAR KOMPETENSI KERJA NASIONAL INDONESIA

A. Pemetaan Kompetensi

TUJUAN UTAMA	FUNGSI KUNCI	FUNGSI UTAMA	FUNGSI DASAR
Menciptakan nilai untuk solusi masalah komunikasi visual melalui program identitas, informasi, dan/atau persuasi yang sesuai tujuan proyek kepada khalayak sasarannya	Mereliasasikan prinsip dan objektif dari proyek desain	Menentukan prinsip dalam mendesain	Menerapkan prinsip komposisi visual
			Menerapkan prinsip desain
			Menerapkan prinsip komunikasi
			Menerapkan prinsip produksi karya visual
		Menentukan objektif dalam mendesain	Menyusun <i>project brief</i>
			Menyusun <i>design brief</i>
	Melaksanakan proyek desain	Menerapkan proses pengembangan desain	Menyusun informasi proyek desain
			Merumuskan strategi desain
			Merumuskan konsep desain
			Mengoperasikan perangkat lunak desain
			Merancang karya visual
			Menciptakan karya desain
			Mengevaluasi karya desain
			Mempresentasikan karya desain

TUJUAN UTAMA	FUNGSI KUNCI	FUNGSI UTAMA	FUNGSI DASAR
		Menerapkan proses produksi	Membuat materi siap produksi/tayang
			Mengelola proses produksi
	Merancang desain	Mengaplikasikan proses desain	Mengelola proses desain
			Menerapkan perlindungan kekayaan intelektual
		Mengelola organisasi desain	Mengarahkan organisasi desain
			Mencipta desain secara transdisiplin

B. Daftar Unit Kompetensi

NO.	KODE UNIT	JUDUL UNIT KOMPETENSI
1.	M.74DKV13.001.1	Menerapkan Prinsip Komposisi Visual
2.	M.74DKV13.002.3	Menerapkan Prinsip Desain
3.	M.74DKV13.003.3	Menerapkan Prinsip Komunikasi
4.	M.74DKV13.004.3	Menerapkan Prinsip Produksi Karya Visual
5.	M.74DKV13.005.3	Menyusun <i>Project Brief</i>
6.	M.74DKV13.006.3	Menyusun <i>Design Brief</i>
7.	M.74DKV13.007.2	Menyusun Informasi Proyek Desain
8.	M.74DKV13.008.2	Merumuskan Strategi Desain
9.	M.74DKV13.009.3	Merumuskan Konsep Desain
10.	M.74DKV13.010.3	Mengoperasikan Perangkat Lunak Desain

NO.	KODE UNIT	JUDUL UNIT KOMPETENSI
11.	M.74DKV13.011.1	Merancang Karya Visual
12.	M.74DKV13.012.2	Menciptakan Karya Desain
13.	M.74DKV13.013.3	Mengevaluasi Karya Desain
14.	M.74DKV13.014.3	Mempresentasikan Karya Desain
15.	M.74DKV13.015.3	Membuat Materi Siap Produksi/Tayang
16.	M.74DKV13.016.2	Mengelola Proses Produksi
17.	M.74DKV13.017.2	Mengelola Proses Desain
18.	M.74DKV13.018.3	Menerapkan Perlindungan Kekayaan Intelektual
19.	M.74DKV13.019.2	Mengarahkan Organisasi Desain
20.	M.74DKV13.020.2	Mencipta Desain secara Transdisiplin

C. Uraian Unit Kompetensi

KODE UNIT : M.74DKV13.001.1

JUDUL UNIT : Menerapkan Prinsip Komposisi Visual

DESKRIPSI UNIT : Unit kompetensi ini berhubungan dengan sikap, pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan dalam menerapkan pengetahuan tentang komposisi visual dalam karya visual yang dibuatnya.

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA
1. Menguraikan pengetahuan yang mendasari penerapan prinsip komposisi visual	1.1 Elemen dasar visual dari suatu karya visual diidentifikasi jenis-jenisnya. 1.2 Prinsip komposisi visual dari suatu karya visual ditunjukkan bukti penerapannya.
2. Merekonstruksi penerapan prinsip komposisi visual	2.1 Prinsip komposisi visual digambarkan penerapannya dalam tahapan proses pekerjaan visualisasi . 2.2 Prinsip komposisi visual dipresentasikan manfaatnya dari contoh hasil pekerjaan visualisasi.

BATASAN VARIABEL

1. Konteks variabel

- 1.1 Unit kompetensi ini berlaku untuk seseorang yang memiliki pengalaman membuat komposisi visual dengan memahami prinsip pengolahan potensi dari komposisi visual.
- 1.2 Elemen dasar visual yang dimaksud, meliputi: elemen titik, garis, bidang, bentuk, ruang, warna, dan tekstur.
- 1.3 Prinsip komposisi visual yang dimaksud, meliputi: prinsip pengelolaan elemen-elemen visual dalam figur dan latar, keseimbangan, kesatuan, keragaman, irama (gerak dan arah), harmoni, kontras, dan hierarki (penekanan).
- 1.4 Pekerjaan visualisasi yang dimaksud dapat berupa: karya tanda/symbol, ilustrasi, tipografi, fotografi, videografi, animasi, tataletak, dan kombinasi.

2. Peralatan dan perlengkapan

2.1 Peralatan

2.1.1 Alat atau komputer pengolah data/visual

2.1.2 Alat komunikasi (gawai) dengan akses internet

2.1.3 Alat atau media tulis, gambar (manual atau digital), atau alat cetak (printer)

2.2 Perlengkapan

2.2.1 Dokumen contoh karya komposisi visual yang pernah dikerjakan

3. Peraturan yang diperlukan

(Tidak ada.)

4. Norma dan standar

4.1 Norma

(Tidak ada.)

4.2 Standar

(Tidak ada.)

PANDUAN PENILAIAN

1. Konteks penilaian

1.1 Penilaian/asesmen dapat dilakukan di tempat kerja atau pada tempat yang disimulasikan atau Tempat Uji Kompetensi (TUK) dengan peralatan/perlengkapan yang sesuai dapat diterapkan secara individu maupun sebagai bagian dari kelompok.

1.2 Dalam pelaksanaannya, peserta/asesi harus dilengkapi contoh bukti/portofolio pekerjaan yang sudah pernah dilakukan dengan posisi sebagai pelaku/pengendali (*in-charge*) dalam lingkup pekerjaan yang dimaksud oleh unit kompetensi ini.

1.3 Perencanaan dan proses asesmen ditetapkan dan disepakati bersama dengan mempertimbangkan aspek-aspek tujuan dan konteks asesmen, ruang lingkup, kompetensi, persyaratan peserta, sumber daya asesmen, tempat asesmen serta jadwal asesmen.

- 1.4 Metode asesmen yang dapat diterapkan meliputi kombinasi metode tes lisan, tes tertulis, observasi tempat kerja/demonstrasi/simulasi, verifikasi bukti/portfolio, dan wawancara serta metode lain yang relevan.
2. Persyaratan kompetensi
(Tidak ada.)
3. Pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan
 - 3.1 Pengetahuan
 - 3.1.1 Komposisi bentuk dan komposisi warna
 - 3.2 Keterampilan
 - 3.2.1 Mempergunakan alat untuk membuat elemen dasar dan komposisi visual
4. Sikap kerja yang diperlukan
 - 4.1 Tekun dalam mencoba dan mengeksplorasi komposisi visual
 - 4.2 Kepekaan dalam menerapkan prinsip komposisi visual ke dalam pembuatan karya
5. Aspek kritis
 - 5.1 Ketepatan dalam menggambarkan penerapannya prinsip komposisi visual dalam tahapan proses pekerjaan visualisasi

KODE UNIT : M.74DKV13.002.3

JUDUL UNIT : Menerapkan Prinsip Desain

DESKRIPSI UNIT : Unit kompetensi ini berhubungan dengan sikap, pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan dalam menerapkan prinsip desain dalam suatu pekerjaan mendesain.

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA
1. Menguraikan pengertian prinsip desain pada pekerjaan mendesain	1.1 Prinsip kebaruan diidentifikasi contohnya dari hasil pekerjaan yang pernah dilakukan. 1.2 Prinsip keberlanjutan diidentifikasi contohnya dari hasil pekerjaan yang pernah dilakukan. 1.3 Pengertian prinsip desain disimpulkan dari contoh hasil pekerjaan yang pernah dilakukan.
2. Menggambarkan penerapan prinsip desain pada proses dan hasil desain	2.1 Proses kerja mendesain yang berprinsip desain diperagakan penerapannya pada suatu contoh masalah. 2.2 Hasil kerja mendesain yang berprinsip desain dikreasikan penerapannya pada suatu contoh masalah.

BATASAN VARIABEL

1. Konteks variabel

- 1.1 Unit kompetensi ini berlaku untuk seseorang yang memiliki pengalaman membuat karya desain.
- 1.2 Prinsip kebaruan yang dimaksud, misalnya: berupa faktor keberbedaan, keunikan, atau daya tarik yang terdapat dalam pemikiran atau tampilan suatu karya desain.
- 1.3 Prinsip keberlanjutan yang dimaksud, misalnya: berupa faktor kesamaan, pengulangan, konsistensi, daya tahan/kebiasaan yang

umumnya dipakai atau diterima oleh publik yang terdapat dalam pemikiran atau tampilan suatu karya desain.

- 1.4 Prinsip desain yang dimaksud, berupa: nilai/kualitas pemikiran dan tampilan yang diyakini merupakan bagian penting atau yang harus ada dalam pengerjaan suatu pekerjaan mendesain.
- 1.5 Proses kerja mendesain yang dimaksud dapat berupa lingkup sketsa pemikiran, strategi, konsep, hingga visualisasi/perwujudan konsep.
- 1.6 Hasil kerja mendesain yang dimaksud dapat berupa: karya pikiran yang dibuat kerangka/diagram, karya konseptual berupa sketsa atau materi presentasi, dan karya komposisi visual berupa desain huruf, ilustrasi, logo, tata letak, *user interface*, baik berupa statis ataupun bergerak/animasi.

2. Peralatan dan perlengkapan

2.1 Peralatan

2.1.1 Alat atau komputer pengolah data/visual

2.1.2 Alat komunikasi (gawai) dengan akses internet

2.1.3 Alat atau media tulis, gambar (manual atau digital), atau alat cetak (*printer*)

2.1.4 Peralatan multimedia pendukung presentasi

2.2 Perlengkapan

2.2.1 Dokumen contoh karya desain yang pernah dikerjakan

3. Peraturan yang diperlukan

(Tidak ada.)

4. Norma dan standar

4.1 Norma

(Tidak ada.)

4.2 Standar

4.2.1 Dasar pengadaan dan pengelolaan jasa desain proyek desain

PANDUAN PENILAIAN

1. Konteks penilaian

- 1.1. Penilaian/asesmen dapat dilakukan di tempat kerja atau pada tempat yang disimulasikan atau Tempat Uji Kompetensi (TUK) dengan peralatan/perlengkapan yang sesuai dapat diterapkan secara individu maupun sebagai bagian dari kelompok.
- 1.2. Dalam pelaksanaannya, peserta/asesi harus dilengkapi contoh bukti/portofolio pekerjaan yang sudah pernah dilakukan dengan posisi sebagai pengendali (*in-charge*) dalam lingkup pekerjaan yang dimaksud oleh unit kompetensi ini.
- 1.3. Perencanaan dan proses asesmen ditetapkan dan disepakati bersama dengan mempertimbangkan aspek-aspek tujuan dan konteks asesmen, ruang lingkup, kompetensi, persyaratan peserta, sumber daya asesmen, tempat asesmen serta jadwal asesmen.
- 1.4. Metode asesmen yang dapat diterapkan meliputi kombinasi metode tes lisan, tes tertulis, observasi tempat kerja/demonstrasi/simulasi, verifikasi bukti/portofolio, dan wawancara serta metode lain yang relevan.

2. Persyaratan kompetensi

(Tidak ada.)

3. Pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan

3.1 Pengetahuan

- 3.1.1 Tinjauan desain komunikasi visual atau desain grafis

3.2 Keterampilan

- 3.2.1 Melakukan kegiatan proses mendesain
- 3.2.2 Mengkomunikasikan pemikirannya secara jelas

4. Sikap kerja yang diperlukan

- 4.1 Cermat dalam mencari pengetahuan mengenai prinsip desain
- 4.2 Tepat dalam menyatakan pemikirannya tentang prinsip desain

5. Aspek kritis

- 5.1 Ketepatan dalam memperagakan penerapannya proses kerja mendesain pada suatu contoh masalah

KODE UNIT : M.74DKV13.003.3

JUDUL UNIT : Menerapkan Prinsip Komunikasi

DESKRIPSI UNIT : Unit kompetensi ini berhubungan dengan sikap, pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan dalam menjelaskan dan mengembangkan prinsip komunikasi dari karya visual atau desain.

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA
1. Menguraikan prinsip komunikasi pada suatu program komunikasi	1.1 Unsur komunikasi diidentifikasi bagian-bagiannya dari suatu contoh komunikasi visual. 1.2 Makna dan manfaat komunikasi diidentifikasi keberadaannya dalam suatu contoh komunikasi visual.
2. Menggambarkan penerapan prinsip komunikasi pada proses Desain Komunikasi Visual/Desain Grafis	2.1 Prinsip komunikasi diuraikan penerapannya melalui pembuatan karya Desain Komunikasi Visual/Desain Grafis. 2.2 Penerapan prinsip komunikasi disimpulkan peranannya dalam peningkatan daya tarik karya Desain Komunikasi Visual/Desain Grafis yang dibuat.

BATASAN VARIABEL

1. Konteks variabel

1.1 Unit kompetensi ini berlaku untuk seseorang yang memiliki pengalaman membuat karya yang mengaplikasikan pengetahuan tentang prinsip komunikasi.

1.2 Unsur komunikasi yang dimaksud, meliputi: sumber atau komunikator, pesan, saluran atau media, penerima atau komunikan, akibat atau pengaruh, umpan balik, serta lingkungan dan gangguan (*noise*) dari suatu program komunikasi.

- 1.3 Prinsip komunikasi yang dimaksud, terdiri dari: penjelasan makna dan manfaat komunikasi serta unsur komunikasi yang terkait dalam suatu program komunikasi.

2. Peralatan dan perlengkapan

2.1 Peralatan

- 2.1.1 Alat atau komputer pengolah data/visual
- 2.1.2 Alat komunikasi (gawai) dengan akses internet
- 2.1.3 Alat atau media tulis, gambar (manual atau digital), atau alat cetak (printer)
- 2.1.4 Peralatan multimedia pendukung presentasi

2.2 Perlengkapan

- 2.2.1 Dokumen contoh karya desain komunikasi visual/desain grafis

3. Peraturan yang diperlukan

(Tidak ada.)

4. Norma dan standar

4.1 Norma

(Tidak ada.)

4.2 Standar

- 4.2.1 Dasar pengadaan dan pengelolaan jasa desain proyek desain

PANDUAN PENILAIAN

1. Konteks penilaian

- 1.1 Penilaian/asesmen dapat dilakukan di tempat kerja atau pada tempat yang disimulasikan atau Tempat Uji Kompetensi (TUK) dengan peralatan/perlengkapan yang sesuai dapat diterapkan secara individu maupun sebagai bagian dari kelompok.
- 1.2 Dalam pelaksanaannya, peserta/asesi harus dilengkapi contoh bukti/portofolio pekerjaan yang sudah pernah dilakukan dengan posisi sebagai pengendali (*in-charge*) dalam lingkup pekerjaan yang dimaksud oleh unit kompetensi ini.

