



MENTERI KETENAGAKERJAAN
REPUBLIK INDONESIA

KEPUTUSAN MENTERI KETENAGAKERJAAN
REPUBLIK INDONESIA
NOMOR 240 TAHUN 2022
TENTANG

PENETAPAN STANDAR KOMPETENSI KERJA NASIONAL INDONESIA
KATEGORI AKTIVITAS PROFESIONAL, ILMIAH DAN TEKNIS GOLONGAN
POKOK AKTIVITAS PROFESIONAL, ILMIAH DAN TEKNIS LAINNYA
BIDANG AKTIVITAS DESAIN TEKSTIL, FASHION DAN *APPAREL*
SUB BIDANG KREASI *FASHION READY TO WEAR*

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 Aktivitas Profesional, Ilmiah dan Teknis Golongan Pokok Aktivitas Profesional, Ilmiah dan Teknis Lainnya Bidang Aktivitas Desain Tekstil, Fashion dan *Apparel* Sub Bidang Kreasi *Fashion Ready to Wear*;
- b. bahwa Rancangan Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia Kategori Aktivitas Profesional, Ilmiah dan Teknis Golongan Pokok Aktivitas Profesional, Ilmiah dan Teknis Lainnya Bidang Aktivitas Desain Tekstil, Fashion dan *Apparel* Sub Bidang Kreasi *Fashion Ready to Wear* telah disepakati melalui Konvensi Nasional pada 26 Januari 2021 di Jakarta;

- c. bahwa sesuai surat Direktur Standardisasi Kompetensi, Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif/Badan Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Nomor B/UM.00.00/74/ DSDK.4/2021 tanggal 30 November 2021 perihal permohonan Penetapan Rancangan Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia Kategori Aktivitas Profesional, Ilmiah dan Teknis Golongan Pokok Aktivitas Profesional, Ilmiah dan Teknis Lainnya Bidang Aktivitas Desain Tekstil, Fashion dan *Apparel* Sub Bidang Kreasi *Fashion Ready to Wear*;
- 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 Aktivitas Profesional, Ilmiah dan Teknis Golongan Pokok Aktivitas Profesional, Ilmiah dan Teknis Lainnya Bidang Aktivitas Desain Tekstil, Fashion dan *Apparel* Sub Bidang Kreasi *Fashion Ready to Wear*;

- 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 2014 tentang Pedoman Penerapan Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2014 Nomor 1792);
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 AKTIVITAS PROFESIONAL, ILMIAH DAN TEKNIS GOLONGAN POKOK AKTIVITAS PROFESIONAL, ILMIAH DAN TEKNIS LAINNYA BIDANG AKTIVITAS DESAIN TEKSTIL, FASHION DAN *APPAREL* SUB BIDANG KREASI *FASHION READY TO WEAR*.

KESATU : Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia Kategori Aktivitas Profesional, Ilmiah dan Teknis Golongan Pokok Aktivitas Profesional, Ilmiah dan Teknis Lainnya Bidang Aktivitas Desain Tekstil, Fashion dan *Apparel* Sub Bidang Kreasi *Fashion Ready to Wear*, 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 Pariwisata dan Ekonomi Kreatif dan/atau kementerian/lembaga teknis terkait sesuai dengan tugas dan fungsinya.
- KEEMPAT : Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia sebagaimana dimaksud dalam Diktum KESATU dikaji ulang setiap 5 (lima) tahun atau sesuai dengan kebutuhan.
- KELIMA : Keputusan Menteri ini mulai berlaku pada tanggal ditetapkan.

Ditetapkan di Jakarta
pada tanggal 30 Desember 2022

MENTERI KETENAGAKERJAAN
REPUBLIK INDONESIA,


IDA FAUZIYAH

LAMPIRAN
KEPUTUSAN MENTERI KETENAGAKERJAAN
REPUBLIK INDONESIA
NOMOR 240 TAHUN 2022
TENTANG
PENETAPAN STANDAR KOMPETENSI KERJA
NASIONAL INDONESIA KATEGORI
AKTIVITAS PROFESIONAL, ILMIAH, DAN
TEKNIS GOLONGAN POKOK AKTIVITAS
PROFESIONAL, ILMIAH DAN TEKNIS
LAINNYA BIDANG AKTIVITAS DESAIN
TEKSTIL, *FASHION*, DAN *APPAREL* SUB
BIDANG KREASI *FASHION READY TO WEAR*

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Fashion (mode) merupakan salah satu bidang ekonomi kreatif yang memiliki ruang lingkup cukup luas. Mulai dari bahan baku (hulu), proses serat, tekstil, produk akhir *fashion* hingga tata kelola pemasarannya (hilir). Produk akhirnya pun secara substansial dapat dibagi berdasarkan pemrosesan, yaitu industri, tradisional, *made to order*, ataupun *ready to wear*.

Sebagai penanda perubahan gaya hidup pada suatu periode, *fashion* terus mencari pembaharuan dan fokus pada perubahan. Sifat inilah yang menuntut desainer dan pelaku industri *fashion* harus selalu kreatif sekaligus mampu bertahan pada tekanan situasi tertentu. Hal tersebut tergambar dalam hubungan saling ketergantungan (*interdependent relationship*) dalam sebuah ekosistem. Elemen ekosistem ini terdiri atas kreasi, produksi, distribusi, dan penjualan.

Proses kreatif adalah kegiatan mengembangkan ide baru serta menemukan cara baru untuk mendapat nilai tambah suatu produk. Hal itu menjadi titik awal dan bagian utama dalam rantai nilai ekosistem *fashion* yang menghadirkan inovasi, serta menjadi salah satu kekuatan daya saing.

Secara umum terdapat tujuh fungsi bidang *fashion* (kreasi) *ready to wear*, yaitu senior *fashion designer*, *fashion designer*, asisten *fashion designer*, *supervisor sample*, pembuat pola, penjahit sampel, dan

finishing. Keseluruhan fungsi ini menggambarkan kebutuhan industri terhadap sumber daya manusia yang kompeten dan profesional pada subsektor *fashion*, khususnya bidang kreasi *ready to wear*. Oleh karenanya, diperlukan standar kompetensi nasional guna menciptakan pelaku-pelaku industri *fashion* di bidang kreasi *ready to wear* yang kompeten dan berdaya saing, baik nasional maupun internasional.

Perumusan standar kompetensi nasional ini mengacu pada hal-hal sebagai berikut:

1. Peraturan Menteri Ketenagakerjaan Nomor 2 Tahun 2016 tentang Sistem Standardisasi Kompetensi Kerja Nasional.
2. Peraturan Menteri Ketenagakerjaan Nomor 3 Tahun 2016 tentang Tata Cara Penetapan Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia yang mengatur tentang Pola Penulisan dan Kandungan Substansi serta Tahapan Proses Perumusannya.
3. Ekonomi Kreatif: Kekuatan Baru Indonesia Menuju 2015--2019. Rencana Aksi Jangka Menengah Mode 2015-2019. Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif.
4. Undang-undang Nomor 24 Tahun 2019 tentang Ekonomi Kreatif.
5. Klasifikasi Baku Lapangan Usaha Indonesia (KBLI) 2020.

Berdasarkan rumusan dan kebutuhan ini maka disusun Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia (SKKNI) kategori aktivitas profesional, ilmiah, dan teknis, golongan aktivitas desain khusus, bidang aktivitas desain tekstil, *fashion*, dan *apparel*. Fokus SKKNI ini pada subbidang kreasi *fashion ready to wear*. Dalam SKKNI ini tercakup unit kompetensi yang dibutuhkan SDM dalam proses kreasi, mulai dari perencanaan target pasar, pemetaan produk, konsep koleksi hingga mengembangkan desain dan melaksanakan pembuatan sampel.

B. Pengertian

1. *Made to order* adalah jenis proses pembuatan produk mode yang khusus sesuai pesanan, dari individu ataupun kelompok yang dikerjakan untuk *private client*.

2. *Ready-to-wear* atau siap pakai adalah proses pembuatan produk mode yang dibuat berdasarkan ukuran standar/umum dan hasilnya dipasarkan sebagai produk siap pakai.
3. *Tailor made* yaitu produk mode yang dalam proses pembuatannya diawali dengan pengukuran dan penyelesaian khusus berdasarkan pesanan individu.
4. *High fashion* atau adibusana yaitu produk mode *tailor made* yang dibuat dengan teknik pengerjaan rumit, menggunakan material berkualitas tinggi, dan proses penyelesaian lebih detail. Dengan demikian, prosesnya membutuhkan waktu lama.
5. *Casual wear* adalah jenis produk mode busana untuk aktivitas sehari-hari.
6. *Active sportswear* adalah jenis produk mode busana khusus untuk kegiatan olahraga.
7. *Formal wear* adalah jenis produk mode yang tidak hanya berfungsi sebagai busana formal, tetapi juga dapat berfungsi sebagai busana untuk kegiatan-kegiatan tertentu.
8. Demografi adalah jumlah penduduk, persebaran geografis, komposisi penduduk dan karakter demografis serta bagaimana faktor-faktor ini berubah dari waktu ke waktu.
9. Psikografi adalah identifikasi karakteristik kepribadian dan sikap yang mempengaruhi gaya hidup seseorang dan perilaku pembelian.
10. Kontemporer adalah tampilan yang modern ataupun masa kini.
11. *Trend forecasting* atau prediksi tren adalah pendekatan strategis untuk memahami perubahan perilaku pola berpikir secara global.
12. *Mindmapping* adalah metode untuk menuangkan berbagai macam ide baru dengan cara memetakan konsep pikir yang dimulai dari tema besar hingga uraian rinciannya.
13. *Moodboard* adalah komposisi gambar yang dibuat sebagai referensi untuk menentukan ide dari desain yang akan dibuat.
14. *Swatches* bahan adalah sepotong kecil material tekstil yang memuat gambaran mengenai tekstur, warna, dan karakteristik kain dengan spesifikasi tertentu.