- 1.3 Perencanaan dan proses asesmen ditetapkan dan disepakati bersama dengan mempertimbangkan aspek-aspek tujuan dan konteks asesmen, ruang lingkup, kompetensi, persyaratan peserta, sumber daya asesmen, tempat asesmen serta jadwal asesmen.
 - 1.4 Metode asesmen yang dapat diterapkan meliputi kombinasi metode tes lisan, tes tertulis, observasi tempat kerja/demonstrasi/simulasi, verifikasi bukti/portofolio dan wawancara serta metode lain yang relevan.
2. Persyaratan kompetensi
(Tidak ada.)
3. Pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan
 - 3.1 Pengetahuan
 - 3.1.1 Prinsip dasar ilmu/teori komunikasi
 - 3.2 Keterampilan
 - 3.2.1 Menggali, mengolah dan menganalisis informasi/ pengetahuan dasar komunikasi untuk dapat diintegrasikan ke dalam pekerjaan
 - 3.2.2 Mengkomunikasikan pemahamannya secara jelas
4. Sikap kerja yang diperlukan
 - 4.1 Cermat dalam menentukan sumber pengetahuan mengenai komunikasi
 - 4.2 Cekatan dan lugas dalam menyatakan pemikirannya (berkomunikasi) tentang prinsip komunikasi
 - 4.3 Jujur, terbuka dan orisinal dalam melakukan komunikasi
5. Aspek kritis
 - 5.1 Ketepatan dalam menguraikan penerapannya prinsip komunikasi melalui pembuatan karya desain komunikasi visual/desain grafis

KODE UNIT : M.74DKV13.004.3

JUDUL UNIT : Menerapkan Prinsip Produksi Karya Visual

DESKRIPSI UNIT : Unit kompetensi ini berhubungan dengan sikap, pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan dalam menerapkan prinsip mengenai tata cara produksi karya visual.

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA
1. Menguraikan prinsip produksi dari karya visual	1.1 Teknik produksi karya visual diidentifikasi kesesuaiannya terhadap tujuan pembuatan karya visual. 1.2 Kualitas hasil dari masing-masing teknik produksi karya visual diidentifikasi keunggulannya sesuai dengan tujuan pembuatan karya visual. 1.3 Jenis peralatan produksi dalam proses produksi karya visual diidentifikasi sesuai teknik produksinya.
2. Mengimplementasikan prinsip produksi dalam proses produksi karya visual	2.1 Tahapan produksi karya visual ditetapkan penerapannya sesuai kebutuhan dan tujuan proyek. 2.2 Luaran (<i>output</i>) dari setiap tahapan proses produksi karya visual digambarkan wujud akhirnya sesuai dengan kebutuhan laporan kegiatan proses produksi.

BATASAN VARIABEL

1. Konteks variabel

- 1.1 Unit kompetensi ini berlaku untuk seseorang yang memiliki pengalaman melakukan proses produksi karya visual di lingkup desain grafis/komunikasi visual untuk cetak, digital dan spasial/lingkungan (*environmental*).
- 1.2 Teknik produksi yang dimaksud dapat berupa analog/manual maupun digital, baik untuk keperluan cetakan, tayang di layar monitor/televisi/proyektor, maupun untuk produksi grafis lingkungan/tiga dimensi.

1.3 Tahapan produksi yang dimaksud berhubungan dengan pra-produksi, produksi, hingga pascaproduksi karya visual, termasuk dalam pengertian mengenai alur kerja (*workflow*) pembuatan karya desain, dari mulai penyiapan dokumen (*file*) siap cetak/tayang, pembuatan *proof* untuk *pre-press*, *testing file* untuk dipublikasi *on-screen (launch)*, pembuatan purwarupa (*prototype*), tahapan pencetakan, *rendering*, *editing*, hingga mencapai luaran (*output finishing* cetak, atau perekaman di media digital).

2. Peralatan dan perlengkapan

2.1 Peralatan

2.1.1 Alat atau komputer pengolah data/visual

2.1.2 Alat komunikasi (gawai) dengan akses internet

2.1.3 Alat atau media tulis, gambar (manual atau digital), atau alat cetak (printer)

2.2 Perlengkapan

2.2.1 Dokumen contoh proses produksi (misalnya: separasi pada cetakan, *template* situs web, dan/atau gambar kerja struktur tiga dimensi)

2.2.2 Dokumen contoh hasil produksi (misalnya: *finishing* pada cetakan, contoh situs web aktif, dan/atau foto/contoh jadi *signage*)

3. Peraturan yang diperlukan

(Tidak ada.)

4. Norma dan standar

4.1 Norma

(Tidak ada.)

4.2 Standar

4.2.1 Dasar pengadaan dan pengelolaan jasa desain proyek desain

PANDUAN PENILAIAN

1. Konteks penilaian

- 1.1 Penilaian/asesmen dapat dilakukan di tempat kerja atau pada tempat yang disimulasikan atau Tempat Uji Kompetensi (TUK) dengan peralatan/perlengkapan yang sesuai dapat diterapkan secara individu maupun sebagai bagian dari kelompok.
- 1.2 Dalam pelaksanaannya, peserta/asesi harus dilengkapi contoh bukti/portofolio pekerjaan yang sudah pernah dilakukan dengan posisi sebagai pelaku/pengendali (*in-charge*) dalam lingkup pekerjaan yang dimaksud oleh unit kompetensi ini.
- 1.3 Perencanaan dan proses asesmen ditetapkan dan disepakati bersama dengan mempertimbangkan aspek-aspek tujuan dan konteks asesmen, ruang lingkup, kompetensi, persyaratan peserta, sumber daya asesmen, tempat asesmen serta jadwal asesmen.
- 1.4 Metode asesmen yang dapat diterapkan meliputi kombinasi metode tes lisan, tes tertulis, observasi tempat kerja/demonstrasi/simulasi, verifikasi bukti/portofolio dan wawancara serta metode lain yang relevan.

2. Persyaratan kompetensi

(Tidak ada.)

3. Pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan

3.1 Pengetahuan

- 3.1.1 Teknik produksi karya visual

3.2 Keterampilan

- 3.2.1 Memahami spesifikasi kebutuhan produksi
- 3.2.2 Melakukan komunikasi dengan pihak operator produksi
- 3.2.3 Menyiapkan materi karya visual untuk produksi

4. Sikap kerja yang diperlukan

- 4.1 Cermat dan fokus dalam menentukan pengetahuan mengenai produksi karya desain

- 4.2 Cekatan dan lugas dalam menyatakan pengetahuannya tentang produksi karya

- 5. Aspek kritis
 - 5.1 Ketelitian dalam mengidentifikasi keunggulannya kualitas hasil dari masing-masing teknik produksi karya sesuai dengan tujuan pembuatan karya visual

KODE UNIT : M.74DKV13.005.3

JUDUL UNIT : Menyusun *Project Brief*

DESKRIPSI UNIT : Unit kompetensi ini berhubungan dengan pengetahuan, keterampilan, dan sikap kerja yang dibutuhkan dalam merencanakan dan menyusun pedoman untuk lingkup pelaksanaan sebuah pekerjaan atau proyek mendesain.

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA
1. Merencanakan <i>project brief</i>	1.1 Informasi isi <i>Project Brief</i> dikumpulkan untuk menggambarkan maksud dan tujuan klien/penyedia proyek . 1.2 Lingkup jadwal waktu dan anggaran proyek dirancang sesuai kebutuhan proyek. 1.3 Kelengkapan pelaksanaan proyek direncanakan agar memastikan kesiapan pelaksanaan proyek.
2. Merumuskan <i>project brief</i>	2.1 Judul proyek, visi misi klien, lingkup bisnisnya, dan lingkup penggunaanya disusun secara ringkas. 2.2 Latar belakang, tujuan, ruang lingkup, dan hasil proyek ditentukan sesuai permasalahan klien. 2.3 Metode dan jadwal waktu pengerjaan proyek disusun sesuai kebutuhan proyek. 2.4 Anggaran proyek ditetapkan sesuai tahapan dan jadwal kerja proyek. 2.5 Personal atau pihak yang terlibat dalam proyek serta pembagian tugasnya ditentukan sesuai kebutuhan proyek.

BATASAN VARIABEL

1. Konteks variabel

- 1.1 Unit kompetensi ini berlaku untuk seseorang yang memiliki pengalaman dalam mengelola atau menentukan lingkup pelaksanaan suatu proyek desain.

- 1.2 *Project brief* adalah acuan penjelasan secara singkat dan padat, mengenai maksud dan tujuan pelaksanaan sebuah proyek yang diinginkan klien/penyedia proyek, berisi informasi profil klien, permasalahan, kebutuhan klien, jadwal pelaksanaan serta lingkup anggaran yang disusun oleh pengelola proyek (berstatus desainer utama, pengelola atau pengarah desain, atau bertugas sebagai *account executive*) dengan tujuan dapat menjamin berjalannya pekerjaan desain secara efektif dan efisien.
- 1.3 Klien/penyedia proyek adalah seseorang, kelompok, institusi atau perusahaan yang memerlukan/menggunakan saran atau jasa profesional dari desainer/kelompok desainer.
- 1.4 Kelengkapan pelaksanaan proyek, meliputi: daftar sumber daya manusia atau personal dan pembagian tugasnya, meliputi pengendali proyek (*in-charge*) dan pendukungnya, serta daftar fasilitas penunjang pelaksanaan proyek, seperti peralatan dan perlengkapan yang dibutuhkan.

2. Peralatan dan perlengkapan

2.1 Peralatan

2.1.1 Alat atau komputer pengolah data/visual

2.1.2 Alat komunikasi (gawai) dengan akses internet

2.1.3 Alat atau media tulis, gambar (manual atau digital), atau alat cetak (printer)

2.1.4 Peralatan multimedia pendukung presentasi

2.2 Perlengkapan

2.2.1 Dokumen data klien/penyedia proyek dapat berupa profil perusahaan, program, atau produk yang pernah dipublikasikan terkait proyek, baik berupa teks maupun gambar (foto/video)

3. Peraturan yang diperlukan

(Tidak ada.)

4. Norma dan standar
 - 4.1 Norma
(Tidak ada.)
 - 4.2 Standar
 - 4.2.1 Dasar pengadaan dan pengelolaan jasa desain proyek desain

PANDUAN PENILAIAN

1. Konteks penilaian
 - 1.1 Penilaian/asesmen dapat dilakukan di tempat kerja atau pada tempat yang disimulasikan atau Tempat Uji Kompetensi (TUK) dengan peralatan/perlengkapan yang sesuai dapat diterapkan secara individu maupun sebagai bagian dari kelompok.
 - 1.2 Dalam pelaksanaannya, peserta/asesi harus dilengkapi contoh bukti/portofolio pekerjaan yang sudah pernah dilakukan dengan posisi sebagai pengendali (*in-charge*) dalam lingkup pekerjaan yang dimaksud oleh unit kompetensi ini.
 - 1.3 Perencanaan dan proses asesmen ditetapkan dan disepakati bersama dengan mempertimbangkan aspek-aspek tujuan dan konteks asesmen, ruang lingkup, kompetensi, persyaratan peserta, sumber daya asesmen, tempat asesmen serta jadwal asesmen.
 - 1.4 Metode asesmen yang dapat diterapkan meliputi kombinasi metode tes lisan, tes tertulis, observasi tempat kerja/demonstrasi/simulasi, verifikasi bukti/portofolio dan wawancara serta metode lain yang relevan.
2. Persyaratan kompetensi
(Tidak ada.)
3. Pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan
 - 3.1 Pengetahuan
 - 3.1.1 Metode berpikir desain
 - 3.1.2 Metode pengelolaan proyek desain

- 3.2 Keterampilan
 - 3.2.1 Membaca, menggali, mengolah dan meneliti data, serta menginterpretasi informasi
 - 3.2.2 Mengidentifikasi permasalahan klien/penyedia proyek
 - 3.2.3 Mengelaborasi dan menyimpulkan informasi

- 4. Sikap kerja yang diperlukan
 - 4.1 Teliti membaca dan fokus menerangkan kebutuhan klien dalam proyek
 - 4.2 Cekatan mengaitkan dan membandingkan informasi
 - 4.3 Aktif dan bermitra dalam diskusi dengan klien/penyedia proyek
 - 4.4 Menjaga kerahasiaan klien/penyedia proyek

- 5. Aspek kritis
 - 5.1 Ketepatan dalam menentukan latar belakang, tujuan, ruang lingkup, dan hasil proyek sesuai dengan permasalahan klien

KODE UNIT : M.74DKV13.006.3

JUDUL UNIT : Menyusun *Design Brief*

DESKRIPSI UNIT : Unit kompetensi ini berhubungan dengan sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang dibutuhkan dalam mengelola panduan dan arahan untuk melakukan pekerjaan mendesain.

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA
1. Merencanakan <i>Design Brief</i>	1.1 Informasi dari <i>Project Brief</i> disimpulkan untuk menyusun kerangka isi <i>Design Brief</i> . 1.2 Informasi untuk penyusunan <i>Design Brief</i> dikumpulkan agar menghasilkan acuan mendesain yang jelas.
2. Menguraikan <i>Design Brief</i>	2.1 Informasi mengenai maksud, tujuan, serta hasil dari proyek dirinci secara ringkas. 2.2 Khalayak sasaran dan analisis kondisi kompetisi pasar ditentukan sebagai pertimbangan target dari hasil desain. 2.3 Jenis media untuk menyampaikan informasi ditentukan sesuai tujuan desain. 2.4 Tugas/mandatori dan kriteria dalam membuat karya desain ditentukan sesuai tujuan proyek. 2.5 Konsep dan pesan inti ditetapkan untuk menjadi acuan pengembangan konten dan visual. 2.6 Tahapan dan jangka waktu pengerjaan desain ditetapkan untuk menjadi pertimbangan proses mendesain.

BATASAN VARIABEL

1. Konteks variabel

- 1.1 Unit kompetensi ini berlaku untuk seseorang yang memiliki pengalaman dalam melakukan dan mengelola pekerjaan mendesain secara utuh, sehingga memiliki kemampuan untuk mengatur panduan dan arahan dalam mendesain.

- 1.2 *Project Brief* adalah acuan penjelasan secara singkat dan padat, mengenai maksud dan tujuan pelaksanaan sebuah proyek yang diinginkan klien/penyedia proyek, berisi informasi permasalahan, kebutuhan klien/penyedia proyek, jadwal pelaksanaan serta lingkup anggaran yang disusun oleh pengelola proyek dengan tujuan dapat menjamin berjalannya pekerjaan desain secara efektif dan efisien.
- 1.3 *Design Brief* adalah panduan tertulis untuk acuan pengerjaan program desain yang berisi tujuan bisnis, gambaran khalayak sasaran, objektif dan kriteria desain, pesan yang ingin disampaikan serta informasi tahapan pengerjaan desain.

2. Peralatan dan perlengkapan

2.1 Peralatan

2.1.1 Alat atau komputer pengolah data/visual

2.1.2 Alat komunikasi (gawai) dengan akses internet

2.1.3 Alat atau media tulis, gambar (manual atau digital), atau alat cetak (*printer*)

2.1.4 Peralatan multimedia pendukung presentasi

2.2 Perlengkapan

2.2.1 Dokumen contoh *Project Brief*

3. Peraturan yang diperlukan

(Tidak ada.)

4. Norma dan standar

4.1 Norma

(Tidak ada.)

4.2 Standar

4.2.1 Pengadaan dan pengelolaan jasa desain

PANDUAN PENILAIAN

1. Konteks penilaian

- 1.1 Penilaian/asesmen dapat dilakukan di tempat kerja atau pada tempat yang disimulasikan atau Tempat Uji Kompetensi (TUK) dengan peralatan/perlengkapan yang sesuai dapat diterapkan secara individu maupun sebagai bagian dari kelompok.
- 1.2 Dalam pelaksanaannya, peserta/asesi harus dilengkapi contoh bukti/portofolio pekerjaan yang sudah pernah dilakukan dengan posisi sebagai pengendali (*in-charge*) dalam lingkup pekerjaan yang dimaksud oleh unit kompetensi ini.
- 1.3 Perencanaan dan proses asesmen ditetapkan dan disepakati bersama dengan mempertimbangkan aspek-aspek tujuan dan konteks asesmen, ruang lingkup, kompetensi, persyaratan peserta, sumber daya asesmen, tempat asesmen serta jadwal asesmen.
- 1.4 Metode asesmen yang dapat diterapkan meliputi kombinasi metode tes lisan, tes tertulis, observasi tempat kerja/demonstrasi/simulasi, verifikasi bukti/portofolio, dan wawancara serta metode lain yang relevan.

2. Persyaratan kompetensi

(Tidak ada.)

3. Pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan

3.1 Pengetahuan

- 3.1.1 Prinsip dasar desain
- 3.1.2 Prinsip dasar komunikasi
- 3.1.3 Metode interpretasi *Project Brief*
- 3.1.4 Metode perumusan *Design Brief*

3.2 Keterampilan

- 3.2.1 Memahami maksud dari suatu informasi
- 3.2.2 Mengkomunikasikan pendapat
- 3.2.3 Mengelola proses kerja desain

4. Sikap kerja yang diperlukan
 - 4.1 Cermat membaca dan memilah informasi
 - 4.2 Cekatan mengaitkan dan dan membandingkan informasi
 - 4.3 Menghargai paparan klien/penyedia proyek, berperan aktif dalam diskusi
 - 4.4 Aktif dalam prakarsa mengajukan saran

5. Aspek kritis
 - 5.1 Ketepatan dalam merinci informasi mengenai maksud, tujuan, serta hasil dari proyek secara ringkas

KODE UNIT : M.74DKV13.007.3

JUDUL UNIT : Menyusun Informasi Proyek Desain

DESKRIPSI UNIT : Unit kompetensi ini berhubungan dengan pengetahuan, keterampilan, dan sikap kerja yang dibutuhkan dalam mengumpulkan dan mengelola informasi terkait proyek desain.

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA
1. Mengumpulkan informasi proyek desain	1.1 Metode untuk meneliti informasi dipilih dengan pertimbangan kesesuaian terhadap kebutuhan proyek. 1.2 Lingkup informasi yang potensial terkait dengan proyek dikumpulkan berdasarkan hubungannya dengan kebutuhan proyek. 1.3 Kumpulan informasi terkait proyek disusun untuk siap dilakukan analisis.
2. Menganalisis informasi proyek desain	2.1 Susunan informasi dianalisis agar memenuhi tujuan proyeknya. 2.2 Rekomendasi hasil analisis informasi disusun untuk menjadi dasar perumusan informasi kunci .
3. Merumuskan informasi kunci proyek desain	3.1 Alternatif informasi kunci dirancang untuk menggambarkan inti permasalahan dan solusi proyek. 3.2 Informasi kunci disimpulkan untuk menjadi dasar pengembangan strategi dan konsep desain.

BATASAN VARIABEL

1. Konteks variabel

1.1 Unit kompetensi ini berlaku untuk seseorang yang memiliki pengalaman melakukan penyusunan informasi proyek desain baik dalam skala proyek sederhana hingga yang kompleks, yaitu meliputi: kemampuan meneliti informasi dari mulai mengumpulkan data dan informasi, menganalisisnya, hingga merekomendasikan informasi inti yang dibutuhkan dalam pemecahan masalah.

- 1.2 Metode penelitian informasi yang dimaksud berupa pembentukan informasi dari data yang bersifat kualitatif maupun kuantitatif dengan cara riset pustaka (*desk research*), wawancara, kuesioner, diskusi, atau pengamatan/observasi langsung, perhitungan dan analisis informasi.
- 1.3 Lingkup informasi yang dimaksud meliputi:
 - 1.3.1 Informasi tentang entitas dapat berupa latar belakang/sejarah, arah perkembangan ke depan/visi/cita-cita, misi/kegiatan yang sudah dan akan dilakukan, nilai-nilai yang berkembang selama ini, serta spesifikasi lainnya yang mendetail. Lingkup entitas dapat berupa perorangan, komunitas/lembaga/perusahaan, produk/jasa, program/acara/peristiwa, atau suatu lingkungan, misalnya sebuah tempat/gedung, desa/kota, atau negara.
 - 1.3.2 Informasi tentang pemerhati/pengguna entitas berupa pengetahuan kondisi status dan gaya hidup secara ekonomi, sosial, demografis, serta kebutuhan konsumsi/aspirasinya, sehingga dapat diketahui manfaat dari interaksi pemerhati dengan entitasnya.
 - 1.3.3 Informasi tentang kondisi atau pemetaan dari tempat/lingkungan/pasar/kompetisi di sekitar entitas, serta faktor-faktor yang dipertimbangkan dalam sistem kehidupan/aktivitas (ekosistem) dalam tempat tersebut.
 - 1.3.4 Informasi tentang entitas lain yang bersaing/berkompetisi baik secara langsung maupun tidak yang dapat berfungsi sebagai pembanding atau referensi untuk mengetahui sistem kehidupan dalam persaingan tersebut.
 - 1.3.5 Informasi lain yang berpotensi memiliki hubungan dengan proyek ini.
- 1.4 Rekomendasi hasil analisis dapat berupa peta pengelompokan keunggulan, kelemahan, tantangan dan ancaman yang ada dalam permasalahan, bisa juga berupa peta mengenai elemen yang ada pada hubungan entitas dengan pemerhatinya yang meliputi hal

yang menyadarkan pemerhati, hal yang menarik perhatian, hal yang diinginkan, hingga hal yang memotivasi tindakan.

- 1.5 Informasi kunci yang dimaksud adalah informasi penting yang menjadi acuan pengembangan proyek yang dapat dituangkan dalam acuan proyek (*project brief*), acuan desain (*design brief*), serta dalam proses pembuatan strategi dan konsep desain.

2. Peralatan dan perlengkapan

2.1 Peralatan

2.1.1 Alat atau komputer pengolah data/visual

2.1.2 Alat komunikasi/gawai dengan akses internet

2.1.3 Alat atau media tulis, gambar (manual atau digital), atau alat cetak (printer)

2.1.4 Peralatan multimedia pendukung presentasi

2.2 Perlengkapan

(Tidak ada.)

3. Peraturan yang diperlukan

(Tidak ada.)

4. Norma dan standar

4.1 Norma

(Tidak ada.)

4.2 Standar

4.2.1 Pengadaan dan pengelolaan jasa desain

PANDUAN PENILAIAN

1. Konteks penilaian

1.1 Penilaian/asesmen dapat dilakukan di tempat kerja atau pada tempat yang disimulasikan atau Tempat Uji Kompetensi (TUK) dengan peralatan/perlengkapan yang sesuai dapat diterapkan secara individu maupun sebagai bagian dari kelompok.

1.2 Dalam pelaksanaannya, peserta/asesi harus dilengkapi contoh bukti/portofolio pekerjaan yang sudah pernah dilakukan dengan

posisi sebagai pengendali (*in-charge*) dalam lingkup pekerjaan yang dimaksud oleh unit kompetensi ini.

- 1.3 Perencanaan dan proses asesmen ditetapkan dan disepakati bersama dengan mempertimbangkan aspek-aspek tujuan dan konteks asesmen, ruang lingkup, kompetensi, persyaratan peserta, sumber daya asesmen, tempat asesmen serta jadwal asesmen.
 - 1.4 Metode asesmen yang dapat diterapkan meliputi kombinasi metode tes lisan, tes tertulis, observasi tempat kerja/demonstrasi/simulasi, verifikasi bukti/portofolio dan wawancara serta metode lain yang relevan.
2. Persyaratan kompetensi
(Tidak ada.)
3. Pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan
 - 3.1 Pengetahuan
 - 3.1.1 Prinsip desain dan komunikasi
 - 3.1.2 Cara/metode dan logika cara/metodologi penelitian/riset; yaitu argumentasi dalam pengumpulan, analisis, dan rekomendasi informasi
 - 3.2 Keterampilan
 - 3.2.1 Membaca, meneliti, menggali dan mengolah data menjadi informasi
 - 3.2.2 Membuat pola hubungan antar informasi dikaitkan dengan tujuan proyek
 - 3.2.3 Mengidentifikasi masalah
 - 3.2.4 Melakukan komunikasi dengan para pihak terkait
4. Sikap kerja yang diperlukan
 - 4.1 Cermat dan cekatan dalam mengelola data dan informasi
 - 4.2 Berani mempertanyakan keabsahan informasi
 - 4.3 Sistematis dalam menyampaikan dan merekomendasikan informasi

5. Aspek kritis

- 5.1 Ketepatan dalam menyusun rekomendasi hasil analisis informasi untuk menjadi dasar perumusan informasi kunci
- 5.2 Ketepatan dalam merancang alternatif informasi kunci untuk menggambarkan inti permasalahan dan solusi proyek

KODE UNIT : M.74DKV13.008.2

JUDUL UNIT : Merumuskan Strategi Desain

DESKRIPSI UNIT : Unit kompetensi ini berhubungan dengan pengetahuan, keterampilan, dan sikap kerja yang terkait penyusunan strategi desain dan analisis informasi yang mempengaruhi.

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA
1. Merencanakan strategi desain	1.1 Informasi mengenai kondisi latar belakang, tujuan dan kemampuan klien/penyedia proyek diidentifikasi untuk dijadikan pertimbangan strategi desain. 1.2 Informasi kunci hasil penelitian mengenai kondisi kompetisi pasar diperiksa dan diurai sebagai pertimbangan pengambilan posisi strategis (<i>positioning</i>) aktivitas/bisnis klien/penyedia proyek. 1.3 Informasi kunci hasil penelitian mengenai kondisi khalayak sasaran dan faktor sosial dan budaya masyarakat diidentifikasi untuk dijadikan pertimbangan strategi desain.
2. Menetapkan strategi desain	2.1 Keberadaan sumber daya desainer yang terlibat dijelaskan untuk untuk dijadikan pertimbangan strategi desain. 2.2 Seluruh informasi terkait kondisi-kondisi yang mempengaruhi kegiatan mendesain disusun untuk membentuk alternatif strategi desain. 2.3 Alternatif metode dan proses desain yang dapat dirancang untuk penyelesaian proyek. 2.4 Alternatif strategi desain ditentukan sesuai tujuan proyek desain. 2.5 Strategi desain terpilih dirangkaikan dengan konsep desain.

BATASAN VARIABEL

1. Konteks variabel

- 1.1 Unit kompetensi ini berlaku untuk seseorang yang memiliki pengalaman membuat strategi desain dalam lingkup pekerjaan mendesain secara mandiri atau sebagai pengelola tim desain untuk mencapai tujuan proyek.
- 1.2 Strategi desain yang dimaksud adalah taktik/teknik/cara pencapaian tujuan proyek yang dinilai paling tepat sasaran; berupa prinsip desain yang dapat dikembangkan secara lebih efektif pencapaiannya dengan bantuan konsep desain.
- 1.3 Informasi kunci yang dimaksud adalah informasi penting yang menjadi acuan pengembangan proyek yang dapat dituangkan dalam acuan proyek (*project brief*), acuan desain (*design brief*), serta dalam proses pembuatan strategi dan konsep desain.

2. Peralatan dan perlengkapan

2.1 Peralatan

- 2.1.1 Alat atau komputer pengolah data/visual
- 2.1.2 Alat komunikasi (gawai) dengan akses internet
- 2.1.3 Alat atau media tulis, gambar (manual atau digital), atau alat cetak (printer)
- 2.1.4 Peralatan multimedia pendukung presentasi

2.2 Perlengkapan

- 2.2.1 Dokumen contoh *project brief*
- 2.2.2 Dokumen contoh *design brief*

3. Peraturan yang diperlukan

(Tidak ada.)

4. Norma dan standar

4.1 Norma

(Tidak ada.)

4.2 Standar

- 4.2.1 Pengadaan dan pengelolaan jasa desain

PANDUAN PENILAIAN

1. Konteks penilaian

- 1.1 Penilaian/asesmen dapat dilakukan di tempat kerja atau pada tempat yang disimulasikan atau Tempat Uji Kompetensi (TUK) dengan peralatan/perlengkapan yang sesuai dapat diterapkan secara individu maupun sebagai bagian dari kelompok.
- 1.2 Dalam pelaksanaannya, peserta/asesi harus dilengkapi contoh bukti/portofolio pekerjaan yang sudah pernah dilakukan dengan posisi sebagai pengendali (*in-charge*) dalam lingkup pekerjaan yang dimaksud oleh unit kompetensi ini.
- 1.3 Perencanaan dan proses asesmen ditetapkan dan disepakati bersama dengan mempertimbangkan aspek-aspek tujuan dan konteks asesmen, ruang lingkup, kompetensi, persyaratan peserta, sumber daya asesmen, tempat asesmen serta jadwal asesmen.
- 1.4 Metode asesmen yang dapat diterapkan meliputi kombinasi metode tes lisan, tes tertulis, observasi tempat kerja/demonstrasi/simulasi, verifikasi bukti/portofolio dan wawancara serta metode lain yang relevan.

2. Persyaratan kompetensi

(Tidak ada.)

3. Pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan

3.1 Pengetahuan

- 3.1.1 Prinsip dasar desain
- 3.1.2 Prinsip dasar komunikasi
- 3.1.3 Metode pengumpulan informasi
- 3.1.4 Metode analisis data
- 3.1.5 Metode pembuatan rekomendasi untuk pembuatan strategi dan konsep desain

3.2 Keterampilan

- 3.2.1 Membaca, meneliti, menggali dan mengolah data informasi
- 3.2.2 Melakukan komunikasi dengan para pihak

3.2.3 Mengelola waktu proses perumusan strategi desain

4. Sikap kerja yang diperlukan

- 4.1 Teliti dalam mengumpulkan dan menentukan informasi
- 4.2 Cekatan dalam membuat kemungkinan alternatif strategi
- 4.3 Menghargai dan mendengarkan masukan dan kritik dalam diskusi strategi
- 4.4 Berani mempertanyakan hal yang tidak sesuai atau tidak diketahui
- 4.5 Bijak dalam mengelola informasi terkait proyek

5. Aspek kritis

- 5.1 Ketelitian dalam menyusun seluruh informasi terkait kondisi-kondisi yang mempengaruhi kegiatan mendesain untuk membentuk alternatif strategi desain

KODE UNIT : M.74DKV13.009.3

JUDUL UNIT : Merumuskan Konsep Desain

DESKRIPSI UNIT : Unit kompetensi ini berhubungan dengan pengetahuan, keterampilan, dan sikap kerja yang dibutuhkan dalam mengelola informasi hingga menjadi konsep untuk pengembangan desain.

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA
1. Mengembangkan informasi kunci	1.1 Informasi kunci hasil penelitian terhadap keseluruhan informasi terkait proyek dirumuskan agar terbentuk pemahaman terhadap proyek. 1.2 Informasi kunci diterapkan melalui eksperimen untuk membentuk alternatif gagasan terkait permasalahan.
2. Mengolah gagasan konsep desain	2.1 Alternatif gagasan dikembangkan dalam bentuk sketsa/rancangan awal. 2.2 Alternatif gagasan dipertimbangkan kesesuaiannya dengan tujuan desain. 2.3 Alternatif gagasan yang paling sesuai ditentukan untuk dijadikan konsep desain.
3. Mengomunikasikan konsep desain	3.1 Konsep desain diuraikan agar memudahkan terbentuknya pengertian mengenai solusi. 3.2 Konsep desain dikembangkan agar semakin kaya pola hubungan dan argumentasinya. 3.3 Hasil pengembangan konsep desain disusun untuk mendapatkan masukan atau umpan balik perbaikan.
4. Menetapkan konsep desain	4.1 Masukan mengenai konsep desain dikaitkan kesesuaiannya dengan tujuan desain untuk dijadikan aspek perbaikan konsep desain. 4.2 Konsep desain dipastikan menjadi pedoman untuk perwujudan strategi dan karya desain.

BATASAN VARIABEL

1. Konteks variabel

- 1.1 Unit kompetensi ini berlaku untuk seseorang dalam lingkup pekerjaan mendesain secara mandiri atau sebagai pengelola tim desain untuk proyek sederhana maupun yang kompleks. Tim proyek terdiri dari pihak klien/penyedia proyek dan desainer; baik secara mandiri maupun dalam bentuk tim desain.
- 1.2 Informasi kunci adalah informasi esensial atau yang paling penting diketahui terkait proyek.
- 1.3 Gagasan atau ide adalah buah pikiran subjektif yang timbul karena penciptaan alasan tertentu yang bukan berasal dari pengalaman hasil observasi yang sudah terbukti/terverifikasi.
- 1.4 Konsep desain adalah pemikiran/gagasan utama berisi nilai kebaruan (subjektif) yang dikaitkan dengan norma yang berlaku umum (objektif) yang dipergunakan sebagai sumber untuk mewujudkan karya sesuai tujuan mendesain.

2. Peralatan dan perlengkapan

2.1 Peralatan

2.1.1 Alat atau komputer pengolah data/visual

2.1.2 Alat komunikasi (gawai) dengan akses internet

2.1.3 Alat atau media tulis, gambar (manual atau digital), atau alat cetak (printer)

2.1.4 Peralatan multimedia pendukung presentasi

2.2 Perlengkapan

(Tidak ada.)

3. Peraturan yang diperlukan

(Tidak ada.)

4. Norma dan standar

4.1 Norma

(Tidak ada.)