15. Konsep desain adalah ide di balik sebuah desain yang didasari oleh pemikiran, logika, serta penalaran untuk mendesain.
16. Serial adalah serangkaian desain yang membentuk satu kesatuan konsep.
17. *Coordinates* adalah serangkaian padu padan busana atau desain yang membentuk satu kesatuan konsep.
18. Gambar teknis (*technical drawing*) adalah teknik menggambar ide produk secara mendetail, sebelum menjadi purwarupa dan diproduksi.
19. *Bitmap* adalah format *file* gambar digital yang terdiri dari matriks titik dalam pola jika dilihat dari jauh menghasilkan gambar secara keseluruhan (contoh: GIF, JPEG, PNG, TIFF, XBM, BMP, dan PCX).
20. *Vector* adalah format *file* gambar digital yang terdiri dari beberapa titik dan garis (poligon). Setiap alur pada *vector* dapat ditambahkan atribut termasuk ketebalan garis, bentuk, kurva, warna garis dan warna isi, serta gradasi. Contoh *file vector* adalah WMF, SWF, CDR, dan AI.
21. Ilustrasi mode adalah penyampaian visual berupa gambar atau sketsa, dari suatu konsep/ide desain mode agar lebih mudah dipahami dan menarik untuk dilihat.
22. Anatomi modis adalah gambaran kerangka tubuh dengan lekuk tubuh secara modis.
23. *Top* adalah busana atasan.
24. *Bottom* adalah busana bawahan.
25. *Dress* adalah busana terusan.
26. *Outer* adalah busana yang dikenakan paling luar.
27. Kertas kerja atau *worksheet* adalah lembar kerja yang menguraikan semua keterangan yang diperlukan dalam pembuatan produk busana.
28. Sketsa adalah rancangan desain berupa gambar.
29. Prinsip desain adalah suatu teknik atau petunjuk bagaimana menerapkan unsur-unsur ke dalam suatu desain.

30. Unsur desain adalah unsur-unsur yang digunakan untuk mewujudkan desain yaitu titik, garis, bidang, warna, tekstur, dan ruang.
31. *Basic style* adalah gaya dasar berbusana.
32. *Style* adalah gaya berpakaian.
33. *Look* adalah gaya yang menyerupai cara berpakaian kelompok profesi atau lokasi tertentu.
34. *Army look* adalah gaya yang terinspirasi dari seragam militer.
35. *Sailor look* adalah gaya yang terinspirasi dari pelaut.
36. *Japanese look* adalah gaya yang terinspirasi dari pakaian tradisional Jepang di antaranya kimono.
37. *Peasant look* adalah gaya yang terinspirasi dari petani Eropa.
38. *Gothic look* adalah gaya berbusana yang terinspirasi dari sisi kelam era *gothic* di abad pertengahan, sastra-sastra horor, film-film horor, surealisme, dan music *punk rock*. Memiliki tampilan busana dengan ciri khas gelap, misterius, eksotis, dan mistis. Contoh: baju hitam, kulit putih pucat, rambut hitam, dandanan lipstik hitam, dan *eyeliner* hitam.
39. *Hippies look* adalah gaya yang menggambarkan kebebasan kelompok *hippies* di akhir Tahun 60-an dan awal Tahun 70-an.
40. *Starting point* adalah gambar atau bentuk visual yang menjadi titik awal dalam proses desain.
41. Stilasi bentuk adalah reka baru bentuk dengan cara mengubah bentuk dengan menambah/melebih-lebihkan, mengurangi/menyederhanakan dan merusak (*distorsi*).
42. Konsep *mix and match* adalah konsep tukar pakai atau padu padan.
43. Serat tekstil adalah materi bahan baku dalam pembuatan benang dan kain.
44. Serat alam adalah jenis bahan baku untuk pembuatan benang atau kain yang berasal dari tumbuhan, hewan atau melalui geologis.
45. Serat buatan atau sintesis adalah serat yang dibuat sedemikian rupa dengan menggunakan bahan kimia sehingga menghasilkan serat yang memiliki sifat fisik yang sama atau bahkan lebih baik dari serat alam.

46. Konstruksi tekstil adalah susunan benang yang menentukan berat, jatuh (*drape*), keawetan, dan tekstur suatu kain.
47. *Woven* adalah salah satu metode dasar konstruksi bahan yang dibuat dari hasil penyilangan dua benang dengan cara ditenun atau dianyam.
48. *Non woven* adalah kain yang terbuat dari busa *polypropylene* berbentuk serat panjang yang terikat dan tersusun dengan kuat secara kimiawi, mekanik, panas, dan perawatan dengan pelarut.
49. Kempa adalah benda yang digunakan untuk menekan (memerah, mengapit).
50. *Patchwork* adalah seni menyusun dan menggabungkan potongan-potongan kain beraneka warna dan motif dengan cara dijahit sesuai desain.
51. *Beadings* adalah seni merangkai manik-manik dengan teknik jahit tangan.
52. Tekstur *smock* adalah salah satu teknik untuk memanipulasi sehelai kain agar kain tersebut memiliki tekstur yang timbul atau berkerut.
53. Opnaisel adalah lipatan kain lurus yang dijahit tindas sebagai variasi pada baju.
54. *Cut and brush* adalah teknik olah bahan dengan cara menumpuk beberapa lapis kain kemudian diberi jahitan berulang, setelah itu ruang di antara jahitan digunting kemudian disikat untuk mendapatkan efek tekstur.
55. *Pin tuck* disebut juga lipit tindas. Lipit-lipit kecil yang berjajar dan dijahit oleh mesin, sebagai hiasan.
56. *Hand stitch* adalah teknik menghias dengan jahitan tangan di antaranya: jahitan satu benang yang membentuk baris benang yang masuk dan keluar dari kain.
57. Sulam atau bordir adalah hiasan yang dibuat di atas kain atau bahan-bahan lain dengan jarum jahit dan benang. Selain benang, hiasan untuk sulaman atau bordir dapat menggunakan bahan-bahan seperti potongan logam, mutiara, manik-manik, bulu burung, dan payet.

58. Makrame adalah kerajinan simpul tali, dengan keahlian menyimpul tali baik dua buah tali, empat buah tali, dan sebagainya sehingga menghasilkan sebuah karya kerajinan yang selain berfungsi sebagai benda pakai juga mempunyai seni yang menarik.
59. *Quilting* adalah teknik menjahit dengan cara menyatukan atau menggabungkan potongan-potongan kain perca sesuai dengan desain yang diinginkan menjadi suatu kesatuan bagian yang indah dan berpola.
60. Kain perca adalah sisa-sisa guntingan kain setelah membuat karya kerajinan tekstil.
61. *Stamp* adalah teknik stempel.
62. *Emboss* adalah salah satu teknik olah latar yang memberikan tekstur efek timbul sesuai dengan motif yang sudah didesain pada plat cetakan.
63. *Dyes* adalah teknik mewarnai kain dengan cara dicelupkan dalam bahan pewarna.
64. Skema warna adalah kelompok warna yang digunakan dalam berbagai konteks seni dan desain.
65. *Colorwheel* atau disebut roda warna adalah warna yang digambarkan dalam bentuk lingkaran (roda) terdiri dari tiga warna dasar/primer yaitu merah, biru, dan kuning; warna sekunder orange, hijau dan ungu; serta warna *tertier*, warna antara primer dan sekunder.
66. Warna primer adalah warna yang menjadi fondasi dari warna lain. Tanpa adanya kategori warna ini, maka tidak akan ada warna-warna yang lain. Artinya semua warna, pada hakikatnya merupakan turunan dari percampuran ketiga warna primer ini (merah, kuning, biru).
67. Warna sekunder adalah warna yang berasal dari pencampuran dua warna primer. Misalnya warna merah (primer) jika dicampur dengan warna kuning (primer) maka akan menjadi warna orange (sekunder).
68. *Contrast* adalah tingkat perbedaan antara terang dan gelap.
69. Monokrom adalah warna senada dalam satu garis warna (ekawarna).
70. *Warm* adalah warna-warna dengan nada hangat, warna yang mengandung unsur merah dan kuning.

71. *Cold* adalah warna-warna dengan nada dingin, warna yang mengandung unsur biru dan hijau.
72. *Shade* adalah pencampuran satu warna dengan warna abu/hitam sehingga memberi kesan gelap.
73. *Tint* adalah pencampuran warna dengan unsur putih memberi kesan lebih terang atau lembut.
74. Monokrom adalah komposisi warna yang dibentuk oleh satu warna atau rona (*hue*) saja. Dari satu warna dibuat skema warna yang mengandung warna putih dan/atau abu abu.
75. Komposisi warna adalah penataan warna atau pencampuran warna untuk menghasilkan warna yang sesuai desain.
76. Patung torso/*dummy* adalah patung yang penampilannya hanya menampilkan bagian badan, dari dada, pinggang, dan panggul atau patung manusia yang tidak mempunyai kepala, tangan, dan kaki.
77. Teknik *draping* adalah teknik pembuatan pola yang dikerjakan dengan cara langsung menyematkan kain pada manekin.
78. Kertas merang adalah kertas yang terbuat dari jerami atau damen dalam bahasa Jawa.
79. Langsai adalah sifat kain yang jatuh dan menempel pada badan.
80. Siluet adalah garis luar atau bentuk dasar suatu pakaian.
81. Motif adalah corak hiasan pada kain.
82. *Sample sheet* adalah dokumen yang memuat detail konstruksi produk, gambar teknis serta ukuran komponen-komponen produk.
83. Pola adalah gambar yang dipakai untuk contoh/model/bentuk rancangan.
84. Pola dasar adalah pola yang masih asli, belum mengalami perubahan atau disebut masih natural.
85. Pola 2 dimensi adalah pola yang dibuat dengan menggunakan media 2 dimensi seperti kertas atau karton.
86. Pola *sloper* (rumah jahit) atau pola blok (produksi industri) adalah pola dasar yang dapat dikembangkan.
87. Spesifikasi desain adalah dokumen rinci terkait produk atau proses desain.

88. Rader adalah alat bertangkai dan beroda. Digunakan untuk memberi tanda pola pada bahan yang akan dijahit.
89. *Dart*/kupunat adalah lipatan meruncing yang dijahit di balik pakaian untuk membentuk garis-garis tubuh.
90. Kampuh (*seam allowance*) adalah kelebihan pada pinggiran panel (bagian potongan kain) untuk dijahit dengan menghubungkan dua panel.
91. Kelim adalah lipatan jahitan pada tepi kain.
92. Kerung adalah ukuran lingkaran pola pada lengan dan leher.
93. *Sewing* adalah proses penggabungan hasil potongan melalui proses jahit hingga membentuk produk jadi.
94. Pengepresan (*pressing*) adalah penyetricaan busana atau bahan tekstil.
95. *Finishing* sampel adalah prosedur penyelesaian proses produksi busana sampel.
96. Kaca pembesar kain (*cloth magnifier*) adalah kaca pembesar khusus untuk kain dengan pembesaran 10 kali.
97. Peralatan *steaming* adalah suatu alat untuk menghilangkan kerutan pada kain dengan cepat yang memanfaatkan uap air bersuhu tinggi.
98. Penjaminan mutu adalah proses penetapan dan pemenuhan standar mutu pengelolaan secara konsisten dan berkelanjutan sehingga konsumen, produsen, dan pihak lain yang berkepentingan memperoleh kepuasan.
99. Biaya *overhead* adalah pengeluaran tambahan yang tidak berkaitan langsung dengan proses produksi yang dilakukan.
100. *Lookbook* adalah salah satu bagian dari *marketing tools* untuk mempromosikan *fashion brand* dengan koleksi maupun karakter gaya yang ditawarkan.
101. *Styling* adalah proses untuk mewujudkan suatu *style* (gaya berpakaian) atau secara sederhana dapat disebut dengan penataan.
102. *Voering* adalah bahan pelapis busana yang warnanya senada dengan bahan utama atau bahan luarnya.

103. *Interfacing* adalah lapisan berupa tekstil yang digunakan di antara dua lapisan kain untuk memberikan kekuatan, stabilitas, dan keawetan bentuk pada kain terluar karena tekanan yang diberikan pada berbagai tahap produksi, atau selama pemakaian atau perawatan.

C. Penggunaan SKKNI

Standar kompetensi ini dibutuhkan oleh lembaga/institusi yang berkaitan dengan pengembangan sumber daya manusia, antara lain sebagai berikut.

1. Pada institusi pendidikan dan pelatihan, standar kompetensi ini berguna untuk:
 - a. Memberi informasi untuk pengembangan program dan kurikulum,
 - b. Sebagai acuan penyelenggaraan pelatihan, penilaian, dan sertifikasi.
2. Pada dunia usaha/industri dan penggunaan tenaga kerja, standar kompetensi ini berguna untuk:
 - a. Membantu proses rekrutmen,
 - b. Membantu penilaian unjuk kerja,
 - c. Membantu menyusun uraian jabatan, dan
 - d. Membantu mengembangkan program pelatihan yang spesifik berdasarkan kebutuhan dunia usaha / industri.
3. Pada institusi penyelenggara pengujian dan sertifikasi, standar kompetensi ini berguna untuk:
 - a. Acuan merumuskan paket-paket skema sertifikasi sesuai dengan kualifikasi dan levelnya,
 - b. Acuan penyelenggaraan pelatihan, penilaian, dan sertifikasi.

D. Komite Standar Kompetensi

1. Komite standar kompetensi

Sesuai dengan Peraturan Menteri Ketenagakerjaan Nomor 3 Tahun 2016 Tentang Tata Cara Penetapan Standar Kompetensi kerja Nasional Indonesia (SKKNI), Pasal 7 menyebutkan bahwa “Dalam hal instansi teknis telah memiliki satuan kerja yang tugas dan fungsinya

di bidang standardisasi atau pengembangan sumber daya manusia, maka tugas dan fungsi Komite Standar Kompetensi dilaksanakan oleh satuan kerja yang bersangkutan.” Maka sesuai dengan pasal sebagaimana disebutkan di atas fungsi perumusan dan pengembangan SKKNI Sektor Ekonomi Kreatif melekat pada fungsi Asisten Deputi Bidang Pengembangan Sumber Daya dan Kelembagaan, Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif.

2. Tim perumus

Susunan tim perumus RSKKNI Bidang Kreasi *Fashion Ready to Wear* dapat dilihat pada Tabel 1. berikut:

Tabel 1. Susunan tim perumus RSKKNI Bidang Kreasi *Fashion Ready to Wear*

| NO. | NAMA | INSTANSI/LEMBAGA | JABATAN DALAM TIM |
|-----|--|-----------------------------------|-------------------|
| 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1. | Tee Dina Midiani, S.Pd., M.Sn. | <i>Indonesian Fashion Chamber</i> | Ketua |
| 2. | Ir. Nuniek Mawardi | <i>Indonesian Fashion Chamber</i> | Wakil Ketua |
| 3. | Munira Alatas | <i>Indonesian Fashion Chamber</i> | Sekretaris |
| 4. | Taruna Kusmaryuda Kusmayadi, Bo.A., A.B., A.A. | <i>Indonesian Fashion Chamber</i> | Anggota |
| 5. | Dibya Adipranata Hody, S.E., M.M. | <i>Indonesian Fashion Chamber</i> | Anggota |
| 6. | Ir. David Kurniawan | <i>Indonesian Fashion Chamber</i> | Anggota |
| 7. | Daesy Christina Tjahjadi, S.Kom. | Ditali Cipta Kreatif | Anggota |
| 8. | Rinda Destiana, S.Farm. | Ditali Cipta Kreatif | Anggota |

3. Tim Verifikator

Susunan tim verifikator dibentuk berdasarkan Surat Keputusan Direktur Pengembangan Sumber Daya Manusia Ekonomi Kreatif selaku kuasa pengguna anggaran dapat dilihat pada Tabel 2. berikut:

Tabel 2. Susunan Tim verifikasi RSKKNI Bidang Kreasi *Fashion Ready to Wear*

| NO. | NAMA | INSTANSI | JABATAN / DALAM TIM |
|-----|---------------------------------------|---------------|------------------------|
| 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1. | Muhammad Ricky Fauziyani, S.Sos, M.Pd | Kemenparekraf | Ketua |
| 2. | Wedha Laksana | Kemenparekraf | Anggota |
| 3. | Hidayatullah Arrozi | Kemenparekraf | Anggota |
| 4. | Christin Sinurat | Kemenparekraf | Anggota |
| 5. | Drs. H. Budiharja, MM | Asesor | Anggota |

BAB II
STANDAR KOMPETENSI KERJA NASIONAL INDONESIA

A. Pemetaan standar kompetensi

| TUJUAN UTAMA | FUNGSI KUNCI | FUNGSI UTAMA | FUNGSI DASAR | |
|--|---|--------------|---|--|
| Menghasilkan sampel produk <i>fashion</i> yang berkualitas dan Sumber Daya Manusia (SDM) yang berdaya saing serta terstandar | Merencanakan target pasar dan pemetaan produk | | Mengidentifikasi segmentasi pasar dan kategori produk | |
| | | | Membuat pemetaan dan konsep produk | |
| | Merencanakan konsep koleksi | | Menentukan tren sebagai acuan pembuatan konsep koleksi <i>ready to wear</i> | |
| | | | Membuat perencanaan koleksi <i>ready to wear</i> | |
| | Mengembangkan desain <i>fashion</i> | | Menguasai pengembangan desain <i>fashion</i> | Mengembangkan serial desain <i>ready to wear</i> |
| | | | | Menetapkan koleksi yang akan diproduksi |
| | | | | Menggambar anatomi modis dan ilustrasi mode |
| | | | | Membuat Gambar Teknis (<i>technical drawing</i>) |
| | | | | Membuat desain secara digital |
| Menerapkan prinsip, <i>style, look</i> dan pengembangan desain | | | | |

| TUJUAN UTAMA | FUNGSI KUNCI | FUNGSI UTAMA | FUNGSI DASAR | |
|--------------|-------------------------------------|---|--|---|
| | | | Menerapkan sejarah mode sebagai inspirasi dalam desain | |
| | | | Mengidentifikasi ragam dan komposisi tekstil dalam busana | |
| | | Melakukan eksperimen pengembangan desain <i>fashion</i> | Membuat eksperimen bahan dan olah bahan | |
| | | | Membuat eksperimen warna | |
| | | | Membuat eksperimen desain dengan teknik 3 dimensi | |
| | | | Membuat desain motif tekstil | |
| | | Melaksanakan produksi sampel | Mempersiapkan proses produksi sampel | Melengkapi lembar kerja sampel sesuai dengan spesifikasi desain |
| | | | | Menyiapkan langkah kerja pembuatan sampel |
| | Melaksanakan proses produksi sampel | | Memodifikasi pola berdasarkan desain untuk sample <i>ready to wear</i> | |
| | | | Menggunting bahan untuk pembuatan sampel <i>ready to wear</i> | |
| | | | Menjahit sampel <i>ready to wear</i> | |
| | | | Mengawasi mutu pekerjaan busana (<i>quality control</i>) | |

| TUJUAN UTAMA | FUNGSI KUNCI | FUNGSI UTAMA | FUNGSI DASAR |
|--------------|--------------|--|--|
| | | | Melakukan penyelesaian akhir busana (<i>finishing</i>) |
| | | Menentukan harga dan membuat <i>lookbook</i> | Menghitung harga produk sampel |
| | | | Membuat <i>lookbook</i> dan <i>styling</i> |
| | | | Menyimpan hasil sampel dan lembar kerja |

B. Daftar unit kompetensi

| NO. | KODE UNIT | JUDUL UNIT KOMPETENSI |
|-----|-----------------|---|
| 1 | 2 | 3 |
| 1. | M.74FAS13.001.1 | Mengidentifikasi Segmentasi Pasar dan Kategori Produk |
| 2. | M.74FAS13.002.1 | Membuat Pemetaan dan Konsep Produk |
| 3. | M.74FAS13.003.1 | Menentukan Tren Sebagai Acuan Pembuatan Konsep Koleksi <i>Ready To Wear</i> |
| 4. | M.74FAS13.004.1 | Membuat Perencanaan Koleksi <i>Ready to Wear</i> |
| 5. | M.74FAS13.005.1 | Mengembangkan Serial Desain <i>Ready to Wear</i> |
| 6. | M.74FAS13.006.1 | Menetapkan Koleksi yang akan Diproduksi |
| 7. | M.74FAS13.007.1 | Menggambar Anatomi Modis dan Ilustrasi Mode |
| 8. | M.74FAS13.008.1 | Membuat Gambar Teknis (<i>Technical Drawing</i>) |
| 9. | M.74FAS13.009.1 | Membuat Desain secara Digital |
| 10. | M.74FAS13.010.1 | Menerapkan Prinsip, <i>Style, Look</i> , dan Pengembangan Desain |
| 11. | M.74FAS13.011.1 | Menerapkan Sejarah Mode Sebagai Inspirasi Dalam Desain |
| 12. | M.74FAS13.012.1 | Mengidentifikasi Ragam dan Komposisi Tekstil Dalam Busana |
| 13. | M.74FAS13.013.1 | Membuat Eksperimen Bahan dan Olah Bahan |
| 14. | M.74FAS13.014.1 | Membuat Eksperimen Warna |
| 15. | M.74FAS13.015.1 | Membuat Eksperimen Desain dengan Teknik 3 Dimensi |
| 16. | M.74FAS13.016.1 | Membuat Desain Motif Tekstil |
| 17. | M.74FAS13.017.1 | Melengkapi Lembar Kerja Sampel sesuai dengan Spesifikasi Desain |
| 18. | M.74FAS13.018.1 | Menyiapkan Langkah Kerja Pembuatan Sampel |
| 19. | M.74FAS13.019.1 | Memodifikasi Pola Berdasarkan Desain Untuk Sampel <i>Ready To Wear</i> |

| NO. | KODE UNIT | JUDUL UNIT KOMPETENSI |
|-----|-----------------|---|
| 1 | 2 | 3 |
| 20. | M.74FAS13.020.1 | Menggunting Bahan Untuk Pembuatan Sampel <i>Ready To Wear</i> |
| 21. | M.74FAS13.021.1 | Menjahit Sampel <i>Ready To Wear</i> |
| 22. | M.74FAS13.022.1 | Mengawasi Mutu Pekerjaan Busana (<i>Quality Control</i>) |
| 23. | M.74FAS13.023.1 | Melakukan Penyelesaian Akhir Busana (<i>Finishing</i>) |
| 24. | M.74FAS13.024.1 | Menghitung Harga Produk Sampel |
| 25. | M.74FAS13.025.1 | Membuat <i>Lookbook</i> dan <i>Styling</i> |
| 26. | M.74FAS13.026.1 | Menyimpan Hasil Sampel dan Lembar Kerja |