4.2 Standar

4.2.1 Pengadaan dan pengelolaan jasa desain

PANDUAN PENILAIAN

1. Konteks penilaian

- 1.1 Penilaian/asesmen dapat dilakukan di tempat kerja atau pada tempat yang disimulasikan atau Tempat Uji Kompetensi (TUK) dengan peralatan/perlengkapan yang sesuai dapat diterapkan secara individu maupun sebagai bagian dari kelompok.
- 1.2 Dalam pelaksanaannya, peserta/asesi harus dilengkapi contoh bukti/portofolio pekerjaan yang sudah pernah dilakukan dengan posisi sebagai pengendali (*in-charge*) dalam lingkup pekerjaan yang dimaksud oleh unit kompetensi ini.
- 1.3 Perencanaan dan proses asesmen ditetapkan dan disepakati bersama dengan mempertimbangkan aspek-aspek tujuan dan konteks asesmen, ruang lingkup, kompetensi, persyaratan peserta, sumber daya asesmen, tempat asesmen serta jadwal asesmen.
- 1.4 Metode asesmen yang dapat diterapkan meliputi kombinasi metode tes lisan, tes tertulis, observasi tempat kerja/demonstrasi/simulasi, verifikasi bukti/portofolio dan wawancara serta metode lain yang relevan.

2. Persyaratan kompetensi

(Tidak ada.)

3. Pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan

3.1 Pengetahuan

3.1.1 Prinsip desain dan komunikasi

3.1.2 Metode pengumpulan, analisis, evaluasi data, dan informasi

3.2 Keterampilan

3.2.1 Membaca, meneliti, menggali, mengolah data, dan informasi

3.2.2 Menuliskan atau menyatakan gagasan yang ada di pikiran

4. Sikap kerja yang diperlukan
 - 4.1 Bijak dan cekatan mengelola data serta informasi
 - 4.2 Aktif dalam menggali serta mengembangkan informasi, gagasan, dan konsep

5. Aspek kritis
 - 5.1 Ketepatan dalam menguraikan konsep desain agar memudahkan terbentuknya pengertian mengenai solusi

KODE UNIT : M.74DKV13.010.3

JUDUL UNIT : Mengoperasikan Perangkat Lunak Desain

DESKRIPSI UNIT : Unit kompetensi ini berhubungan dengan pengetahuan, keterampilan, dan sikap kerja yang dibutuhkan dalam memilih dan mengoperasikan perangkat lunak untuk lingkup desain.

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA
1. Memilih jenis perangkat lunak desain yang tepat	<p>1.1 Jenis-jenis perangkat lunak yang lazim digunakan dalam proses mendesain dikategorikan berdasarkan kegunaannya masing-masing.</p> <p>1.2 Keunggulan, kekurangan dan manfaat dari tiap jenis perangkat lunak yang digunakan didemonstrasikan secara komprehensif melalui contoh karya.</p> <p>1.3 Perangkat lunak yang paling sesuai ditentukan berdasarkan kebutuhan proyek.</p>
2. Memperagakan potensi perangkat lunak desain secara efektif dan efisien	<p>2.1 Proses pembuatan dokumen karya dioperasikan secara urut mulai dari membuat, memberi nama dan merekam dokumen sesuai arahan.</p> <p>2.2 Pembuatan karya digital berdasarkan sketsa karya dirancang mempergunakan perangkat lunak sesuai arahan.</p> <p>2.3 Fitur-fitur dalam perangkat lunak didemonstrasikan sesuai kebutuhan pembuatan karya.</p> <p>2.4 Hasil karya dari perangkat lunak dipastikan sesuai dengan kualitas yang optimal untuk layar atau cetakan.</p>

BATASAN VARIABEL

1. Konteks variabel

- 1.1 Unit kompetensi ini berlaku untuk seseorang dalam mengoperasikan perangkat lunak dalam pekerjaan mendesain atau membuat visualisasi secara mandiri.

- 1.2 Perangkat lunak yang dimaksud adalah program di dalam komputer yang berlisensi resmi atau berbasis sumber terbuka (*open source*), memiliki fungsi menciptakan luaran (*output*) yang sesuai dengan standar industri profesional.
- 1.3 Jenis perangkat lunak yang dimaksud setidaknya meliputi:
 - 1.3.1 Aplikasi pengolah garis (*vector*) yang digunakan untuk membuat gambar, ilustrasi atau komposisi visual dalam bentuk vektor.
 - 1.3.2 Aplikasi pengolah foto (*pixel/bitmap*) yang digunakan untuk mengolah, memanipulasi, memberi efek atau membuat gambar/foto, atau berupa komposisi visual.
 - 1.3.3 Aplikasi pengolah tata letak (*layout*) yang digunakan untuk mengatur penempatan teks dan gambar dalam satu atau beberapa halaman yang diperlukan dalam pembuatan buku/*booklet*, majalah, laporan, brosur, dan lain yang sejenis.
 - 1.3.4 Aplikasi pengolah video atau film yang digunakan untuk mengolah, memanipulasi, memberi efek, atau membuat gambar bergerak/video.
 - 1.3.5 Aplikasi pengolah interaksi antarmuka (*interface*) yang digunakan untuk mengatur penempatan teks, gambar dan tombol/tautan yang menghubungkan antar halaman atau antar data/informasi/fungsi yang diperlukan dalam pembuatan situs web, aplikasi/*app*, atau media interaktif.

2. Peralatan dan perlengkapan

2.1 Peralatan

- 2.1.1 Alat atau komputer pengolah data/visual
- 2.1.2 Alat komunikasi (gawai) dengan akses internet
- 2.1.3 Alat atau media tulis, gambar (manual atau digital), atau alat cetak (*printer*)
- 2.1.4 Peralatan multimedia pendukung presentasi

2.2 Perlengkapan

2.2.1 Dokumen contoh hasil karya visual yang dihasilkan dengan perangkat lunak

2.2.2 Perangkat lunak desain, berupa *vector drawing*, *image-editing* dan atau *desktop-publishing* yang disesuaikan dengan kebutuhan penilaian

3. Peraturan yang diperlukan

(Tidak ada.)

4. Norma dan standar

4.1 Norma

(Tidak ada.)

4.2 Standar

4.2.1 Panduan resmi penggunaan perangkat lunak desain

PANDUAN PENILAIAN

1. Konteks penilaian

1.1 Penilaian/asesmen dapat dilakukan di tempat kerja atau pada tempat yang disimulasikan atau Tempat Uji Kompetensi (TUK) dengan peralatan/perlengkapan yang sesuai dapat diterapkan secara individu maupun sebagai bagian dari kelompok.

1.2 Dalam pelaksanaannya, peserta/asesi harus dilengkapi contoh bukti/portofolio pekerjaan yang sudah pernah dilakukan dengan posisi sebagai pengendali (*in-charge*) dalam lingkup pekerjaan yang dimaksud oleh unit kompetensi ini.

1.3 Perencanaan dan proses asesmen ditetapkan dan disepakati bersama dengan mempertimbangkan aspek-aspek tujuan dan konteks asesmen, ruang lingkup, kompetensi, persyaratan peserta, sumber daya asesmen, tempat asesmen serta jadwal asesmen.

1.4 Metode asesmen yang dapat diterapkan meliputi kombinasi metode tes lisan, tes tertulis, observasi tempat kerja/demonstrasi/simulasi, verifikasi bukti/portofolio dan wawancara serta metode lain yang relevan.

2. Persyaratan kompetensi
(Tidak ada.)

3. Pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan
 - 3.1 Pengetahuan
 - 3.1.1 Teknologi informasi dan penggunaan komputer
 - 3.1.2 Teori dasar warna
 - 3.1.3 Pengetahuan tentang satuan ukuran standar sesuai proyek
 - 3.1.4 Pengetahuan dasar komposisi visual
 - 3.2 Keterampilan
 - 3.2.1 Menggunakan teknologi yang berhubungan dengan perangkat lunak desain
 - 3.2.2 Menggunakan perangkat keras penunjang seperti alat pencetak dan media rekam

4. Sikap kerja yang diperlukan
 - 4.1 Teliti dalam penentuan format media desain dan format *file* desain
 - 4.2 Cekatan dalam mengoperasikan perangkat lunak desain

5. Aspek kritis
 - 5.1 Ketepatan dalam mendemonstrasikan fitur-fitur dalam perangkat lunak yang sesuai kebutuhan pembuatan karya
 - 5.2 Ketepatan dalam memastikan hasil karya dari perangkat lunak sesuai dengan kualitas yang optimal untuk layar atau cetakan

KODE UNIT : M.74DKV13.011.1

JUDUL UNIT : Merancang Karya Visual

DESKRIPSI UNIT : Unit kompetensi ini berhubungan dengan pengetahuan, keterampilan, dan sikap kerja yang dibutuhkan dalam membuat karya visual sesuai arahan yang sudah ditentukan.

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA
1. Mengidentifikasi arahan visual	1.1 Arahan visual berdasarkan konsep desain ditentukan sebagai pedoman pembuatan visual. 1.2 Arahan visual dikembangkan menjadi sketsa kasar/ <i>thumbnail</i> sesuai konsep desain.
2. Mengembangkan sketsa karya visual	2.1 Alternatif sketsa karya visual dirancang berdasarkan sketsa kasar dalam bentuk sketsa visual yang lebih komprehensif atau dalam bentuk sketsa digital yang lebih jelas. 2.2 Sketsa karya visual terbaik ditentukan berdasarkan kesesuaiannya dengan arahan visual.
3. Mengembangkan wujud karya visual	3.1 Perangkat visualisasi karya berupa manual maupun digital ditentukan sesuai kebutuhan arahan visual dan tingkat penguasaan penggunaan perangkat. 3.2 Media dan material karya visual ditentukan sesuai kebutuhan atau pesan yang ingin disampaikan. 3.3 Elemen visual dirancang sesuai arahan visual. 3.4 Komposisi visual ditentukan sesuai dengan prinsip komposisi visual dan arahan visual. 3.5 Alternatif karya visual dirancang untuk melengkapi pencapaian tujuan arahan dan konsep visual.
4. Menciptakan purwarupa/ <i>dummy</i> karya visual	4.1 Purwarupa/<i>dummy</i> ditentukan sesuai dengan arahan visual.

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA
	4.2 Purwarupa/ <i>dummy</i> karya visual diwujudkan secara rapih dan lengkap sesuai dengan arahan visual.
5. Menentukan karya visual akhir	5.1 Wujud karya visual ditetapkan berdasar alternatifnya dan penilaian mengenai purwarupa/ <i>dummy</i> sesuai dengan arahan visual. 5.2 Karya visual akhir ditetapkan secara komprehensif berdasarkan kesesuaiannya dengan arahan visual.

BATASAN VARIABEL

1. Konteks variabel

- 1.1 Unit kompetensi ini berlaku untuk seseorang dalam menciptakan karya visual sesuai dengan arahan visual dari konsep yang sudah ditentukan pada lingkungan kerja perseorangan maupun perusahaan, diterapkan untuk media cetak, digital maupun spasial/lingkungan yang tahapan pengerjaan karya visualnya dapat dilakukan dengan teknik manual atau menggunakan perangkat lunak/*software* desain.
- 1.2 Arahan visual adalah gambaran umum (*key visual*) dari konsep yang menjadi benang merah bersifat identik ada dalam seluruh pengembangan visual di berbagai media yang digunakan.
- 1.3 Sketsa karya visual adalah gambaran tahap awal yang menunjukkan maksud karya visual yang diusulkan; biasanya dibuat dalam ukuran kecil dengan cepat, sehingga akan hadir dalam beberapa alternatif gambaran.
- 1.4 Elemen visual adalah elemen dasar visual sebuah karya seperti titik, garis, bidang, ruang, tekstur, warna yang dapat dikembangkan menjadi ikon, simbol, font, logo, ilustrasi, infografis dan lainnya.
- 1.5 Prinsip komposisi visual yang dimaksud setidaknya, meliputi: prinsip pengelolaan figur dan latar, keseimbangan, kesatuan,

keragaman, irama (gerak, arah), harmoni, kontras, dan hierarki (penekanan).

1.6 Purwarupa/*dummy* adalah model dari sebuah rancangan yang menyerupai hasil akhir produksi.

2. Peralatan dan perlengkapan

2.1 Peralatan

2.1.1 Alat atau komputer pengolah data/visual

2.1.2 Alat komunikasi (gawai) dengan akses internet

2.1.3 Alat atau media tulis, gambar (manual atau digital), atau alat cetak (printer)

2.1.4 Peralatan multimedia pendukung presentasi

2.2 Perlengkapan

2.2.1 Dokumen contoh karya visual

2.2.2 Perangkat lunak desain *berupa vector drawing, image-editing* atau *desktop-publishing* yang disesuaikan kebutuhan penilaian

3. Peraturan yang diperlukan

(Tidak ada.)

4. Norma dan standar

4.1 Norma

(Tidak ada.)

4.2 Standar

4.2.1 Pengadaan dan pengelolaan jasa desain

PANDUAN PENILAIAN

1. Konteks penilaian

1.1 Penilaian/asesmen dapat dilakukan di tempat kerja atau pada tempat yang disimulasikan atau Tempat Uji Kompetensi (TUK) dengan peralatan/perlengkapan yang sesuai dapat diterapkan secara individu maupun sebagai bagian dari kelompok.

- 1.2 Dalam pelaksanaannya, peserta/asesi harus dilengkapi contoh bukti/portofolio pekerjaan yang sudah pernah dilakukan dengan posisi sebagai pengendali (*in-charge*) dalam lingkup pekerjaan yang dimaksud oleh unit kompetensi ini.
 - 1.3 Perencanaan dan proses asesmen ditetapkan dan disepakati bersama dengan mempertimbangkan aspek-aspek tujuan dan konteks asesmen, ruang lingkup, kompetensi, persyaratan peserta, sumber daya asesmen, tempat asesmen serta jadwal asesmen.
 - 1.4 Metode asesmen yang dapat diterapkan meliputi kombinasi metode tes lisan, tes tertulis, observasi tempat kerja/demonstrasi/simulasi, verifikasi bukti/portofolio, dan wawancara serta metode lain yang relevan.
2. Persyaratan kompetensi
(Tidak ada.)
3. Pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan
 - 3.1 Pengetahuan
 - 3.1.1 Prinsip komposisi visual
 - 3.1.2 Kekayaan intelektual
 - 3.2 Keterampilan
 - 3.2.1 Membuat sketsa manual atau digital
 - 3.2.2 Menguasai perangkat lunak pembuat karya visual
4. Sikap kerja yang diperlukan
 - 4.1 Teliti dan cermat dalam melakukan pengerjaan karya visual
 - 4.2 Peka terhadap elemen-elemen visual dan estetika visual
5. Aspek kritis
 - 5.1 Ketepatan dalam menentukan arahan visual berdasarkan konsep desain sebagai pedoman pembuatan visual
 - 5.2 Ketepatan dalam mewujudkan purwarupa/*dummy* karya visual secara rapih dan lengkap sesuai dengan arahan visual

KODE UNIT : M.74DKV13.012.2

JUDUL UNIT : Menciptakan Karya Desain

DESKRIPSI UNIT : Unit kompetensi ini berhubungan dengan pengetahuan, keterampilan, dan sikap kerja yang dibutuhkan dalam mengidentifikasi *Design Brief* dan konsep desain, membuat sketsa karya desain, mengembangkan, mendiskusikan, mewujudkan, menciptakan purwarupa/*dummy* hingga terwujud karya desain akhir.

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA
1. Mengidentifikasi <i>design brief</i> dan konsep desain	1.1 Informasi dalam design brief ditelaah sebagai landasan dalam mengarahkan konsep desain . 1.2 Konsep desain ditelaah sebagai dasar dari pengembangan karya desain. 1.3 Pendekatan visual ditetapkan dari hasil penilaian mengenai <i>Design Brief</i> dan konsep desain. 1.4 Karakter/mood visual dikembangkan berdasarkan visual kunci .
2. Membuat sketsa karya desain	2.1 Sketsa kasar/thumbnail dikembangkan dalam alternatif karakter/ <i>mood</i> visual dan arahan konsep desain. 2.2 Sketsa komprehensif diwujudkan berdasarkan hasil penilaian terhadap sketsa kasar yang sesuai konsep desain.
3. Merancang karya desain komprehensif	3.1 Media perwujudan karya ditentukan sesuai <i>Design Brief</i> dan pesan yang ingin disampaikan. 3.2 Elemen visual dibuat sesuai kebutuhan sketsa komprehensif untuk membentuk karya desain yang komprehensif. 3.3 Karya desain komprehensif dikembangkan dalam beberapa alternatif sesuai dengan prinsip desain, prinsip komposisi visual dan arahan konsep desain.