C. Uraian Unit Kompetensi

KODE UNIT : M.74FAS13.001.1

JUDUL UNIT : Mengidentifikasi Segmentasi Pasar dan Kategori Produk

DESKRIPSI UNIT : Unit kompetensi ini mencakup pengetahuan, pemahaman, aplikasi, sikap, dan keterampilan dalam mengidentifikasi segmentasi pasar dan kategori produk.

| ELEMEN KOMPETENSI | KRITERIA UNJUK KERJA |
|--|---|
| 1. Menganalisis segmentasi pasar | 1.1 Segmentasi pasar diidentifikasi dan dianalisis berdasarkan demografi mencakup usia, jenis kelamin, dan kelas sosial sesuai kriteria. 1.2 Segmentasi pasar diidentifikasi dan dianalisis berdasarkan psikografi mencakup ciri-ciri, kepribadian konsumen, nilai-nilai, sikap, minat, dan gaya hidup sesuai kriteria. 1.3 Segmentasi pasar diidentifikasi dan dianalisis berdasarkan selera kepribadian (<i>enam basic styles</i>). |
| 2. Menganalisis kategori produk | 2.1 Produk mode diidentifikasi berdasarkan kategori fungsi pakai, bentuk, tren, dan <i>style</i> . 2.2 Alternatif kategori produk mode dipilih dan digabungkan berdasarkan fungsi pakai, bentuk, tren, dan <i>style</i> . 2.3 Berbagai macam merek dagang (<i>brand</i>) produk mode dianalisis sesuai kategori. |
| 3. Menentukan segmentasi pasar dan kategori produk | 3.1 Data segmentasi pasar dipilih untuk mengidentifikasi perilaku konsumen. 3.2 Kategori produk mode dipilih berdasarkan segmentasi pasar yang sudah ditentukan. 3.3 Segmentasi pasar, perilaku konsumen, dan kategori produk diidentifikasi dan dirangkum untuk menjadi acuan dalam pembuatan konsep desain. |

BATASAN VARIABEL

1. Konteks variabel
 - 1.1 Segmentasi pasar berdasarkan psikografi.
 - 1.2 Segmentasi pasar berdasarkan demografi.
 - 1.3 Enam *basic styles* mencakup *sporty casual*, *feminine romantic*, *classic elegant*, *exotic dramatic*, *sexy alluring*, dan *arty off beat*.
 - 1.4 Pembagian produk mode berdasarkan kategori fungsi pakai (*casual*, *active sports*, *formal*, *lingerie*, *muslim*, dan *maternity*), bentuk (*top*, *bottom*, *dress*, dan *outer*), tren (*basic*, *new basic*, *kontemporer*, dan *avant garde*), *style* (*sporty casual*, *feminine romantic*, *classic elegant*, *exotic dramatic*, *sexy alluring*, dan *arty off beat*).
 - 1.5 Menentukan target pasar dan menganalisis perilaku konsumen yang dituju.

2. Peralatan dan perlengkapan
 - 2.1 Peralatan
 - 2.1.1 Perangkat lunak (*software*/program aplikasi)
 - 2.1.2 Perangkat keras (komputer dan *printer*)
 - 2.2 Perlengkapan
 - 2.2.1 Alat tulis kantor

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 dilakukan terhadap pengetahuan, keterampilan, dan sikap kerja dalam mengidentifikasi segmentasi pasar dan kategori produk.

- 1.2 Penilaian dapat dilakukan dengan cara:
 - 1.2.1 Demonstrasi/praktik, dan/atau,
 - 1.2.2 Kerja riil (*work place asesment*) dan/atau cek produk di tempat kerja,
 - 1.2.3 Verifikasi bukti portofolio dan wawancara.
 - 1.3 Penilaian dapat dilakukan dengan cara ujian tulis di tempat kerja dan/atau Tempat Uji Kompetensi (TUK).
-
2. Persyaratan kompetensi
(Tidak ada.)
-
3. Pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan
 - 3.1 Pengetahuan
 - 3.1.1 Pemahaman segmentasi pasar berdasarkan demografi, psikografi, dan *style*
 - 3.1.2 Pemahaman produk mode berdasarkan kategori fungsi pakai, bentuk, tren, dan *style*
 - 3.1.3 Mengidentifikasi perilaku konsumen sesuai target pasar
 - 3.2 Keterampilan
 - 3.2.1 Membuat rangkuman target pasar yang dituju
-
4. Sikap kerja yang diperlukan
 - 4.1 Teliti
 - 4.2 Analitis
 - 4.3 Tanggung jawab
-
5. Aspek kritis
 - 5.1 Analitis dalam mengidentifikasi segmentasi pasar, perilaku konsumen, dan kategori produk untuk menjadi acuan dalam pembuatan konsep desain

KODE UNIT : M.74FAS13.002.1

JUDUL UNIT : Membuat Pemetaan dan Konsep Produk

DESKRIPSI UNIT : Unit kompetensi ini mencakup pengetahuan, keterampilan, dan sikap untuk membuat konsep produk, mulai dari menentukan segmentasi pasar, menganalisis kompetitor, hingga membuat pemetaan posisi produk di pasar.

| ELEMEN KOMPETENSI | KRITERIA UNJUK KERJA |
|---|--|
| 1. Merumuskan data segmentasi pasar dan spesifikasi produk | 1.1 Data spesifikasi produk dan segmentasi pasar dirumuskan dengan memperhatikan target pasar tujuan. 1.2 Data spesifikasi produk kompetitor diidentifikasi dengan memperhatikan kesamaan target pasar tujuan. |
| 2. Mengategorikan produk berdasarkan pemetaan harga dan kriteria penerapan tren | 2.1 Kategori produk dianalisis berdasarkan pemetaan harga (<i>low price – high price</i>) dan penerapan tren (<i>basic</i> dan <i>fashionable</i>). 2.2 Data analisis kompetitor dikompilasi dan disesuaikan dengan kesamaan target pasar. 2.3 Pemetaan posisi produk di pasar tujuan dibuat dengan memasukkan spesifikasi segmen pasar dan data analisa kompetitor. 2.4 Peta posisi produk diperiksa agar sesuai dengan target pasar dan analisa kompetitor. |
| 3. Membuat konsep produk | 3.1 Konsep produk ditentukan berdasarkan kriteria penerapan tren (<i>product basic, new basic, kontemporer, dan avant garde</i>). 3.2 Konsep produk ditentukan berdasarkan rentang harga. 3.3 Konsep produk dibuat berdasarkan penentuan kriteria penerapan trend dan rentang harga. 3.4 Konsep produk dikompilasi dalam bentuk laporan sebagai acuan pembuatan perencanaan koleksi. |

BATASAN VARIABEL

1. Konteks variabel
 - 1.1 Analisis kompetitor berdasarkan:
 - 1.1.1 Segmentasi pasar.
 - 1.1.2 Spesifikasi produk.
 - 1.2 Peta posisi produk berdasarkan:
 - 1.2.1 Penentuan harga pasar (*high price* dan *low price*).
 - 1.2.2 Kategori kesesuaian produk (*basic – fashionable*).
 - 1.3 Konsep produk berdasarkan kriteria penerapan tren (*basic, new basic, kontemporer* dan *avant garde*)

2. Peralatan dan perlengkapan
 - 2.1 Peralatan
 - 2.1.1 Perangkat lunak (*software*/program aplikasi)
 - 2.1.2 Perangkat keras (komputer dan *printer*)
 - 2.2 Perlengkapan
 - 2.2.1 Alat tulis kantor

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 dilakukan terhadap pengetahuan, keterampilan, dan sikap kerja dalam membuat pemetaan dan konsep produk.
 - 1.2 Penilaian dapat dilakukan dengan cara:
 - 1.2.1 Demonstrasi/praktik, dan/atau,

- 1.2.2 Kerja *riil* (*work place asesment*) dan/atau cek produk di tempat kerja,
 - 1.2.3 Verifikasi bukti portofolio dan wawancara.
- 1.3 Penilaian dapat dilakukan dengan cara ujian tulis di tempat kerja dan/atau Tempat Uji Kompetensi (TUK).

2. Persyaratan kompetensi
(Tidak ada.)

3. Pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan
 - 3.1 Pengetahuan
 - 3.1.1 Riset pasar
 - 3.1.2 Riset analisa kompetitor
 - 3.1.3 Pemetaan posisi produk
 - 3.1.4 Konsep produk
 - 3.2 Keterampilan
 - 3.2.1 Membuat spesifikasi segmen pasar
 - 3.2.2 Membuat pemetaan posisi produk
 - 3.2.3 Membuat konsep produk

4. Sikap kerja yang diperlukan
 - 4.1 Teliti
 - 4.2 Cermat
 - 4.3 Tanggung jawab

5. Aspek kritis
 - 5.1 Ketelitian menganalisis produk berdasarkan pemetaan harga dan penerapan tren
 - 5.2 Kecermatan dalam membuat pemetaan posisi produk di pasar tujuan

KODE UNIT : M.74FAS13.003.1

JUDUL UNIT : Menentukan Tren Sebagai Acuan Pembuatan Konsep Koleksi *Ready To Wear*

DESKRIPSI UNIT : Unit kompetensi ini mencakup pengetahuan, pemahaman, aplikasi, sikap, dan keterampilan dalam menentukan acuan tren sebagai acuan pembuatan konsep koleksi busana *ready to wear*.

| ELEMEN KOMPETENSI | KRITERIA UNJUK KERJA |
|---|---|
| 1. Menganalisis perkembangan mode, tren masa lalu, dan tren masa kini | 1.1 Perkembangan mode diidentifikasi berdasarkan koleksi desainer mode abad XX dan abad XXI. 1.2 Tren masa lalu dianalisis untuk melihat keterkaitannya dengan tren masa kini. 1.3 Tren masa kini yang diminati diidentifikasi berdasarkan desainer penentu tren. |
| 2. Menganalisis <i>trend forecasting</i> | 2.1 Berbagai informasi <i>trend forecasting</i> dikumpulkan untuk memenuhi kebutuhan dan mengatasi permasalahan di masa yang akan datang. 2.2 Hasil pengumpulan data tren dianalisis berdasarkan kebutuhan. |
| 3. Menentukan tren | 3.1 Data tren yang telah dianalisis dipilih berdasarkan kesesuaian target pasar yang telah ditentukan. 3.2 Hasil analisis tren dibuat dalam bentuk laporan sebagai acuan pembuatan konsep koleksi. |

BATASAN VARIABEL

1. Konteks variabel

1.1 Perkembangan mode meliputi:

1.1.1 Sumber informasi tren.

1.1.2 Perkembangan mode modern Abad XX dan XXI.

1.1.3 Perkembangan mode masa kini hingga prediksi mode akan datang (*trend forecasting*).

1.1.4 Desainer yang berpengaruh pada industri mode mencakup desainer internasional dan desainer Indonesia.

1.1.5 Analisis tren sesuai dengan target pasar.

2. Peralatan dan perlengkapan

2.1 Peralatan

2.1.1 Perangkat lunak (*software*/program aplikasi)

2.1.2 Perangkat keras (*printer* dan komputer)

2.2 Perlengkapan

2.2.1 Alat tulis kantor

2.2.2 Buku atau majalah yang berhubungan dengan sejarah mode dan tren

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 dilakukan terhadap pengetahuan, keterampilan, dan sikap kerja dalam menentukan acuan tren.

1.2 Penilaian dapat dilakukan dengan cara:

1.2.1 Demonstrasi/praktik, dan/atau,

1.2.2 Kerja *riil* (*work place asesment*) dan/atau cek produk di tempat kerja,

1.2.3 Verifikasi bukti portofolio dan wawancara.

1.3 Penilaian dapat dilakukan dengan cara ujian tulis di tempat kerja dan/atau Tempat Uji Kompetensi (TUK).

2. Persyaratan kompetensi

(Tidak ada.)

3. Pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan

3.1 Pengetahuan

3.1.1 Perkembangan mode masa kini dan masa yang akan datang

3.1.2 *Trend forecasting*

3.2 Keterampilan

3.2.1 Membuat laporan tren sesuai kebutuhan target pasar

4. Sikap kerja yang diperlukan

4.1 Teliti

4.2 Analitis

4.3 Tanggung jawab

5. Aspek kritis

5.1 Ketelitian dalam memilih data tren yang telah dianalisis berdasarkan kesesuaian target pasar yang telah ditentukan

KODE UNIT : M.74FAS13.004.1

JUDUL UNIT : Membuat Perencanaan Koleksi *Ready to Wear*

DESKRIPSI UNIT : Unit kompetensi ini mencakup pengetahuan, keterampilan, dan sikap untuk membaca tren dan mengaplikasikan ke dalam pembuatan perencanaan koleksi *ready to wear*.

| ELEMEN KOMPETENSI | KRITERIA UNJUK KERJA |
|---|--|
| 1. Menganalisis data laporan tren dan laporan konsep produk | 1.1 Data target pasar yang ditentukan dianalisis sesuai prosedur. 1.2 Data laporan pemetaan posisi dan konsep produk yang sudah ditentukan dianalisis. 1.3 Data laporan tren dianalisis sesuai dengan konsep produk. |
| 2. Menentukan tema koleksi | 2.1 Tema koleksi dikembangkan berdasarkan data riset tren dan konsep produk. 2.2 Kerangka berpikir (<i>mindmapping</i>) dibuat berdasarkan hasil pengembangan tema koleksi. 2.3 Inspirasi koleksi dibuat berdasarkan kerangka berpikir (<i>mindmapping</i>) yang telah dipilih dan diterjemahkan dalam bentuk kolase (<i>moodboard</i>) tema koleksi. |
| 3. Membuat skema warna, kain, dan ide desain | 3.1 Deskripsi pelengkap kolase (<i>moodboard</i>) dibuat sesuai ketentuan. 3.2 Skema warna dibuat sesuai kolase (<i>moodboard</i>). 3.3 Skema kain dengan keterangan jenis bahan, motif, dan tekstur dibuat sesuai <i>moodboard</i> . 3.4 Ide pengembangan siluet dan detail busana dibuat sesuai <i>moodboard</i> . 3.5 Perencanaan koleksi dibuat dalam bentuk sketsa desain sesuai <i>moodboard</i> . |

BATASAN VARIABEL

1. Konteks variabel

- 1.1 Tema koleksi berdasarkan data riset tren dan konsep produk.
- 1.2 Teknik pembuatan *mindmapping* hasil pengembangan tema koleksi.
- 1.3 Mencari inspirasi kerangka berpikir (*mindmapping*).

- 1.4 Bentuk kolase (*moodboard*) berdasarkan tema koleksi.
 - 1.5 Pelengkap kolase (*moodboard*) mencakup: inspirasi, warna, bahan, motif, tekstur, siluet, dan detail sketsa koleksi desain
2. Peralatan dan perlengkapan
 - 2.1 Peralatan
 - 2.1.1 Perangkat lunak (*software*/program aplikasi)
 - 2.1.2 Perangkat keras (*printer* dan komputer)
 - 2.1.3 Alat gambar
 - 2.1.4 *Swatches* bahan
 - 2.1.5 *Color charts*
 - 2.2 Perlengkapan
 - 2.2.1 Alat tulis kantor
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 dilakukan terhadap pengetahuan, keterampilan, dan sikap kerja dalam melakukan perencanaan koleksi.
 - 1.2 Penilaian dapat dilakukan dengan cara:
 - 1.2.1 Demonstrasi/praktik, dan/atau,
 - 1.2.2 Kerja *riil* (*work place asesment*) dan/atau cek produk di tempat kerja,
 - 1.2.3 Verifikasi bukti portofolio dan wawancara.
 - 1.3 Penilaian dapat dilakukan dengan cara ujian tulis di tempat kerja dan/atau Tempat Uji Kompetensi (TUK).

2. Persyaratan kompetensi

2.1 M.74FAS13.002.1 : Membuat Pemetaan dan Konsep Produk

2.2 M.74FAS13.003.1 : Menentukan Tren Sebagai Acuan Pembuatan Konsep Koleksi *Ready To Wear*

3. Pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan

3.1 Pengetahuan

3.1.1 Pemahaman tren

3.1.2 Pemahaman kolase (*moodboard*)

3.1.3 Pemahaman *mindmapping*

3.1.4 Prinsip elemen desain

3.2 Keterampilan

3.2.1 Membuat dan menyusun kolase (*moodboard*)

3.2.2 Membuat dan menyusun *mindmap*

3.2.3 Membuat dan menyusun skema kain

3.2.4 Membuat dan menyusun skema warna dan detail

3.2.5 Membuat sketsa koleksi

4. Sikap kerja yang diperlukan

4.1 Teliti

4.2 Cermat

4.3 Kreatif

5. Aspek kritis

5.1 Kecermatan dalam mengkompilasi data riset

5.2 Ketelitian dalam membuat dan menyusun *mindmap*, skema kain, skema, warna, detail, serta kolase (*moodboard*)

KODE UNIT : M.74FAS13.005.1

JUDUL UNIT : Mengembangkan Serial Desain *Ready to Wear*

DESKRIPSI UNIT : Unit kompetensi ini mencakup pengetahuan, keterampilan, dan sikap untuk melakukan perencanaan, penerjemahan konsep, termasuk pengembangan desain busana menjadi sebuah koleksi busana berseri.

| ELEMEN KOMPETENSI | KRITERIA UNJUK KERJA |
|--|--|
| 1. Menganalisis konsep desain yang ditentukan | 1.1 <i>Moodboard</i> dan konsep desain dianalisis sesuai prosedur. 1.2 Serial desain disusun berdasarkan konsep yang sudah ditentukan. |
| 2. Merencanakan ide pengembangan konsep desain | 2.1 Bahan-bahan/komponen dikumpulkan sebagai ide pengembangan rancangan sesuai konsep. 2.2 Komponen-komponen skema bahan, warna, dan bentuk dipilih dan dikembangkan sesuai konsep rancangan. 2.3 Hasil pemilihan komponen desain disusun untuk serial desain. |
| 3. Membuat sketsa koleksi per serial desain | 3.1 Koleksi dikreasikan menjadi beberapa serial desain. 3.2 Sketsa koleksi dibuat berdasarkan serial desain. 3.3 Serial desain dilengkapi dengan penjelasan teknis dan disusun dalam konsep <i>coordinates</i> . |

BATASAN VARIABEL

1. Konteks variabel

- 1.1 Ide pengembangan berdasarkan skema bahan, warna, dan bentuk.
- 1.2 Pembagian kategori berdasarkan serial desain pada koleksi.
- 1.3 Kesatuan tema (*coordinate*) dalam koleksi yang terdiri dari gabungan beberapa serial desain.

2. Peralatan dan perlengkapan

2.1 Peralatan

2.1.1 Perangkat lunak (*software*/program aplikasi)

2.1.2 Perangkat keras (komputer dan *printer*)

2.1.3 Alat gambar

2.2 Perlengkapan

2.2.1 Alat tulis kantor

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 dilakukan terhadap pengetahuan, keterampilan, dan sikap kerja dalam melakukan pengembangan koleksi desain.