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA
	3.4 Alternatif karya desain komprehensif dirumuskan menjadi beberapa alternatif yang lebih fokus untuk diwujudkan dalam purwarupa/ dummy .
4. Menciptakan purwarupa/ <i>dummy</i> karya desain	4.1 Material untuk purwarupa/ <i>dummy</i> ditentukan sesuai kebutuhan karya desain komprehensif. 4.2 Teknik pembuatan purwarupa ditentukan sesuai kebutuhan karya desain komprehensif. 4.3 Purwarupa/ <i>dummy</i> dirancang sesuai dengan arahan karya desain komprehensif.
5. Menentukan karya desain akhir	5.1 Alternatif purwarupa/ <i>dummy</i> desain komprehensif dinilai kesesuaiannya dengan konsep desain. 5.2 Wujud karya desain akhir ditetapkan berdasarkan hasil penilaian kesesuaian dengan konsep desain.

BATASAN VARIABEL

1. Konteks variabel

- 1.1 Unit kompetensi ini berlaku untuk seseorang yang pernah menciptakan karya desain sesuai dengan *Project Brief*, *Design Brief* dan konsep desain pada lingkungan kerja perseorangan maupun perusahaan, baik untuk penerapan pada media cetak, digital maupun spasial/lingkungan.
- 1.2 *Design Brief* adalah panduan tertulis untuk acuan pengerjaan program desain yang berisi tujuan bisnis, gambaran khalayak sasaran, objektif dan kriteria desain, pesan yang ingin disampaikan serta informasi tahapan pengerjaan desain.
- 1.3 Konsep desain adalah pemikiran/gagasan utama berisi nilai kebaruan (subjektif) yang dikaitkan dengan norma yang berlaku umum (objektif) yang dipergunakan sebagai sumber untuk mewujudkan karya sesuai tujuan mendesain.

- 1.4 Pendekatan visual adalah karakteristik visual yang dijadikan dasar untuk pengembangan arah visual yang ditentukan setelah memahami *Design Brief* dan konsep desain.
- 1.5 Karakter/*mood* visual adalah suasana yang dibangun dalam menyampaikan pesan melalui visual.
- 1.6 Visual kunci atau arahan visual adalah gambaran umum (*key visual*) dari konsep yang menjadi benang merah bersifat identik ada dalam seluruh pengembangan visual di berbagai media yang digunakan.
- 1.7 Sketsa kasar/*thumbnail* adalah gambaran tahap awal yang menunjukkan gagasan/ide pada karya desain yang diusulkan; biasanya dibuat dalam ukuran kecil, dibuat dengan tangan secara cepat, tanpa detail, sehingga hadir dalam beberapa alternatif gambaran.
- 1.8 Sketsa komprehensif adalah gambaran tahap menengah dari karya desain yang diusulkan, dibuat dalam ukuran yang lebih besar daripada sketsa kasar/*thumbnail*, dibuat dengan tangan atau bantuan komputer/digital, menampilkan profil tipografi, warna dan gambar yang digunakan, sehingga hadir dalam beberapa alternatif gambaran.
- 1.9 Media adalah alat, benda atau objek yang digunakan sebagai penghantar komunikasi yang berfungsi sebagai perantara dalam penyampaian pesan.
- 1.10 Elemen visual adalah elemen dasar visual sebuah karya seperti titik, garis, bidang, ruang, tekstur, warna, yang dapat dikembangkan menjadi ikon, simbol, font, logo, ilustrasi, infografis dan lainnya.
- 1.11 Karya desain komprehensif adalah gambaran tahap akhir dari karya desain yang diusulkan, dibuat dengan bantuan komputer atau secara digital, dimana elemen-elemen visual pada karya desain sudah ditampilkan secara detil, untuk dipilih dan diputuskan sebelum masuk pada tahap pra-produksi.

- 1.12 Prinsip komposisi visual yang dimaksud, meliputi: prinsip pengelolaan figur dan latar, keseimbangan, kesatuan, keragaman, irama (gerak, arah), harmoni, kontras, dan hierarki (penekanan).
- 1.13 Prinsip desain yang dimaksud berupa nilai/kualitas pemikiran dan tampilan yang diyakini merupakan bagian penting atau yang harus ada dalam mengerjakan suatu pekerjaan mendesain yang meliputi prinsip kebaruan dan keberlanjutan dalam proses dan hasil mendesain.
- 1.14 Purwarupa/*dummy* adalah model dari sebuah rancangan yang menyerupai hasil akhir produksi.

2. Peralatan dan perlengkapan

2.1 Peralatan

- 2.1.1 Alat atau komputer pengolah data/visual
- 2.1.2 Alat komunikasi (gawai) dengan akses internet
- 2.1.3 Alat atau media tulis, gambar (manual atau digital), atau alat cetak (*printer*)
- 2.1.4 Peralatan multimedia pendukung presentasi

2.2 Perlengkapan

- 2.2.1 Dokumen contoh karya desain
- 2.2.2 Perangkat lunak desain berupa *vector drawing*, *image-editing* atau *desktop-publishing* yang disesuaikan kebutuhan penilaian

3. Peraturan yang diperlukan

(Tidak ada.)

4. Norma dan standar

4.1 Norma

(Tidak ada.)

4.2 Standar

- 4.2.1 Pengadaan dan pengelolaan jasa desain

PANDUAN PENILAIAN

1. Konteks penilaian

- 1.1 Penilaian/asesmen dapat dilakukan di tempat kerja atau pada tempat yang disimulasikan atau Tempat Uji Kompetensi (TUK) dengan peralatan/perlengkapan yang sesuai dapat diterapkan secara individu maupun sebagai bagian dari kelompok.
- 1.2 Dalam pelaksanaannya, peserta/asesi harus dilengkapi contoh bukti/portofolio pekerjaan yang sudah pernah dilakukan dengan posisi sebagai pengendali (*in-charge*) dalam lingkup pekerjaan yang dimaksud oleh unit kompetensi ini.
- 1.3 Perencanaan dan proses asesmen ditetapkan dan disepakati bersama dengan mempertimbangkan aspek-aspek tujuan dan konteks asesmen, ruang lingkup, kompetensi, persyaratan peserta, sumber daya asesmen, tempat asesmen serta jadwal asesmen.
- 1.4 Metode asesmen yang dapat diterapkan meliputi kombinasi metode tes lisan, tes tertulis, observasi tempat kerja/demonstrasi/simulasi, verifikasi bukti/portofolio, dan wawancara serta metode lain yang relevan.

2. Persyaratan kompetensi

(Tidak ada.)

3. Pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan

3.1 Pengetahuan

3.1.1 Prinsip desain dan prinsip komposisi visual

3.1.2 Tipografi, fotografi, warna dan ilustrasi

3.1.3 Kekayaan Intelektual terutama mengenai hak cipta

3.2 Keterampilan

3.2.1 Menerjemahkan konsep menjadi karya desain

3.2.2 Membuat sketsa kasar/*thumbnail* secara manual

3.2.3 Membuat komposisi visual kasar/*rough layout* dan komposisi visual komprehensif/*comprehensive layout* secara digital

3.2.4 Menguasai perangkat lunak desain yang meliputi perangkat lunak *vector-drawing*, *image-editing*, dan *desktop publishing*

4. Sikap kerja yang diperlukan

- 4.1 Memiliki integritas dan tanggung jawab atas proses yang dijalankan maupun pada karya desain yang dihasilkan
- 4.2 Memahami nilai-nilai yang dianut oleh suatu budaya
- 4.3 Komunikatif dalam menyampaikan informasi

5. Aspek kritis

- 5.1 Ketepatan dalam menelaah informasi dalam *Design Brief* sebagai landasan dalam mengarahkan konsep desain
- 5.2 Ketepatan dalam mengembangkan karya desain komprehensif dalam beberapa alternatif sesuai dengan prinsip desain, prinsip komposisi visual dan arahan konsep desain
- 5.3 Ketepatan dalam merancang purwarupa/*dummy* sesuai dengan arahan karya desain komprehensif

KODE UNIT : M.74DKV13.013.3

JUDUL UNIT : Mengevaluasi Karya Desain

DESKRIPSI UNIT : Unit kompetensi ini berhubungan dengan sikap kerja, pengetahuan, dan keterampilan yang dibutuhkan dalam memberi penilaian karya desain yang sesuai tujuan proyek.

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA
1. Menghubungkan karya desain dengan prinsip, strategi dan konsep desain	1.1 Karya desain diidentifikasi kesesuaiannya dengan Project Brief dan Design Brief . 1.2 Karya desain diidentifikasi kesesuaiannya dengan strategi desain. 1.3 Karya desain diidentifikasi kesesuaiannya dengan arahan konsep desain.
2. Menilai karya desain	2.1 Keunggulan/keberhasilan masing-masing karya diidentifikasi nilainya sesuai sudut pandang manfaat bagi pengguna dan pihak terkait desain. 2.2 Kelemahan/kekurangan masing-masing karya diidentifikasi kualitasnya berdasarkan sudut pandang manfaat bagi pengguna dan pihak terkait desain.
3. Menentukan karya desain terbaik	3.1 Hasil penilaian karya desain dievaluasi sesuai dengan <i>project brief</i> dan <i>design brief</i> . 3.2 Nilai otentik/originalitas karya dievaluasi berdasarkan kesesuaian dengan tujuan proyek.

BATASAN VARIABEL

1. Konteks variabel

- 1.1 Unit kompetensi ini berlaku untuk seseorang yang berpengalaman dalam memberi penilaian terhadap karya visual atau desain secara objektif dalam berdasar kesesuaiannya dengan *Project Brief*, *Design Brief*, konsep desain dan metode desain serta relevansi keilmuan terkait.

- 1.2 *Project Brief* adalah acuan penjelasan secara singkat dan padat, mengenai maksud dan tujuan pelaksanaan sebuah proyek yang diinginkan klien/penyedia proyek, berisi informasi permasalahan, kebutuhan klien/penyedia proyek, jadwal pelaksanaan serta lingkup anggaran yang disusun oleh pengelola proyek dengan tujuan dapat menjamin berjalannya pekerjaan desain secara efektif dan efisien.
- 1.3 *Design Brief* adalah panduan tertulis untuk acuan pengerjaan program desain yang berisi tujuan bisnis, gambaran khalayak sasaran, objektif dan kriteria desain, pesan yang ingin disampaikan serta informasi tahapan pengerjaan desain.
- 1.4 Hasil penilaian karya desain dilaksanakan berdasarkan prinsip desain, ketepatan desain dalam menjawab permasalahan dan kebutuhan proyek, serta pertimbangan aspek fungsi dan aspek estetika dalam mengevaluasi desain.

2. Peralatan dan perlengkapan

2.1 Peralatan

2.1.1 Alat atau komputer pengolah data/visual

2.1.2 Alat komunikasi (gawai) dengan akses internet

2.1.3 Alat atau media tulis, gambar (manual atau digital), atau alat cetak (*printer*)

2.1.4 Peralatan multimedia pendukung presentasi

2.2 Perlengkapan

2.2.1 Dokumen contoh karya desain

2.2.2 Dokumen arahan proyek (*Project Brief* dan *Design Brief*)

3. Peraturan yang diperlukan

(Tidak ada.)

4. Norma dan standar

4.1 Norma

(Tidak ada.)

4.2 Standar

4.2.1 Pengadaan dan pengelolaan jasa desain

PANDUAN PENILAIAN

1. Konteks penilaian

- 1.1 Penilaian/asesmen dapat dilakukan di tempat kerja atau pada tempat yang disimulasikan atau Tempat Uji Kompetensi (TUK) dengan peralatan/perlengkapan yang sesuai dapat diterapkan secara individu maupun sebagai bagian dari kelompok.
- 1.2 Dalam pelaksanaannya, peserta/asesi harus dilengkapi contoh bukti/portofolio pekerjaan yang sudah pernah dilakukan dengan posisi sebagai pengendali (*in-charge*) dalam lingkup pekerjaan yang dimaksud oleh unit kompetensi ini.
- 1.3 Perencanaan dan proses asesmen ditetapkan dan disepakati bersama dengan mempertimbangkan aspek-aspek tujuan dan konteks asesmen, ruang lingkup, kompetensi, persyaratan peserta, sumber daya asesmen, tempat asesmen serta jadwal asesmen.
- 1.4 Metode asesmen yang dapat diterapkan meliputi kombinasi metode tes lisan, tes tertulis, observasi tempat kerja/demonstrasi/simulasi, verifikasi bukti/portofolio, dan wawancara serta metode lain yang relevan.

2. Persyaratan kompetensi

(Tidak ada.)

3. Pengetahuan dan keterampilan

3.1 Pengetahuan

- 3.1.1 Pengetahuan dasar desain grafis
- 3.1.2 Pengetahuan dasar komunikasi
- 3.1.3 Pengetahuan tentang konsep evaluasi karya desain

3.2 Keterampilan

- 3.2.1 Melakukan analisis karya desain
- 3.2.2 Mengambil keputusan strategis terkait karya

4. Sikap kerja yang diperlukan
 - 4.1 Menghargai pendapat dan adil (*non-subyektif*)
 - 4.2 Berintegritas dan memiliki rasa tanggung jawab
 - 4.3 Lugas, ringkas (*concise*) dan tepat (*precise*) dalam menyampaikan informasi
 - 4.4 Santun dan terbuka dalam berkomunikasi

5. Aspek kritis
 - 5.1 Ketepatan dalam mengevaluasi hasil penilaian karya desain sesuai dengan *Project Brief* dan *Design Brief*
 - 5.2 Ketepatan dalam mengevaluasi nilai otentik/originalitas karya berdasarkan kesesuaian dengan tujuan proyek

KODE UNIT : M.74DKV13.014.3

JUDUL UNIT : Mempresentasikan Karya Desain

DESKRIPSI UNIT : Unit kompetensi ini berhubungan dengan sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang dibutuhkan dalam menyampaikan gagasan, pemikiran dan tampilan mengenai karya desain yang dibuat.

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA
1. Mengidentifikasi elemen-elemen dalam komunikasi	1.1 Komunikator dan kompetitor yang terkait ditelaah sesuai dengan strategi desain. 1.2 Pesan yang disampaikan melalui karya desain ditelaah secara rasional sesuai konsep desain. 1.3 Komunikasikan atau sasaran komunikasi ditelaah sesuai strategi dan konsep desain.
2. Mengidentifikasi prinsip komposisi visual dan prinsip desain dalam persiapan pemaparan konsep desain	2.1 Metode desain disusun secara tepat dengan proses kerja desain yang berkesinambungan. 2.2 Penggunaan media pada karya desain ditelaah kesesuaiannya dengan konsep desain. 2.3 Penggunaan elemen visual dalam karya desain ditelaah kaitannya dengan konsep desain. 2.4 Penggunaan komposisi/ layout elemen visual dalam karya desain ditelaah kesesuaiannya dengan konsep desain.
3. Memaparkan keterhubungan proses kerja desain secara menyeluruh dan berkesinambungan	3.1 Project Brief dan Design Brief disimpulkan sebagai latar belakang dan menjadi acuan proses desain. 3.2 Latar belakang, identifikasi dan analisis permasalahan diuraikan secara komprehensif. 3.3 Strategi dan konsep desain digambarkan sebagai rekomendasi solusi.

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA
	3.4 Karya desain yang direkomendasikan sesuai konsep desain digambarkan dengan argumentasinya secara sistematis.
4. Menampilkan hasil karya desain	<p>4.1 Arahan konsep visual dari tahapan pengembangan dan hasil karya desain dipresentasikan secara lengkap baik dalam bentuk tulisan, gambar maupun lisan.</p> <p>4.2 Purwarupa/ dummy yang mendekati hasil akhir dipresentasikan sesuai konsep desain.</p>

BATASAN VARIABEL

1. Konteks variabel

- 1.1 Unit kompetensi ini berlaku untuk seseorang yang memiliki pengalaman dalam mempresentasikan karya desain dengan menjelaskan proses dan hasil karya visual atau desain yang dikerjakan secara mandiri atau dalam sebuah kelompok.
- 1.2 Komunikator yang dimaksud merupakan pihak subjek penyampai pesan dalam hal ini klien atau penyedia proyek.
- 1.3 Kompetitor yang dimaksud merupakan pihak yang bersaing dengan komunikator, yang berada dalam lini usaha yang sama, atau menawarkan produk/jasa yang sama dan/atau menargetkan pasar yang sama.
- 1.4 Pesan merupakan inti dari setiap proses komunikasi yang terjalin, berupa teks baik dalam bentuk lisan maupun tertulis, atau verbal maupun visual, yang dikirimkan dari satu pihak (komunikator) ke pihak lain (komunikan).
- 1.5 Komunikan atau sasaran komunikasi adalah pihak penerima pesan.
- 1.6 Metode desain merupakan cara atau prosedur yang ditempuh dalam mewujudkan sebuah karya desain.

- 1.7 Proses kerja desain merupakan rangkaian tindakan yang berurutan (tahapan) sehingga menghasilkan luaran karya desain secara efisien dan efektif.
- 1.8 Elemen visual yang dimaksud dapat berupa titik, garis, bidang, ruang, tekstur dan warna.
- 1.9 Komposisi elemen visual yang dimaksud dapat berupa tipografi, fotografi dan ilustrasi.
- 1.10 *Project Brief* adalah acuan penjelasan secara singkat dan padat, mengenai maksud dan tujuan pelaksanaan sebuah proyek yang diinginkan klien/penyedia proyek, berisi informasi permasalahan, kebutuhan klien/penyedia proyek, jadwal pelaksanaan serta lingkup anggaran yang disusun oleh pengelola proyek dengan tujuan dapat menjamin berjalannya pekerjaan desain secara efektif dan efisien.
- 1.11 *Design Brief* adalah panduan tertulis untuk acuan pengerjaan program desain yang berisi tujuan bisnis, gambaran khalayak sasaran, objektif dan kriteria desain, pesan yang ingin disampaikan serta informasi tahapan pengerjaan desain.
- 1.12 Arahan konsep visual yang dimaksud terkait dengan keperluan presentasi yang ditampilkan antara lain: arahan tipografi, arahan fotografi, arahan visual terhadap konsep, *concept board*, *mood-board*, *visual approach board*, *target audience board*, infografik, dan sebagainya.
- 1.13 Purwarupa/*dummy* yang dimaksud termasuk di antaranya:
 - 1.13.1 Dokumentasi/fotografi/visualisasi/*artist rendering*
 - 1.13.2 Materi presentasi konsep (*slides/deck presentation*)
 - 1.13.3 Bentuk tiga dimensi

2. Peralatan dan perlengkapan

2.1 Peralatan

- 2.1.1 Alat atau komputer pengolah data/visual
- 2.1.2 Alat komunikasi (gawai) dengan akses internet
- 2.1.3 Alat atau media tulis, gambar (manual atau digital), atau alat cetak (*printer*)

- 2.1.4 Peralatan presentasi/multimedia
- 2.2 Perlengkapan
 - 2.2.1 Dokumen contoh karya desain
 - 2.2.2 Dokumen contoh materi presentasi berisi penjelasan proses dan pengembangan konsep desain
- 3. Peraturan yang diperlukan
(Tidak ada.)
- 4. Norma dan standar
 - 4.1 Norma
(Tidak ada.)
 - 4.2 Standar
 - 4.2.1 Pengadaan dan pengelolaan jasa desain

PANDUAN PENILAIAN

1. Konteks penilaian
 - 1.1 Penilaian/asesmen dapat dilakukan di tempat kerja atau pada tempat yang disimulasikan atau Tempat Uji Kompetensi (TUK) dengan peralatan/perlengkapan yang sesuai dapat diterapkan secara individu maupun sebagai bagian dari kelompok.
 - 1.2 Dalam pelaksanaannya, peserta/asesi harus dilengkapi contoh bukti/portofolio pekerjaan yang sudah pernah dilakukan dengan posisi sebagai pengendali (*in-charge*) dalam lingkup pekerjaan yang dimaksud oleh unit kompetensi ini.
 - 1.3 Perencanaan dan proses asesmen ditetapkan dan disepakati bersama dengan mempertimbangkan aspek-aspek tujuan dan konteks asesmen, ruang lingkup, kompetensi, persyaratan peserta, sumber daya asesmen, tempat asesmen serta jadwal asesmen.
 - 1.4 Metode asesmen yang dapat diterapkan meliputi kombinasi metode tes lisan, tes tertulis, observasi tempat kerja/demonstrasi/simulasi, verifikasi bukti/portofolio dan wawancara serta metode lain yang relevan.

2. Persyaratan kompetensi.
(Tidak ada.)
3. Pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan
 - 3.1 Pengetahuan
 - 3.1.1 Prinsip dasar desain
 - 3.1.2 Prinsip dasar komunikasi
 - 3.1.3 Metode desain
 - 3.2 Keterampilan
 - 3.2.1 Menyerap, meneliti, menggali, mengolah data/informasi terkait proyek
 - 3.2.2 Menyampaikan gagasan dan informasi, mendengarkan, jika diperlukan bertanya pada konteks dan waktu yang tepat
 - 3.2.3 Berkomunikasi di depan publik secara persuasif, lugas dan tepat
 - 3.2.4 Berinteraksi secara sosial
4. Sikap kerja yang diperlukan
 - 4.1 Berempati dan bersimpati
 - 4.2 Santun, lugas dan sistematis (terstruktur) dalam berbicara
 - 4.3 Profesional (objektif) dan berintegritas dalam menyatakan pikiran
 - 4.4 Percaya diri, aktif dan interaktif dalam berdiskusi
5. Aspek kritis
 - 5.1 Ketepatan dalam menggambarkan strategi dan konsep desain sebagai rekomendasi solusi
 - 5.2 Ketepatan dalam mempresentasikan arahan konsep visual dari tahapan pengembangan dan hasil karya desain secara lengkap baik dalam bentuk tulisan, gambar maupun lisan

KODE UNIT : M74DKV13.015.3

JUDUL UNIT : Membuat Materi Siap Produksi/Tayang

DESKRIPSI UNIT : Unit kompetensi ini berhubungan dengan sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang dibutuhkan dalam memastikan kesesuaian kualitas materi siap produksi/tayang dengan tujuan proyek.

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA
1. Merancang dokumen akhir siap produksi/tayang	1.1 Format materi siap produksi/tayang ditentukan sesuai kebutuhan produksi/tayang. 1.2 Jenis produksi karya desain akhir ditentukan sesuai <i>Design Brief</i> dan konsep desain. 1.3 Dokumen akhir siap produksi/tayang (<i>final artwork</i>) diproduksi menggunakan peralatan yang sesuai.
2. Memastikan spesifikasi dan kualitas materi dokumen akhir siap produksi/tayang	2.1 Dokumen akhir siap produksi/tayang diperiksa kembali agar seluruh informasi di dalamnya dan kualitas tampilannya sesuai dengan kebutuhan proyek. 2.2 Dokumen akhir siap produksi/tayang ditetapkan dengan tanda persetujuan dari pihak penentu keputusan untuk dilanjutkan diproduksi/ditayangkan.

BATASAN VARIABEL

1. Konteks variabel

- 1.1 Unit kompetensi ini berlaku untuk seseorang yang berpengalaman dalam melakukan pekerjaan pembuatan materi siap produksi dan siap tayang yang sesuai dengan spesifikasi dari suatu desain akhir.
- 1.2 Format materi siap produksi/tayang adalah format yang siap diproduksi akhir; biasanya berupa *final artwork* dalam istilah cetak; atau dokumen siap tayang atau siap *online* yang memiliki kualitas sesuai kebutuhan akhir, misalnya berupa media *sample*, *mockup*

aplikasi secara *offline*; dokumen gambar kerja dan maket pada aplikasi *signage* untuk desain pada lingkungan, atau tampilan akhir desain dalam ukuran dan bahan yang tidak sesungguhnya. Penyiapan dokumen dan pembuatan *proof* untuk *pre-press* media cetak seperti poster, buku, kalender di percetakan. Penyiapan dan *testing file* untuk tayang di layar (*on screen*) seperti *website*, aplikasi, buku digital, dan lainnya.

1.3 Jenis produksi karya desain akhir dapat berupa:

1.3.1 Produksi cetak yang melibatkan proses cetak baik manual maupun mesin seperti, buku, kemasan, brosur, *merchandise*, dan lain-lain.

1.3.2 Produksi video yang melibatkan medium sinematografi seperti *broadcast*, iklan televisi, *billboard*, *motion graphics*, iklan *online* dengan pemahaman teknis mengenai medium video seperti *ratio*, kompresi, *frame rate*, dan lain-lain.

1.3.3 Produksi *User Interface/User Experience* (UI/UX) yang melibatkan medium interaksi manusia dengan komputer seperti melalui *browser* komputer, gawai pintar, *Augmented Reality*, *Virtual Reality*, dengan penyajian produksi dapat berupa purwarupa sesuai mediumnya seperti; *website*, aplikasi mobile, dan lain-lain.

1.3.4 Produksi konten visual yang melibatkan platform media sosial dengan format penyajian medium desain yang beragam untuk gambar atau video.

1.4 Dokumen akhir siap produksi/tayang merupakan dokumen karya desain akhir yang sudah disetujui oleh pemberi kerja untuk dilanjutkan prosesnya ke dalam tahap produksi/penayangan.

2. Peralatan dan perlengkapan

2.1 Peralatan

2.1.1 Alat atau komputer pengolah data/visual

2.1.2 Alat komunikasi (gawai) dengan akses internet

2.1.3 Alat atau media tulis, gambar (manual atau digital), atau alat cetak (printer)

- 2.1.4 Peralatan multimedia pendukung presentasi
- 2.2 Perlengkapan
 - 2.2.1 Dokumen contoh karya visual
 - 2.2.2 Dokumen pedoman warna
- 3. Peraturan yang diperlukan
(Tidak ada.)
- 4. Norma dan standar
 - 4.1 Norma
(Tidak ada.)
 - 4.2 Standar
 - 4.2.1 Pengadaan dan pengelolaan jasa desain

PANDUAN PENILAIAN

1. Konteks penilaian
 - 1.1 Penilaian/asesmen dapat dilakukan di tempat kerja atau pada tempat yang disimulasikan atau Tempat Uji Kompetensi (TUK) dengan peralatan/perlengkapan yang sesuai dapat diterapkan secara individu maupun sebagai bagian dari kelompok.
 - 1.2 Dalam pelaksanaannya, peserta/asesi harus dilengkapi contoh bukti/portofolio pekerjaan yang sudah pernah dilakukan dengan posisi sebagai pengendali (*in-charge*) dalam lingkup pekerjaan yang dimaksud oleh unit kompetensi ini.
 - 1.3 Perencanaan dan proses asesmen ditetapkan dan disepakati bersama dengan mempertimbangkan aspek-aspek tujuan dan konteks asesmen, ruang lingkup, kompetensi, persyaratan peserta, sumber daya asesmen, tempat asesmen serta jadwal asesmen.
 - 1.4 Metode asesmen yang dapat diterapkan meliputi kombinasi metode tes lisan, tes tertulis, observasi tempat kerja/demonstrasi/simulasi, verifikasi bukti/portofolio, dan wawancara serta metode lain yang relevan.

2. Persyaratan kompetensi
(Tidak ada.)
3. Pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan
 - 3.1 Pengetahuan
 - 3.1.1 Metode produksi (serta praproduksi dan pascaproduksi)
 - 3.1.2 Kekayaan Intelektual
 - 3.2 Keterampilan
 - 3.2.1 Mengoperasikan perangkat lunak penunjang pembuatan materi siap produksi/tayang
4. Sikap kerja yang diperlukan
 - 4.1 Cermat dalam menyiapkan dokumen akhir siap produksi/tayang
 - 4.2 Cekatan dalam menyiapkan purwarupa, *mock-up*, file produksi maupun siap tayang
 - 4.3 Bisa bekerjasama dengan baik bersama pihak yang mengeksekusi produksi desain
5. Aspek kritis
 - 5.1 Ketepatan dalam memproduksi dokumen akhir siap produksi/tayang (*final artwork*) agar seluruh informasi di dalamnya dan kualitas tampilannya sesuai dengan kebutuhan proyek
 - 5.2 Ketepatan dalam memeriksa kembali dokumen akhir siap produksi/tayang agar seluruh informasi di dalamnya dan kualitas tampilannya sesuai dengan kebutuhan proyek

KODE UNIT : M.74DKV13.016.2

JUDUL UNIT : Mengelola Proses Produksi

DESKRIPSI UNIT : Unit kompetensi ini berhubungan dengan sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang dibutuhkan dalam memastikan hasil produksi karya yang sesuai dengan tujuan proyek.

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA
1. Membuat <i>Production brief</i>	1.1 Lingkup pekerjaan produksi diidentifikasi untuk menentukan keputusan potensi teknik produksi. 1.2 Production brief disusun sesuai dengan target anggaran dan kualitas produksi yang dituju.
2. Membuat anggaran biaya dan jadwal produksi	2.1 Total anggaran biaya produksi ditetapkan berdasar persetujuan penentu keputusan proyek. 2.2 Jadwal pelaksanaan produksi hingga pengiriman disusun sesuai persetujuan penentu keputusan proyek.
3. Menata proses produksi dengan seluruh pihak terkait	3.1 Pihak-pihak, cakupan dan kualitas terkait produksi ditetapkan berdasarkan kesesuaian dengan <i>production brief</i> . 3.2 Proses produksi disupervisi secara cermat sesuai dengan spesifikasi produksi. 3.3 Hasil produksi diperiksa kembali untuk memastikan kualitas (quality assurance) yang sesuai dengan <i>production brief</i> .

BATASAN VARIABEL

1. Konteks variabel

- 1.1 Unit kompetensi ini berlaku untuk seseorang yang memiliki pengalaman dalam mengelola produksi karya visual atau desain yang sesuai dengan konsep yang sudah ditetapkan.
- 1.2 Lingkup pekerjaan produksi desain antara lain, berupa produk tercetak oleh percetakan baik *traditional/conventional printing*

(*offset*), maupun digital *print shop*; atau *programming* situs web, aplikasi/*apps* oleh *programmer/coder*; atau pembuatan media audio, audio visual di *production house*; atau produksi materi tiga dimensi di *workshop*/bengkel kerja; atau produksi papan petunjuk (*signage* dan *displays*) di bengkel vendor.

- 1.3 *Production brief* adalah dokumen berupa arahan pelaksanaan produksi yang secara lengkap berisi lingkup anggaran dan waktu pelaksanaan produksi serta spesifikasi teknik produksi yang rinci untuk memastikan kualitas hasil produksi yang sesuai dengan tujuan proyek.
- 1.4 Total anggaran biaya produksi termasuk biaya pengiriman dan biaya-biaya lain yang ditimbulkan dalam proses produksi (pra produksi, produksi, dan pasca produksi) ditentukan berdasarkan harga yang ditawarkan pihak pelaksana produksi. Informasi keseluruhan biaya produksi hingga pengiriman dihitung sesuai kebutuhan seluruh pihak dalam rantai nilai (*value chain*) produksi baik produksi dilakukan secara internal (*inhouse*) maupun alih daya (*outsourcing*). Penyesuaian dan efisiensi biaya produksi ditentukan berdasarkan anggaran proyek yang ditetapkan sebelumnya dan dapat berdampak pada penurunan kualitas material, teknik produksi dan lain-lain (*specdown*).
- 1.5 *Quality Assurance* adalah sebuah tindakan yang kerap dipakai pada praktek produksi, sebelum serah terima hasil. Diselenggarakan bersama antar desainer dan pihak ketiga (vendor cetak), maupun antar desainer dengan pemberi tugas; dilakukan secara spesifik ketika hasil adalah mutlak maupun secara acak/ random saat jumlah kuantitas besar (misalnya pada teknik produksi *conventional offset*).