1.2 Penilaian dapat dilakukan dengan cara:

1.2.1 Demonstrasi/praktik, dan/atau,

1.2.2 Kerja riil (*work place asesment*) dan/atau cek produk di tempat kerja,

1.2.3 Verifikasi bukti portofolio dan wawancara.

1.3 Penilaian dapat dilakukan dengan cara ujian tulis di tempat kerja dan/atau Tempat Uji Kompetensi (TUK).

2. Persyaratan kompetensi

2.1 M.74FAS13.004.1 : Membuat Perencanaan Koleksi *Ready to Wear*

3. Pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan

3.1 Pengetahuan

3.1.1 *Moodboard*

3.1.2 Serial desain

3.1.3 Konsep *coordinate*

3.2 Keterampilan

3.2.1 Membuat *moodboard*

3.2.2 Menggambar sketsa

4. Sikap kerja yang diperlukan

4.1 Teliti

4.2 Cermat

4.3 Kreatif

4.4 Rapi

5. Aspek kritis

5.1 Kecermatan dalam membuat gambar sketsa

5.2 Kreatif dalam mengembangkan koleksi desain

5.3 Ketelitian dalam membuat penjelasan dan keterangan setiap sketsa

KODE UNIT : M.74FAS13.006.1

JUDUL UNIT : Menetapkan Koleksi yang akan Diproduksi

DESKRIPSI UNIT : Unit kompetensi ini mencakup pengetahuan, keterampilan, dan sikap untuk menyusun gambar teknis koleksi dan menetapkan desain konsep *coordinate* yang akan diproduksi.

| ELEMEN KOMPETENSI | KRITERIA UNJUK KERJA |
|---|--|
| 1. Menjabarkan gambar teknis (<i>technical drawing</i>) | <p>1.1 Sketsa perencanaan koleksi yang dibuat sesuai <i>moodboard</i> dipaparkan dalam bentuk gambar teknis.</p> <p>1.2 Desain-desain gambar teknis (<i>technical drawing</i>) disusun dalam pembagian bentuk desain untuk atasan/<i>top</i>, bawahan/<i>bottom</i>, terusan/<i>dress</i>, <i>outer</i>, dan lain-lain sesuai kategori.</p> <p>1.3 Desain-desain gambar teknis dikomposisikan berdasarkan kategori dari <i>basic</i>, <i>new basic</i>, kontemporer, dan <i>avant garde</i> sesuai konsep.</p> <p>1.4 Desain-desain gambar teknis (<i>technical drawing</i>) diidentifikasi untuk dibuat koleksi secara terkoordinasi sesuai konsep.</p> |
| 2. Menyusun <i>technical drawing</i> dan desain <i>coordinate</i> | <p>2.1 Tampilan sketsa alternatif desain <i>coordinate (mix and match)</i> dibuat sesuai konsep.</p> <p>2.2 Sketsa dari <i>coordinate</i> desain dipilih dan ditetapkan untuk diproduksi sesuai konsep koleksi.</p> <p>2.3 Gambar teknis (<i>technical drawing</i>) dibuat sesuai desain dari sketsa terpilih.</p> <p>2.4 Gambar teknis (<i>technical drawing</i>) dari sketsa terpilih dilengkapi dengan penjelasan teknis dan keterangan yang diperlukan.</p> |

BATASAN VARIABEL

1. Konteks variabel

1.1 Gambar teknis (*technical drawing*).

1.2 Pembagian bentuk desain untuk atasan/*top*, bawahan/*bottom*, terusan/*dress*, dan *outer*.

- 1.3 Komposisi busana berdasarkan kategori dari basic, new basic, kontemporer, dan *avant garde*.
 - 1.4 Desain terkoordinasi lengkap dengan penjelasan teknis dan keterangan mencakup tekstil/bahan/olah bahan dan warna yang akan digunakan.
2. Peralatan dan perlengkapan
 - 2.1 Peralatan
 - 2.1.1 Perangkat lunak (*software*/program aplikasi)
 - 2.1.2 Perangkat keras (komputer dan *printer*)
 - 2.1.3 Alat gambar
 - 2.2 Perlengkapan
 - 2.2.1 Alat tulis kantor
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 dilakukan terhadap pengetahuan, keterampilan, dan sikap kerja dalam menetapkan koleksi yang akan diproduksi.
 - 1.2 Penilaian dapat dilakukan dengan cara:
 - 1.2.1 Demonstrasi/praktik, dan/atau,
 - 1.2.2 Kerja *riil* (*work place asesment*) dan/atau cek produk di tempat kerja,
 - 1.2.3 Verifikasi bukti portofolio dan wawancara.

- 1.3 Penilaian dapat dilakukan dengan cara ujian tulis di tempat kerja dan/atau Tempat Uji Kompetensi (TUK).
2. Persyaratan kompetensi
 - 2.1 M.74FAS13.005.1 : Mengembangkan Serial Desain *Ready to Wear*
3. Pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan
 - 3.1 Pengetahuan
 - 3.1.1 *Technical drawing*
 - 3.1.2 Kategori dari *basic*, *new basic*, kontemporer, dan *avant garde*
 - 3.1.3 Desain *coordinate*
 - 3.2 Keterampilan
 - 3.2.1 Membuat desain *coordinate*
4. Sikap kerja yang diperlukan
 - 4.1 Teliti
 - 4.2 Cermat
 - 4.3 Tanggung jawab
5. Aspek kritis
 - 5.1 Ketelitian dalam menetapkan koleksi yang akan diproduksi
 - 5.2 Kecermatan dalam melengkapi penjelasan teknis

KODE UNIT : M.74FAS13.007.1

JUDUL UNIT : Menggambar Anatomi Modis dan Ilustrasi Mode

DESKRIPSI UNIT : Unit kompetensi ini mencakup pengetahuan, keterampilan, dan sikap untuk menggambar anatomi modis dan ilustrasi mode.

| ELEMEN KOMPETENSI | KRITERIA UNJUK KERJA |
|--|--|
| 1. Menggambar kerangka tubuh modis | 1.1 Kerangka tubuh manusia (wanita) digambar sesuai anatomi modis. 1.2 Kerangka tubuh manusia (wanita) digambar dalam berbagai posisi gerak. 1.3 Kerangka tubuh manusia (pria, anak) digambar secara lengkap dan dalam berbagai posisi gerak. 1.4 Kerangka tubuh sesuai anatomi modis digambar secara lengkap (otot, badan, kepala, wajah, tangan, kaki). |
| 2. Menggambar detail busana dan ilustrasi mode | 2.1 Berbagai bagian busana, siluet, dan detail jahitan digambar berdasarkan prinsip ilustrasi mode. 2.2 Sketsa busana digambar di atas anatomi modis sesuai prinsip ilustrasi mode. 2.3 Ilustrasi mode dibuat sesuai dengan warna, tekstur, dan motif bahan yang akan digunakan. |

BATASAN VARIABEL

1. Konteks variabel

1.1 Anatomi modis mencakup:

1.1.1 Kerangka mode (wanita) dengan konsep proporsi torso.

1.1.2 Kerangka mode (pria dan anak).

1.1.3 Kerangka mode secara lengkap (otot, badan, kepala, wajah, tangan, kaki).

1.2 Ilustrasi mode mencakup satu atau lebih dari hal-hal berikut ini

1.2.1 Bagian-bagian busana meliputi detail jahitan dan siluet.

1.2.2 Teknik penerapan warna, tekstur, dan motif bahan dalam ilustrasi mode.

2. Peralatan dan perlengkapan

2.1 Peralatan

2.1.1 Perangkat lunak (*software*/program aplikasi)

2.1.2 Perangkat keras (komputer dan *printer*)

2.1.3 Alat gambar

2.2 Perlengkapan

2.2.1 Alat tulis kantor

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 dilakukan terhadap pengetahuan, keterampilan, dan sikap kerja dalam menggambar anatomi modis dan ilustrasi mode.

1.2 Penilaian dapat dilakukan dengan cara:

1.2.1 Demonstrasi/praktik, dan/atau,

1.2.2 Kerja riil (*work place asesment*) dan/atau cek produk di tempat kerja,

1.2.3 Verifikasi bukti portofolio dan wawancara.

1.3 Penilaian dapat dilakukan dengan cara ujian tulis di tempat kerja dan/atau Tempat Uji Kompetensi (TUK).

2. Persyaratan kompetensi

(Tidak ada.)

3. Pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan

3.1 Pengetahuan

3.1.1 Anatomi modis

3.1.2 Pemahaman busana wanita

3.1.3 Pemahaman busana pria

3.1.4 Pemahaman busana anak

3.2 Keterampilan

3.2.1 Menggambar ilustrasi mode

3.2.2 Menggambar bagian busana

3.2.3 Mewarnai ilustrasi mode

4. Sikap kerja yang diperlukan

4.1 Teliti

4.2 Cermat

5. Aspek kritis

5.1 Kecermatan dalam menggambar kerangka mode sesuai anatomi modis

5.2 Ketelitian dalam menggambar ilustrasi mode

KODE UNIT : M.74FAS13.008.1

JUDUL UNIT : Membuat Gambar Teknis (*Technical Drawing*)

DESKRIPSI UNIT : Unit kompetensi ini mencakup pengetahuan, keterampilan, dan sikap untuk membuat gambar teknis (*technical drawing*).

| ELEMEN KOMPETENSI | KRITERIA UNJUK KERJA |
|--|--|
| 1. Menganalisis dan menggambar detail gambar teknis (<i>technical drawing</i>) | 1.1 Proporsi anatomi modis dianalisis untuk kebutuhan gambar teknis (<i>technical drawing</i>). 1.2 Berbagai bentuk busana digambar sesuai dengan proporsi tubuh. 1.3 Berbagai detail busana digambar sesuai dengan ketentuan. |
| 2. Menerjemahkan sketsa desain ke dalam gambar teknis (<i>technical drawing</i>) | 2.1 Sketsa desain dicermati dan diterjemahkan dalam bentuk gambar teknis secara lengkap sesuai konsep. 2.2 Gambar teknis dipindahkan dalam lembar kerja dengan keterangan lengkap. |

BATASAN VARIABEL

1. Konteks variabel

- 1.1 Proporsi anatomi modis untuk kebutuhan gambar teknis (*technical drawing*).
- 1.2 Gambar teknis tampak depan dan belakang.
- 1.3 Gambar teknis berbagai bentuk busana.
- 1.4 Gambar teknis sesuai sketsa desain.
- 1.5 Lembar kerja, mengisi data desain teknis pada lembar kerja.

2. Peralatan dan perlengkapan

2.1 Peralatan

- 2.1.1 Perangkat lunak (*software*/program aplikasi)
- 2.1.2 Perangkat keras (komputer dan printer)
- 2.1.3 Alat gambar
- 2.1.4 Lembar kertas kerja

2.2 Perlengkapan

- 2.2.1 Alat tulis kantor

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 dilakukan terhadap pengetahuan, keterampilan, dan sikap kerja dalam membuat gambar teknis (*technical drawing*).

1.2 Penilaian dapat dilakukan dengan cara:

1.2.1 Demonstrasi/praktik, dan/atau,

1.2.2 Kerja riil (*work place asesment*) dan/atau cek produk di tempat kerja,

1.2.3 Verifikasi bukti portofolio dan wawancara.

1.3 Penilaian dapat dilakukan dengan cara ujian tulis di tempat kerja dan/atau Tempat Uji Kompetensi (TUK).

2. Persyaratan kompetensi

2.1 M.74FAS13.007.1: Menggambar Anatomi Modis dan Ilustrasi Mode

3. Pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan

3.1 Pengetahuan

3.1.1 Pemahaman anatomi modis

3.1.2 Jenis-jenis bentuk busana

3.1.3 Lembar kerja

3.2 Keterampilan

3.2.1 Pembuatan gambar teknis (*technical drawing*)

4. Sikap kerja yang diperlukan

4.1 Teliti

4.2 Cermat

5. Aspek kritis

5.1 Ketelitian dalam menggambar berbagai macam bentuk busana

5.2 Kecermatan menerjemahkan sketsa desain dalam bentuk gambar teknis secara lengkap sesuai konsep

KODE UNIT : M.74FAS13.009.1

JUDUL UNIT : Membuat Desain Secara Digital

DESKRIPSI UNIT : Unit kompetensi ini mencakup pengetahuan, pemahaman, aplikasi, sikap, dan keterampilan dalam membuat desain secara digital.

| ELEMEN KOMPETENSI | KRITERIA UNJUK KERJA |
|---|--|
| 1. Menyiapkan komputer yang dibutuhkan untuk membuat desain | 1.1 <i>Hardware</i> komputer dan peralatan desain <i>digital</i> disiapkan sesuai prosedur. 1.2 <i>Software</i> desain diperiksa dan disiapkan sesuai prosedur. |
| 2. Membuat kolase koleksi secara digital | 2.1 Konsep koleksi ditentukan dan diterjemahkan dalam bentuk kolase digital sesuai kebutuhan. 2.2 Kolase dibuat secara digital dan dilengkapi dengan deskripsi dan palet warna. |
| 3. Menggambar sketsa busana secara digital | 3.1 Konsep desain ditentukan dan diterjemahkan dalam sketsa busana sesuai kategori. 3.2 Sketsa busana digambar secara digital beserta siluet dan detail jahitan sesuai unsur dan prinsip desain. |
| 4. Membuat <i>technical drawing</i> busana secara digital | 4.1 Sketsa busana dianalisis dan diterjemahkan dalam gambar teknis (<i>technical drawing</i>) sesuai konsep. 4.2 <i>Technical drawing</i> busana dibuat secara digital dan dilengkapi dengan deskripsi sesuai konsep. |

BATASAN VARIABEL

1. Konteks variabel

- 1.1 *Hardware* dan *software* yang digunakan dalam pembuatan desain digital.
- 1.2 Cara pembuatan kolase koleksi secara digital dengan menggunakan aplikasi pengolah gambar *bitmap*.
- 1.3 Cara pembuatan sketsa busana secara digital menggunakan aplikasi pengolah gambar vektor/*bitmap*.
- 1.4 Cara pembuatan *technical drawing* busana secara digital dengan menggunakan aplikasi pengolah gambar vektor.

2. Peralatan dan perlengkapan

2.1 Peralatan

2.1.1 Perangkat lunak desain (*software*/program aplikasi)

2.1.2 Perangkat keras (komputer dan *printer*)

2.1.3 *Flashdisk*

2.2 Perlengkapan

2.2.1 Alat tulis kantor

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 dilakukan terhadap pengetahuan, keterampilan, dan sikap kerja dalam membuat desain secara digital.

1.2 Penilaian dapat dilakukan dengan cara:

1.2.1 Demonstrasi/praktik, dan/atau,

1.2.2 Kerja riil (*work place asesment*) dan/atau cek produk di tempat kerja,

1.2.3 Verifikasi bukti portofolio dan wawancara.

1.3 Penilaian dapat dilakukan dengan cara ujian tulis di tempat kerja dan/atau Tempat Uji Kompetensi (TUK).

2. Persyaratan kompetensi

2.1 M.74FAS13.007.1: Menggambar Anatomi Modis dan Ilustrasi Mode

2.2 M.74FAS13.008.1: Membuat Gambar Teknis (*Technical Drawing*)

3. Pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan

3.1 Pengetahuan

3.1.1 Pemahaman *hardware* dan *software* yang diperlukan dalam membuat desain digital

3.2 Keterampilan

3.2.1 Membuat kolase koleksi secara digital menggunakan aplikasi pengolah gambar *bitmap*

3.2.2 Membuat sketsa busana secara digital dengan menggunakan aplikasi pengolah gambar vektor/*bitmap*

3.2.3 Membuat *technical drawing* secara digital menggunakan aplikasi pengolah gambar vektor

4. Sikap kerja yang diperlukan

4.1 Teliti

4.2 Rapi

4.3 Analitis

4.4 Tanggung jawab

5. Aspek kritis

5.1 Ketepatan membuat sketsa dan kolase digital sesuai dengan konsep koleksi

5.2 Ketelitian dalam menterjemahkan sketsa busana secara digital dalam gambar teknis (*technical drawing*) sesuai konsep

KODE UNIT : M.74FAS13.010.1

JUDUL UNIT : Menerapkan Prinsip, *Style, Look*, dan Pengembangan Desain

DESKRIPSI UNIT : Unit kompetensi ini mencakup pengetahuan dan keterampilan dasar untuk menerapkan unsur, prinsip, *style, look*, dan pengembangan desain.

| ELEMEN KOMPETENSI | KRITERIA UNJUK KERJA |
|---|--|
| 1. Mengaplikasikan unsur dan prinsip desain | 1.1 Berbagai unsur dan prinsip desain diidentifikasi dan dikembangkan sesuai konsep. 1.2 Berbagai ide desain dibuat sesuai unsur dan prinsip desain. |
| 2. Mengembangkan <i>style</i> dan <i>look</i> | 2.1 Jenis 6 <i>basic styles</i> dan <i>look</i> dalam <i>fashion</i> dianalisis sesuai konsep. 2.2 Unsur <i>style</i> dan <i>look</i> digabungkan untuk mendapatkan alternatif desain dalam bentuk sketsa. |
| 3. Mengembangkan desain | 3.1 Proses mencari berbagai ide kreatif dikembangkan berdasarkan konsep desain. 3.2 Salah satu ide kreatif dipilih dan dituangkan dalam bentuk gambar ide desain. 3.3 Bentuk desain dipaparkan dalam bentuk sketsa. 3.4 Gambar sketsa disusun berdasarkan kriteria/konsep desain yang diinginkan. |

BATASAN VARIABEL

1. Konteks variabel

- 1.1 Unsur desain (garis, bentuk, siluet, warna, tekstur) dan prinsip desain (kesatuan, keseimbangan, penekanan, proporsi, irama).
- 1.2 Enam *basic style* (*sporty casual, classic elegant, feminine romantic, exotic dramatic, sexy alluring, dan arty off beat*).
- 1.3 Jenis *look* dalam *fashion*: *army look, sailor look, Japanese look, peasant look, gothic look, hippies look*.
- 1.4 Mencari ide kreatif (pengembangan detail, stilasi bentuk, *starting point*).

- 1.5 Proses pengembangan desain (penyusunan tema, penyusunan koleksi, dan *coordinate design*/konsep *mix match*).
2. Peralatan dan perlengkapan
 - 2.1 Peralatan
 - 2.1.1 Perangkat lunak (*software*/program aplikasi)
 - 2.1.2 Perangkat keras (komputer dan *printer*)
 - 2.1.3 Alat gambar
 - 2.2 Perlengkapan
 - 2.2.1 Alat tulis kantor
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 dilakukan terhadap pengetahuan, keterampilan, dan sikap kerja dalam menerapkan unsur, prinsip, *style*, *look*, dan pengembangan desain.
 - 1.2 Penilaian dapat dilakukan dengan cara:
 - 1.2.1 Demonstrasi/praktik, dan/atau,
 - 1.2.2 Kerja *riil* (*work place asesment*) dan/atau cek produk di tempat kerja,
 - 1.2.3 Verifikasi bukti portofolio dan wawancara.
 - 1.3 Penilaian dapat dilakukan dengan cara ujian tulis di tempat kerja dan/atau Tempat Uji Kompetensi (TUK).

2. Persyaratan kompetensi

2.1 M.74FAS13.007.1 : Menggambar Anatomi Modis dan Ilustrasi Mode

2.2 M.74FAS13.008.1 : Membuat Gambar Teknis (*Technical Drawing*)

3. Pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan

3.1 Pengetahuan

3.1.1 Pemahaman unsur dan prinsip desain

3.1.2 Pemahaman kategori enam *basic style* dan *look*

3.1.3 Pengembangan desain dan pembuatan koleksi

3.2 Keterampilan

3.2.1 Terampil menggambar ilustrasi mode

3.2.2 Terampil menggambar teknis (*technical drawing*)

4. Sikap kerja yang diperlukan

4.1 Teliti

4.2 Cermat

4.3 Kreatif

5. Aspek kritis

5.1 Kreativitas dalam mengembangkan ide berdasarkan konsep desain

KODE UNIT : M.74FAS13.011.1

JUDUL UNIT : Menerapkan Sejarah Mode Sebagai Inspirasi Dalam Desain

DESKRIPSI UNIT : Unit kompetensi ini berhubungan dengan pengetahuan, keterampilan, dan sikap kerja yang dibutuhkan dalam menerapkan sejarah mode sebagai inspirasi dalam desain.

| ELEMEN KOMPETENSI | KRITERIA UNJUK KERJA |
|---|---|
| 1. Mengidentifikasi berbagai bentuk dasar busana zaman kuno | 1.1 Sejarah perkembangan mode dijelaskan dan diidentifikasi sesuai standar. 1.2 Berbagai bentuk dasar busana zaman kuno diidentifikasi sesuai kategori. 1.3 Ciri-ciri dari tiap bentuk dasar busana zaman kuno diidentifikasi sesuai kategori. |
| 2. Mengidentifikasi ciri-ciri busana dari abad ke abad | 2.1 Berbagai ciri busana abad pertengahan mulai dari <i>roman, gothic, renaissance, baroque, rococo, empire, biedermaier, romantic</i> , hingga awal abad ke-20 diidentifikasi sesuai standar. 2.2 Busana Eropa, Asia, Timur Tengah, dan Indonesia dijelaskan dan diidentifikasi sesuai kategori. |
| 3. Mengidentifikasi berbagai bentuk busana zaman modern | 3.1 Berbagai bentuk dasar busana modern/abad ke-20 mulai dari Tahun 1910, Tahun 1920-an, 1930-an, 1940-an, 1950-an, 1960-an, 1970-an, 1980-an, hingga 1990-an dijelaskan secara rinci dan diidentifikasi sesuai kategori. 3.2 Berbagai penerapan desain berdasarkan sejarah mode dipelajari dan dianalisis sesuai standar. |

BATASAN VARIABEL

1. Konteks variabel

- 1.1 Bentuk dasar busana zaman kuno.
- 1.2 Ciri busana abad pertengahan mulai dari *roman*, *gothic*, *renaissance*, *baroque*, *rococo*, *empire*, *biedermaier*, *romantic*, hingga awal abad ke-20.
- 1.3 Ciri busana Eropa, Asia Timur Tengah, dan Indonesia.
- 1.4 Berbagai bentuk busana Tahun 1920-an, 1930-an, 1940-an, 1950-an, 1960-an, 1970-an, 1980-an, hingga 1990-an.
- 1.5 Bentuk busana zaman modern.