2. Peralatan dan perlengkapan

2.1 Peralatan

2.1.1 Alat atau komputer pengolah data/visual

2.1.2 Alat komunikasi (gawai) dengan akses internet

- 2.1.3 Alat atau media tulis, gambar (manual atau digital), atau alat cetak (*printer*)
- 2.1.4 Peralatan multimedia pendukung presentasi
- 2.2 Perlengkapan
 - 2.2.1 Dokumen contoh karya yang melibatkan pekerjaan produksi
 - 2.2.2 Dokumen contoh bukti proses produksi
- 3. Peraturan yang diperlukan
(Tidak ada.)
- 4. Norma dan standar
 - 4.1 Norma
(Tidak ada.)
 - 4.2 Standar
 - 4.2.1 Pengadaan dan pengelolaan jasa desain

PANDUAN PENILAIAN

- 1. Konteks penilaian
 - 1.1 Penilaian/asesmen dapat dilakukan di tempat kerja atau pada tempat yang disimulasikan atau Tempat Uji Kompetensi (TUK) dengan peralatan/perlengkapan yang sesuai dapat diterapkan secara individu maupun sebagai bagian dari kelompok.
 - 1.2 Dalam pelaksanaannya, peserta/asesi harus dilengkapi contoh bukti/portofolio pekerjaan yang sudah pernah dilakukan dengan posisi sebagai pengendali (*in-charge*) dalam lingkup pekerjaan yang dimaksud oleh unit kompetensi ini.
 - 1.3 Perencanaan dan proses asesmen ditetapkan dan disepakati bersama dengan mempertimbangkan aspek-aspek tujuan dan konteks asesmen, ruang lingkup, kompetensi, persyaratan peserta, sumber daya asesmen, tempat asesmen serta jadwal asesmen.
 - 1.4 Metode asesmen yang dapat diterapkan meliputi kombinasi metode tes lisan, tes tertulis, observasi tempat kerja/demonstrasi/simulasi, verifikasi bukti/portofolio, dan wawancara serta metode lain yang relevan.

2. Persyaratan kompetensi
(Tidak ada.)

3. Pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan
 - 3.1 Pengetahuan
 - 3.1.1 Pengetahuan produksi
 - 3.1.2 Pengetahuan alat-alat produksi
 - 3.1.3 Pengoperasian komputer dan perangkat lunak produksi.
 - 3.2 Keterampilan
 - 3.2.1 Meneliti kualitas hasil produksi
 - 3.2.2 Melakukan koordinasi dengan berbagai pihak

4. Sikap kerja yang diperlukan
 - 4.1 Komunikatif dalam mencari kesepakatan di antara pihak-pihak yang berkaitan dengan proses produksi
 - 4.2 Cermat dalam menilai dan mengecek proses kerja
 - 4.3 Inisiatif mengusulkan kemajuan teknologi produksi
 - 4.4 Cekatan mengkomunikasikan setiap kemajuan proses

5. Aspek kritis
 - 5.1 Ketepatan dalam mensupervisi proses produksi secara cermat sesuai dengan spesifikasi produksi
 - 5.2 Ketepatan dalam memeriksa kembali hasil produksi untuk memastikan kualitas (*quality assurance*) yang sesuai dengan *production brief*

KODE UNIT : M.74DKV13.017.2

JUDUL UNIT : Mengelola Proses Desain

DESKRIPSI UNIT : Unit ini mendeskripsikan keterampilan, sikap dan pengetahuan yang dibutuhkan dalam membentuk solusi yang selaras antara proses dan hasil akhir desain.

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA
1. Mengorganisir dokumen dan materi terkait proses penyelesaian pekerjaan desain	1.1 Dokumen <i>project brief</i> dan <i>Design Brief</i> dikelola sesuai kebutuhan proyek. 1.2 Dokumen catatan kemajuan pekerjaan disusun sesuai perkembangan proyek. 1.3 Materi konten dikelola untuk keperluan kelengkapan penyelesaian pekerjaan sesuai tujuan.
2. Mengintegrasikan keseluruhan proses desain	2.1 Tujuan proyek ditetapkan agar selalu menjadi landasan dalam setiap aktivitas proses sesuai <i>project brief</i> . 2.2 Proses pengumpulan informasi dianalisis sesuai kebutuhan proyek. 2.3 Waktu kerja ditentukan sesuai dengan skala proyek dan jumlah aktivitas. 2.4 Proses pengembangan strategi dan konsep desain dirancang sesuai tujuan. 2.5 Proses pengembangan dan produksi karya desain dikelola secara terpadu agar tercipta solusi yang sesuai <i>Project Brief</i> . 2.6 Program presentasi, diskusi dan evaluasi pada setiap tahapan proses desain dirancang secara sistematis.

BATASAN VARIABEL

1. Konteks variabel

- 1.1 Unit ini berlaku untuk seseorang yang berpengalaman mengelola proses desain baik secara mandiri maupun dalam kelompok,

- dibuktikan dengan portofolio pekerjaannya yang mencerminkan hasil dari proses desain yang komprehensif dari awal hingga akhir.
- 1.2 *Project Brief* adalah acuan penjelasan secara singkat dan padat, mengenai maksud dan tujuan pelaksanaan sebuah proyek yang diinginkan klien/penyedia proyek, berisi informasi permasalahan, kebutuhan klien/penyedia proyek, jadwal pelaksanaan serta lingkup anggaran yang disusun oleh pengelola proyek dengan tujuan dapat menjamin berjalannya pekerjaan desain secara efektif dan efisien.
 - 1.3 *Design Brief* adalah panduan tertulis untuk acuan pengerjaan program desain yang berisi tujuan bisnis, gambaran khalayak sasaran, objektif dan kriteria desain, pesan yang ingin disampaikan, referensi visual/contoh umum seputar proyek, serta informasi tahapan pengerjaan desain.
 - 1.4 Dokumen catatan kemajuan kerja yang dimaksud dapat berupa:
 - 1.4.1 Dokumen penjadwalan: misalnya jadwal proyek, jadwal rapat penyelarasan dan tinjauan pekerjaan.
 - 1.4.2 Dokumen laporan *progress*: misalnya lembar pelaporan waktu kerja (*time sheet*), lembar laporan rapat (*minute meeting*).
 - 1.4.3 Dokumen catatan konsep kreatif (*workbook*) yang berisi sketsa ide, referensi atau acuan kerja, *moodboard*.
 - 1.4.4 Dokumen tambahan misalnya berupa catatan daftar perlengkapan, peralatan, material yang digunakan, parameter kendala, dan teknis pengerjaan.
 - 1.5 Materi konten yang dimaksud dapat berupa:
 - 1.5.1 Materi narasi, berupa teks judul, subjudul, deskripsi penjelasan, slogan, dan sebagainya.
 - 1.5.2 Materi gambar, berupa sketsa, ilustrasi, fotografi, infografis, bagan, grafik, diagram, peta, ikon, tombol, dan sebagainya.
 - 1.5.3 Materi digital lainnya, misalnya berupa video, animasi, audio, aset digital, dan sebagainya.

2. Peralatan dan perlengkapan

1.1 Peralatan

2.1.1 Alat atau komputer pengolah data/visual

2.1.2 Alat komunikasi (gawai) dengan akses internet

2.1.3 Alat atau media tulis, gambar (manual atau digital), atau alat cetak (*printer*)

2.1.4 Peralatan multimedia pendukung presentasi

1.2 Perlengkapan

2.2.1 Dokumen contoh karya desain

2.2.2 Dokumen proses kerja desain

3. Peraturan yang diperlukan

(Tidak ada.)

4. Norma dan standar

4.1 Norma

(Tidak ada.)

4.2 Standar

4.2.1 Pengadaan dan pengelolaan jasa desain

PANDUAN PENILAIAN

1. Konteks penilaian

1.1 Penilaian/asesmen dapat dilakukan di tempat kerja atau pada tempat yang disimulasikan atau Tempat Uji Kompetensi (TUK) dengan peralatan/perlengkapan yang sesuai dapat diterapkan secara individu maupun sebagai bagian dari kelompok.

1.2 Dalam pelaksanaannya, peserta/asesi harus dilengkapi contoh bukti/portofolio pekerjaan yang sudah pernah dilakukan dengan posisi sebagai pengendali (*in-charge*) dalam lingkup pekerjaan yang dimaksud oleh unit kompetensi ini.

1.3 Perencanaan dan proses asesmen ditetapkan dan disepakati bersama dengan mempertimbangkan aspek-aspek tujuan dan konteks asesmen, ruang lingkup, kompetensi, persyaratan peserta, sumber daya asesmen, tempat asesmen serta jadwal asesmen.

- 1.4 Metode asesmen yang dapat diterapkan meliputi kombinasi metode tes lisan, tes tertulis, observasi tempat kerja/demonstrasi/simulasi, verifikasi bukti/portfolio, dan wawancara serta metode lain yang relevan.
2. Persyaratan kompetensi
(Tidak ada.)
3. Pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan
 - 3.1 Pengetahuan
 - 3.1.1 Format dan metode pencatatan kemajuan pekerjaan
 - 3.2 Keterampilan
 - 3.2.1 Mengelola pengarsipan atau pendokumentasian
4. Sikap kerja yang diperlukan
 - 4.1 Cermat dalam mengelola kegiatan penyusunan informasi
 - 4.2 Cekatan mengorganisasi setiap proses dalam program desain
 - 4.3 Tegas dalam mengendalikan tujuan dan waktu pengerjaan proses desain
 - 4.4 Cepat tanggap dan komunikatif mencari kesepakatan dengan pihak pemberi kerja
5. Aspek kritis
 - 5.1 Ketepatan dalam menyusun dokumen catatan kemajuan pekerjaan sesuai perkembangan proyek
 - 5.2 Ketepatan dalam merancang proses pengembangan strategi dan konsep desain sesuai tujuan

KODE UNIT : M.74DKV13.018.3

JUDUL UNIT : Menerapkan Perlindungan Kekayaan Intelektual

DESKRIPSI UNIT : Unit ini mendeskripsikan keterampilan, sikap dan pengetahuan yang dibutuhkan dalam menghasilkan karya desain yang memenuhi syarat untuk mendapatkan perlindungan kekayaan intelektual.

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA
1. Menyiapkan persyaratan perlindungan kekayaan intelektual	<p>1.1 Lingkup perlindungan Kekayaan Intelektual ditetapkan sesuai ruang lingkup pekerjaan.</p> <p>1.2 Proses pembuatan karya desain dikelola agar seluruh elemen dan hasil akhirnya memenuhi persyaratan perlindungan Kekayaan Intelektual.</p> <p>1.3 Dokumen Kemajuan Kerja disusun untuk persiapan perlindungan dan pendaftaran sesuai aturan yang berlaku.</p> <p>1.4 Berkas pendaftaran dilengkapi sesuai jenis kekayaan intelektualnya.</p>
2. Mengaplikasikan perlindungan kekayaan intelektual hasil karya desain	<p>2.1 Proses pendaftaran Kekayaan Intelektual disimulasikan sesuai aturan yang berlaku.</p> <p>2.2 Perjanjian perlindungan Kekayaan Intelektual ditetapkan berdasarkan kesepakatan dan sesuai dengan aturan yang berlaku.</p>

BATASAN VARIABEL

1. Konteks variabel

- 1.1 Unit kompetensi ini berlaku untuk seseorang yang memiliki pengalaman dalam membuat karya visual atau karya desain yang berkaitan dengan pengelolaan manfaat perlindungan Kekayaan Intelektual sesuai aturan pemerintah.
- 1.2 Kekayaan Intelektual merupakan kekayaan yang timbul atau lahir dari kemampuan intelektual manusia. Karya-karya yang timbul atau lahir dari kemampuan intelektual manusia dapat berupa karya-karya di bidang teknologi, ilmu pengetahuan, seni, dan sastra.

Pada intinya Kekayaan Intelektual adalah hak untuk menikmati secara moral dan ekonomis hasil dari suatu kreativitas intelektual.

- 1.3 Kekayaan Intelektual diberikan kepada pencipta atas karya ciptanya berdasarkan kategorinya kepada:
 - 1.3.1 Orang/kelompok/badan hukum yang menerima Kekayaan Intelektual tersebut dari pemegangnya.
 - 1.3.2 Orang/kelompok/badan hukum yang menerima Kekayaan Intelektual tersebut dari orang/kelompok/badan hukum yang disertai Kekayaan Intelektual tersebut oleh pemegangnya.
- 1.4 Lingkup Kekayaan Intelektual meliputi:
 - 1.4.1 Paten adalah hak eksklusif inventor atas invensi di bidang teknologi untuk selama waktu tertentu melaksanakan sendiri atau memberikan persetujuan kepada pihak lain untuk melaksanakan invensinya.
 - 1.4.2 Merek adalah tanda yang dapat ditampilkan secara grafis berupa gambar, logo, nama, kata, huruf, angka, susunan warna, dalam bentuk dua dimensi dan/atau tiga dimensi, suara, hologram, atau kombinasi dari unsur tersebut untuk membedakan barang dan/atau jasa yang diproduksi oleh orang atau badan hukum dalam kegiatan perdagangan barang dan/atau jasa.
 - 1.4.3 Desain Industri adalah suatu kreasi tentang bentuk, konfigurasi atau komposisi garis atau warna, atau garis dan warna, atau gabungan daripadanya yang berbentuk tiga dimensi atau dua dimensi yang memberikan kesan estetis dan dapat diwujudkan dalam pola tiga dimensi atau dua dimensi serta dapat dipakai untuk menghasilkan suatu produk, barang, komoditas industri atau kerajinan tangan.
 - 1.4.4 Hak Cipta adalah hak eksklusif pencipta yang timbul secara otomatis berdasarkan prinsip deklaratif setelah suatu ciptaan diwujudkan dalam bentuk nyata tanpa mengurangi pembatasan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.

- 1.4.5 Indikasi Geografis adalah suatu tanda yang menunjukkan daerah asal suatu barang dan/atau produk yang karena faktor lingkungan geografis termasuk faktor alam, faktor manusia atau kombinasi dari kedua faktor tersebut memberikan reputasi, kualitas, dan karakteristik tertentu pada barang dan/atau produk yang dihasilkan. Tanda yang digunakan sebagai Indikasi Geografis dapat berupa etiket atau label yang dilekatkan pada barang yang dihasilkan. Tanda tersebut dapat berupa nama tempat, daerah, atau wilayah, kata, gambar, huruf, atau kombinasi dari unsur-unsur tersebut.
- 1.4.6 Rahasia Dagang adalah informasi yang tidak diketahui oleh umum di bidang teknologi dan/atau bisnis, mempunyai nilai ekonomi karena berguna dalam kegiatan usaha, dan dijaga kerahasiaannya oleh pemilik Rahasia Dagang.
- 1.4.7 Desain Tata Letak Sirkuit Terpadu (DTLST) adalah kreasi berupa rancangan peletakan tiga dimensi dari berbagai elemen, sekurang-kurangnya satu dari elemen tersebut adalah elemen aktif, serta sebagian atau semua interkoneksi dalam suatu sirkuit terpadu dan peletakan tiga dimensi tersebut dimaksudkan untuk persiapan pembuatan sirkuit terpadu.
- 1.5 Dokumen Kemajuan Kerja yang dimaksud berupa pendokumentasian karya cipta dalam bentuk tercetak dan dokumen digital yang terekam tanggal pembuatannya, serta bukti-bukti lainnya yang dapat memperkuat syarat kekuatan perlindungan Kekayaan Intelektual sesuai dengan aturan yang berlaku.

2. Peralatan dan perlengkapan

2.1 Peralatan

- 2.1.1 Alat atau media tulis, gambar (manual atau digital), atau alat cetak (*printer*)
- 2.1.2 Peralatan multimedia pendukung presentasi

- 2.2 Perlengkapan
 - 2.2.1 Dokumen contoh persetujuan kekayaan intelektual
 - 2.2.2 Dokumen contoh karya desain grafis/desain komunikasi visual
- 3. Peraturan yang diperlukan
 - 3.1 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2016 tentang Merek dan Indikasi Geografis
 - 3.2 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta
- 4. Norma dan standar
 - 4.1 Norma
(Tidak ada.)
 - 4.2 Standar
 - 4.2.1 Pengadaan dan pengelolaan jasa desain

PANDUAN PENILAIAN

- 1. Konteks penilaian
 - 1.1 Penilaian/asesmen dapat dilakukan di tempat kerja atau pada tempat yang disimulasikan/Tempat Uji Kompetensi (TUK) dengan peralatan/perlengkapan yang sesuai dapat diterapkan secara individu maupun sebagai bagian dari kelompok.
 - 1.2 Dalam pelaksanaannya, peserta/asesi harus dilengkapi contoh bukti/portofolio pekerjaan yang sudah pernah dilakukan dengan posisi sebagai pengendali (*in-charge*) dalam lingkup pekerjaan yang dimaksud oleh unit kompetensi ini.
 - 1.3 Perencanaan dan proses asesmen ditetapkan dan disepakati bersama dengan mempertimbangkan aspek-aspek tujuan dan konteks asesmen, ruang lingkup, kompetensi, persyaratan peserta, sumber daya asesmen, tempat asesmen serta jadwal asesmen.
 - 1.4 Metode asesmen yang dapat diterapkan meliputi kombinasi metode tes lisan, tes tertulis, observasi tempat kerja/demonstrasi/simulasi, verifikasi bukti/portofolio, dan wawancara serta metode lain yang relevan.

2. Persyaratan kompetensi
(Tidak ada.)
3. Pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan
 - 3.1 Pengetahuan
 - 3.1.1 Kekayaan Intelektual meliputi Paten, Merek, Desain Industri, Hak Cipta, Indikasi Geografis, Rahasia Dagang, Desain Tata Letak Sirkuit Terpadu (DTLST)
 - 3.1.2 Prosedur dan persyaratan Kekayaan Intelektual pada lingkup penggunaan *software*, karya ilustrasi, tipografi, fotografi pada tingkat *brainstorming*, eksplorasi desain, pendekatan kreatif hingga menjadi karya desain final
 - 3.2 Keterampilan
 - 3.2.1 Menentukan langkah strategis menyiapkan proses perlindungan kekayaan intelektual
4. Sikap kerja yang diperlukan
 - 4.1 Teliti dan seksama menentukan kategori
 - 4.2 Taat etika profesi
 - 4.3 Bijak dalam menentukan arah perlindungan
5. Aspek kritis
 - 5.1 Ketepatan dalam mengelola proses pembuatan karya desain agar seluruh elemen dan hasil akhirnya memenuhi persyaratan perlindungan Kekayaan Intelektual

KODE UNIT : M.74DKV13.019.2

JUDUL UNIT : Mengarahkan Organisasi Desain

DESKRIPSI UNIT : Unit kompetensi ini berhubungan dengan sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang dibutuhkan dalam memberi arah konsep dan strategi untuk pengembangan suatu organisasi desain.

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA
1. Merancang nilai dan prinsip organisasi desain	<p>1.1 Visi/konsep organisasi dirumuskan dari nilai-nilai yang berkembang di organisasi dan di masyarakat.</p> <p>1.2 Misi/strategi dan tujuan organisasi direncanakan berdasarkan konsep organisasi.</p> <p>1.3 Budaya organisasi dibentuk sesuai konsep organisasi dan aspek etika serta norma/aturan yang berlaku di masyarakat.</p> <p>1.4 Jejaring dan nilai bisnis dikembangkan sesuai tujuan organisasi.</p>
2. Menerapkan nilai dan prinsip organisasi desain ke dalam proyek	<p>2.1 Visi, misi, budaya, jejaring dan valuasi bisnis diuraikan pengaruhnya di dalam contoh Project Brief.</p> <p>2.2 Metode berpikir desain (<i>design thinking</i>) berdasarkan identitas organisasi dirumuskan ke dalam contoh proyek.</p> <p>2.3 Metode berkarya desain (<i>design making</i>) berdasarkan identitas organisasi dirancang ke dalam contoh proyek.</p> <p>2.4 Metode pengelolaan proses desain (<i>design management</i>) dikelola berdasarkan identitas organisasi.</p>

BATASAN VARIABEL

1. Konteks variabel

- 1.1 Unit kompetensi ini berlaku untuk seseorang yang memiliki pengalaman mengelola proyek atau pernah menjadi manajer tim desain atau pengarah/direktur desain dalam suatu perusahaan di bidang desain, berlaku dalam satuan kerja individu sebagai

desainer yang mengerjakan proyek secara mandiri dan/atau sebagai pengelola kerja kelompok/tim desain.

- 1.2 Organisasi desain yang dimaksud dapat berupa perusahaan atau kelompok kerja khusus sehingga pekerjaannya dapat dipertanggungjawabkan secara formal dan berkonsep.
- 1.3 Nilai Bisnis (*Business Valuation*) adalah suatu proses untuk memperkirakan nilai ekonomi dari suatu bisnis, dalam hal perusahaan desain dapat dinilai dari kualitas dan intensitas portofolio beserta skala serta nilai proyek yang sudah dikerjakan.
- 1.4 *Project Brief* adalah acuan penjelasan secara singkat dan padat, mengenai maksud dan tujuan pelaksanaan sebuah proyek yang diinginkan klien/penyedia proyek, berisi informasi permasalahan, kebutuhan klien/penyedia proyek, jadwal pelaksanaan serta lingkup anggaran yang disusun oleh pengelola proyek dengan tujuan dapat menjamin berjalannya pekerjaan desain secara efektif dan efisien.

2. Peralatan dan perlengkapan

2.1 Peralatan

2.1.1 Alat atau komputer pengolah data/visual

2.1.2 Alat komunikasi (gawai) dengan akses internet

2.1.3 Alat atau media tulis, gambar (manual atau digital), atau alat cetak (*printer*)

2.1.4 Peralatan multimedia pendukung presentasi

2.2 Perlengkapan

2.2.1 Dokumen contoh karya desain

2.2.2 Dokumen profil organisasi/perusahaan desain

3. Peraturan yang diperlukan

(Tidak ada.)

4. Norma dan standar

4.1 Norma

(Tidak ada.)

4.2 Standar

4.2.1 Pengadaan dan pengelolaan jasa desain

PANDUAN PENILAIAN

1. Konteks penilaian

- 1.1 Unit kompetensi ini berlaku untuk desainer yang memiliki pengalaman mengelola proyek yang utuh dikerjakan mandiri; atau pernah menjadi manajer atau pengarah/direktur desain dalam suatu perusahaan di bidang desain yang mengawasi pekerjaan desain secara utuh; atau pernah mengelola proyek yang dikerjakan secara kolaboratif dengan beberapa orang lain; atau memiliki perusahaan baik berbadan hukum lembaga atau perorangan.
- 1.2 Penilaian/asesmen dapat dilakukan di tempat kerja atau pada tempat yang disimulasikan/Tempat Uji Kompetensi (TUK) dengan peralatan/perlengkapan yang sesuai dapat diterapkan secara individu maupun sebagai bagian dari kelompok.
- 1.3 Dalam pelaksanaannya, peserta/asesi harus dilengkapi contoh bukti/portofolio pekerjaan yang sudah pernah dilakukan dan profil perusahaan dengan posisi sebagai pengarah (direktur) organisasi desain yang dimaksud oleh unit kompetensi ini.
- 1.4 Perencanaan dan proses asesmen ditetapkan dan disepakati bersama dengan mempertimbangkan aspek-aspek tujuan dan konteks asesmen, ruang lingkup, kompetensi, persyaratan peserta, sumber daya asesmen, tempat asesmen serta jadwal asesmen.
- 1.5 Metode asesmen yang dapat diterapkan meliputi kombinasi metode tes lisan, tes tertulis, observasi tempat kerja/demonstrasi/simulasi, verifikasi bukti/portofolio, dan wawancara serta metode lain yang relevan.

2. Persyaratan kompetensi

(Tidak ada.)

3. Pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan

3.1 Pengetahuan

- 3.1.1 Manajemen organisasi
- 3.1.2 Metode berpikir desain (*design thinking*)
- 3.1.3 Metode berkarya desain (*design making*)
- 3.2 Keterampilan
 - 3.2.1 Mengondisikan tim kerja agar tercipta harmonisasi dan etos kerja
 - 3.2.2 Memprakarsai perluasan atau pendalaman lingkup proyek
 - 3.2.3 Mengadaptasikan gagasan proyek dengan kebutuhan bisnis penyedia proyek
 - 3.2.4 Mengukur dan mengevaluasi kinerja perusahaan
- 4. Sikap kerja yang diperlukan
 - 4.1 Kepemimpinan yang ditunjukkan melalui kemampuan berkomunikasi, memberikan arahan dan mengambil keputusan dalam melakukan koordinasi pekerjaan
 - 4.2 Kolaboratif dengan profesi dan keilmuan lain
 - 4.3 Terbuka terhadap kritik dan pendapat
 - 4.4 Eksploratif mencari gagasan baru
 - 4.5 Bertanggung jawab terhadap organisasi, profesi, publik dan lingkungan
- 5. Aspek kritis
 - 5.1 Ketepatan dalam merumuskan visi/konsep organisasi dari nilai-nilai yang berkembang di organisasi dan di masyarakat

KODE UNIT : M.74DKV13.020.2

JUDUL UNIT : Mencipta Desain secara Transdisiplin

DESKRIPSI UNIT : Unit kompetensi ini berhubungan dengan sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang dibutuhkan dalam mengerjakan proses dan hasil desain yang memasuki dan dimasuki disiplin atau keilmuan lain.

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA
1. Merangkaikan prinsip dan program desain dengan disiplin atau keilmuan lain	1.1 Prinsip desain diproyeksikan hubungannya terhadap prinsip seni dan kriya serta prinsip disiplin lain. 1.2 Program desain identitas, informasi dan persuasi dikaitkan dengan program dari disiplin lain. 1.3 Prinsip dan program desain dievaluasi berdasarkan tanggung jawab publik terutama mengenai nilai inklusivitas serta keberlanjutan .
2. Merancang prinsip transdisiplin ke dalam pekerjaan mendesain	2.1 Metode riset dan analisis permasalahan desain dirangkaikan secara transdisiplin terutama dalam meningkatkan peradaban masyarakat. 2.2 Strategi dan konsep desain dikorelasikan secara transdisiplin terutama dalam meningkatkan inovasi dan invensi dalam masyarakat. 2.3 Gagasan, sketsa dan hasil akhir desain diterapkan secara transdisiplin terutama dengan cara dan media baru yang lebih menghasilkan solusi bermanfaat untuk masyarakat.

BATASAN VARIABEL

1. Konteks variabel

- 1.1 Unit kompetensi ini berlaku untuk seseorang yang memiliki pengalaman mengelola proyek atau pernah menjadi manajer tim desain atau pengarah/direktur desain dalam suatu perusahaan di bidang desain yang mampu mengarahkan proses dan hasil

pekerjaan desain yang dapat membuktikan kebaruan dari makna dan manfaat desain untuk publik.

- 1.2 Transdisiplin yang dimaksud adalah berupa kegiatan memasuki dan dimasuki disiplin ilmu/profesi lain, sehingga terjadi saling pengaruh dan menghasilkan definisi dan manfaat baru untuk kedua/beberapa disiplin yang saling terkait tersebut.
- 1.3 Secara transdisiplin yang dimaksud misalnya dapat dikembangkan kegiatan mendesain yang menggunakan prinsip kebaruan dan keberlanjutan yang berdasar konsep ramah lingkungan, kebutuhan sosial membentuk masyarakat yang toleran dan harmonis, kepentingan pendidikan yang memerdekakan masyarakat, mendukung penciptaan inovasi dan teknologi baru, meningkatkan imajinasi dan kehalusan budi pekerti dari pengaruh seni, menyejahterakan, menyehatkan dan meningkatkan peradaban masyarakat, dan sebagainya.
- 1.4 Prinsip desain yang dimaksud setidaknya meliputi prinsip mengenai kebaruan (faktor keberbedaan, keunikan, serta daya tarik dalam mendesain) dan keberlanjutan (faktor kesamaan, pengulangan, konsistensi, serta daya tahan dalam mendesain).
- 1.5 Program Desain adalah rangkaian aktivitas menganalisis situasi, merencanakan strategi dan struktur, serta menghasilkan persiapan rencana kerja yang matang, guna membuahkan karya desain sebagai solusi.
- 1.6 Program desain transdisiplin yang dimaksud dimulai dengan sikap terbuka dalam menyikapi:
 - 1.6.1 Program desain identitas yang dimaksud meliputi kegiatan *branding, corporate identity* serta studi *human centered design*; ditujukan untuk menekankan pentingnya jati diri yang unik dan manusiawi yang dapat membantu membedakan diri dari entitas/lembaga lain, serta untuk meningkatkan tanggung jawab profesi dalam meningkatkan makna dan manfaat keilmuannya untuk nilai keberlanjutan.
 - 1.6.2 Program desain informasi diantaranya meliputi kegiatan studi simbol, semiotik, *user interface design* dan *user*

experience design (yang di dalamnya termasuk *information architecture*) serta *human computer interaction*; ditujukan untuk penguasaan pengelolaan pesan dan makna yang dapat diterima, dipahami dan dijadikan motivasi oleh penerimanya.

- 1.6.3 Program desain persuasi di antaranya meliputi studi tentang *marketing, public relations, brand activation*, studi proyeksi (*forecasting*) pengembangan desain, serta studi teknologi dan media baru; ditujukan untuk penguasaan komunikasi yang memesona, memotivasi publik dan tepat sasaran.

2. Peralatan dan perlengkapan

2.1 Peralatan

- 2.1.1 Alat atau komputer pengolah data/visual
- 2.1.2 Alat komunikasi (gawai) dengan akses internet
- 2.1.3 Alat atau media tulis, gambar (manual atau digital), atau alat cetak (*printer*)
- 2.1.4 Peralatan multimedia pendukung presentasi

2.2 Perlengkapan

- 2.2.1 Dokumen contoh karya desain
- 2.2.2 Dokumen profil organisasi/perusahaan desain.

3. Peraturan yang diperlukan

(Tidak ada.)

4. Norma dan standar

4.1 Norma

(Tidak ada.)

4.2 Standar

- 4.2.1 Pengadaan dan pengelolaan jasa desain

PANDUAN PENILAIAN

1. Konteks penilaian

- 1.1 Unit kompetensi ini berlaku untuk seseorang yang memiliki pengalaman mengelola proyek desain yang melibatkan beberapa disiplin pengetahuan/keilmuan lain atau pernah menjadi manajer tim desainer atau pengarah/direktur desain dalam suatu perusahaan di bidang desain.
- 1.2 Penilaian/asesmen dapat dilakukan di tempat kerja atau pada tempat yang disimulasikan/Tempat Uji Kompetensi (TUK) dengan peralatan/perengkapan yang sesuai dapat diterapkan secara individu maupun sebagai bagian dari kelompok.
- 1.3 Dalam pelaksanaannya, peserta/asesi harus dilengkapi contoh bukti/portofolio pekerjaan yang sudah pernah dilakukan dan profil perusahaannya dengan posisi sebagai pengarah (direktur) dalam lingkup pekerjaan yang dimaksud oleh unit kompetensi ini.
- 1.4 Perencanaan dan proses asesmen ditetapkan dan disepakati bersama dengan mempertimbangkan aspek-aspek tujuan dan konteks asesmen, ruang lingkup, kompetensi, persyaratan peserta, sumber daya asesmen, tempat asesmen serta jadwal asesmen.
- 1.5 Metode asesmen yang dapat diterapkan meliputi kombinasi metode tes lisan, tes tertulis, observasi tempat kerja/demonstrasi/simulasi, verifikasi bukti/portofolio dan wawancara serta metode lain yang relevan.

2. Persyaratan kompetensi

(Tidak ada.)

3. Pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan

3.1 Pengetahuan

- 3.1.1 Perkembangan manusia dan sosial di lingkungannya
- 3.1.2 Perkembangan profesi dan keilmuan di bidang yang diminatinya
- 3.1.3 Perkembangan teknologi dan media

- 3.2 Keterampilan
 - 3.2.1 Mengelola proyek desain
 - 3.2.2 Memimpin organisasi desain

- 4. Sikap kerja yang diperlukan
 - 4.1 Terbuka terhadap berbagai kemungkinan baru
 - 4.2 Kepemimpinan yang ditunjukkan melalui kemampuan berkomunikasi, memberikan arahan dan mengambil keputusan dalam melakukan koordinasi pekerjaan
 - 4.3 Kolaboratif dengan profesi dan keilmuan lain
 - 4.4 Terbuka terhadap kritik dan pendapat
 - 4.5 Eksploratif mencari gagasan baru
 - 4.6 Bertanggung jawab terhadap organisasi, profesi, publik dan lingkungan

- 5. Aspek kritis
 - 5.1 Ketepatan dalam mengorelasikan strategi dan konsep desain secara transdisiplin terutama dalam meningkatkan inovasi dan invensi dalam masyarakat

BAB III PENUTUP

Dengan ditetapkannya Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia Kategori Jasa Profesional, Ilmiah dan Teknis Golongan Pokok Jasa Profesional, Ilmiah dan Teknis Lainnya Bidang Desain Grafis dan Desain Komunikasi Visual, maka SKKNI ini menjadi acuan dalam penyusunan jenjang kualifikasi nasional, penyelenggaraan pendidikan dan pelatihan, serta sertifikasi kompetensi.

MENTERI KETENAGAKERJAAN
REPUBLIK INDONESIA,



IDA FAUZIYAH