2. Peralatan dan perlengkapan

2.1 Peralatan

2.1.1 Proyektor/*infocus*

2.1.2 Komputer dan *printer*

2.2 Perlengkapan

2.2.1 Peta dunia

2.2.2 *Slide* dan film tentang busana sesuai zaman

2.2.3 Buku sejarah mode

2.2.4 Majalah mode

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 dilakukan terhadap pengetahuan, keterampilan, dan sikap kerja dalam menerapkan sejarah mode sebagai inspirasi dalam desain.
- 1.2 Penilaian dapat dilakukan dengan cara:
 - 1.2.1 Demonstrasi/praktik, dan/atau,
 - 1.2.2 Kerja riil (*work place asesment*) dan/atau cek produk di tempat kerja,
 - 1.2.3 Verifikasi bukti portofolio dan wawancara.
- 1.3 Penilaian dapat dilakukan dengan cara ujian tulis di tempat kerja dan/atau Tempat Uji Kompetensi (TUK).

2. Persyaratan kompetensi

(Tidak ada.)

3. Pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan

- 3.1 Pengetahuan
 - 3.1.1 Sejarah dunia mode
 - 3.1.2 Dasar-dasar bentuk busana sesuai periode
- 3.2 Keterampilan
 - 3.2.1 Menentukan letak negara yang terkait dengan sejarah perkembangan mode dengan cepat
 - 3.2.2 Membedakan dasar-dasar bentuk busana sesuai periode

4. Sikap kerja yang diperlukan

- 4.1 Teliti
- 4.2 Cermat
- 4.3 Tanggung jawab

5. Aspek kritis

- 5.1 Ketepatan dalam menjelaskan sejarah perkembangan mode
- 5.2 Kecermatan dalam menganalisa penerapan desain berdasarkan sejarah mode

KODE UNIT : M.74FAS13.012.1

JUDUL UNIT : Mengidentifikasi Ragam dan Komposisi Tekstil Dalam Busana

DESKRIPSI UNIT : Unit kompetensi ini mencakup pengetahuan, keterampilan, dan sikap untuk mengidentifikasi ragam dan komposisi tekstil dalam busana.

| ELEMEN KOMPETENSI | KRITERIA UNJUK KERJA |
|--|---|
| 1. Mengenal macam-macam asal serat tekstil | 1.1 Berbagai macam asal serat tekstil dianalisis dan diidentifikasi sesuai kategori. 1.2 Serat alam dan serat buatan dibedakan berdasarkan asal serat melalui alat pengujian asal serat. 1.3 Label pada benang dan bahan tekstil dijelaskan sesuai standar. |
| 2. Mengenal macam-macam konstruksi tekstil | 2.1 Berbagai bahan tekstil diidentifikasi berdasarkan teknik pembuatan (<i>woven</i> , <i>non woven</i> , dan <i>kempa</i>). 2.2 Macam-macam tenunan dan sifat permukaan tekstur dibedakan sesuai kategori. 2.3 Jenis penyempurnaan dan pewarnaan tekstil diidentifikasi sesuai kategori. |
| 3. Memilih tekstil untuk berbagai rancangan busana | 3.1 Bahan tambahan (pelengkap) rancangan busana dipilih sesuai dengan bahan utama. 3.2 Ragam dan komposisi tekstil untuk bahan utama dan tambahan diidentifikasi sesuai kategori. 3.3 Jenis proses pemeliharaan bahan utama dan tambahan ditentukan sesuai dengan komposisi tekstil. |

BATASAN VARIABEL

1. Konteks variabel

- 1.1 Macam-macam asal serat tekstil, mulai dari serat alam maupun buatan.
- 1.2 Karakteristik serat tekstil.
- 1.3 Macam-macam bahan tekstil.
- 1.4 Bahan tekstil berdasarkan teknik pembuatan (*woven*, *nonwoven*, dan *kempa*).

- 1.5 Jenis penyempurnaan dan pewarnaan tekstil.
 - 1.6 Bahan tambahan (pelengkap) rancangan busana seperti bahan pelapis/*interlining*, penegak/*interfacing*, bahan *voering*.
 - 1.7 Ragam komposisi serat dan proses pemeliharaan bahan utama dan tambahan.
2. Peralatan dan perlengkapan
 - 2.1 Peralatan
 - 2.1.1 Alat uji tekstil
 - 2.2 Perlengkapan
 - 2.2.1 Kaca pembesar untuk tekstil
 - 2.2.2 Macam-macam tekstil
 - 2.2.3 Macam-macam label tekstil
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 dilakukan terhadap pengetahuan, keterampilan, dan sikap kerja dalam mengidentifikasi ragam serat dan tekstil dalam busana.
 - 1.2 Penilaian dapat dilakukan dengan cara:
 - 1.2.1 Demonstrasi/praktik, dan/atau,
 - 1.2.2 Kerja *riil* (*work place asesment*) dan/atau cek produk di tempat kerja,
 - 1.2.3 Verifikasi bukti portofolio dan wawancara.

- 1.3 Penilaian dapat dilakukan dengan cara ujian tulis di tempat kerja dan/atau Tempat Uji Kompetensi (TUK).
2. Persyaratan kompetensi
(Tidak ada.)
3. Pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan
 - 3.1 Pengetahuan
 - 3.1.1 Macam-macam serat
 - 3.1.2 Macam-macam konstruksi kain
 - 3.1.3 Macam-macam teknik penyempurnaan kain
 - 3.2 Keterampilan
 - 3.2.1 Membedakan macam-macam serat dan konstruksi kain
 - 3.2.2 Menganalisis hasil penyempurnaan kain
4. Sikap kerja yang diperlukan
 - 4.1 Teliti
 - 4.2 Cermat
 - 4.3 Tanggung jawab
5. Aspek kritis
 - 5.1 Ketepatan dalam mengidentifikasi ragam dan komposisi tekstil bahan utama dan bahan pembantu
 - 5.2 Ketelitian menentukan jenis proses pemeliharaan busana

KODE UNIT : M.74FAS13.013.1

JUDUL UNIT : Membuat Eksperimen Bahan dan Olah Bahan

DESKRIPSI UNIT : Unit kompetensi ini mencakup pengetahuan, keterampilan, dan sikap untuk mempersiapkan eksperimen dan olah bahan.

| ELEMEN KOMPETENSI | KRITERIA UNJUK KERJA |
|---|---|
| 1. Mengumpulkan bermacam eksperimen bahan | <p>1.1 Data eksperimen dengan cara menghias bahan dikumpulkan secara <i>online</i> dan <i>offline</i> sesuai kategori.</p> <p>1.2 Data eksperimen dengan cara mengubah bentuk bahan dikumpulkan secara <i>online</i> dan <i>offline</i> sesuai kategori.</p> <p>1.3 Data eksperimen dengan dengan cara memadu padan bahan dikumpulkan secara <i>online</i> dan <i>offline</i> sesuai kategori.</p> <p>1.4 Data eksperimen dengan teknik khusus dikumpulkan secara <i>online</i> dan <i>offline</i> sesuai kategori.</p> |
| 2. Melakukan eksperimen bahan | <p>2.1 Eksperimen dengan cara menghias bahan dibuat sesuai standar.</p> <p>2.2 Eksperimen dengan cara mengubah bentuk bahan dibuat sesuai standar.</p> <p>2.3 Eksperimen dengan cara memadu padan bahan dibuat sesuai standar.</p> <p>2.4 Eksperimen dengan teknik jahit dibuat sesuai standar.</p> <p>2.5 Eksperimen dengan teknik khusus dibuat sesuai standar.</p> |
| 3. Melakukan olah bahan | <p>3.1 Olah bahan dengan cara menghias bahan dibuat sesuai konsep.</p> <p>3.2 Olah bahan dengan cara mengubah bentuk bahan dibuat sesuai konsep.</p> <p>3.3 Olah bahan dengan cara memadu padan bahan dibuat sesuai konsep.</p> <p>3.4 Olah bahan dengan teknik jahit dibuat sesuai konsep.</p> <p>3.5 Olah bahan dengan teknik khusus dibuat sesuai konsep.</p> |

BATASAN VARIABEL

1. Konteks variabel

1.1 Teknik eksperimen mencakup satu atau lebih hal-hal berikut.

1.1.1 Teknik eksperimen menghias bahan (*beadings*, sulam, bordir, *hand stitch*, dan aplikasi).

1.1.2 Teknik eksperimen mengubah bahan (tekstur *smock*, *opnaisel*, *cut & brush*, *quilting*, dan origami).

1.1.3 Teknik eksperimen padu padan (perpaduan berbagai teknik).

1.1.4 Teknik eksperimen dengan olah bahan (*makrame*, *pleats*, *stamp*, dan *emboss*).

1.1.5 Teknik eksperimen dengan membuat bahan baru (*patchwork*, *maltase*, dan rajut).

2. Peralatan dan perlengkapan

2.1 Peralatan

2.1.1 Perangkat lunak (*software*/program aplikasi)

2.1.2 Perangkat keras (komputer dan *printer*)

2.1.3 Peralatan jahit

2.1.4 Mesin jahit

2.1.5 Penggaris pola

2.1.6 Pita ukuran

2.1.7 *Swatches* bahan

2.2 Perlengkapan

2.2.1 Alat tulis kantor

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 dilakukan terhadap pengetahuan, keterampilan, dan sikap untuk mempersiapkan eksperimen dan olah bahan.
- 1.2 Penilaian dapat dilakukan dengan cara:
 - 1.2.1 Demonstrasi/praktik, dan/atau, kerja *riil* (*work place asessment*) dan/atau cek produk di tempat kerja,
 - 1.2.2 Verifikasi bukti portofolio dan wawancara.
- 1.3 Penilaian dapat dilakukan dengan cara ujian tulis di tempat kerja dan/atau Tempat Uji Kompetensi (TUK).

2. Persyaratan kompetensi

(Tidak ada.)

3. Pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan

3.1 Pengetahuan

- 3.1.1 Pengolahan teknik hias dan olah bahan
- 3.1.2 Pengolahan bahan dengan mesin khusus
- 3.1.3 Pengolahan bahan dengan teknik padu padan
- 3.1.4 Pengolahan bahan dengan teknik khusus

3.2 Keterampilan

- 3.2.1 Pembuatan teknik hias dan olah bahan
- 3.2.2 Pembuatan bahan dengan mesin khusus
- 3.2.3 Pembuatan bahan dengan teknik padu padan
- 3.2.4 Pembuatan bahan dengan teknik khusus

4. Sikap kerja yang diperlukan

- 4.1 Teliti
- 4.2 Cermat
- 4.3 Kreatif

5. Aspek kritis

- 5.1 Kecermatan dalam membuat pengumpulan data berbagai eksperimen yang dibutuhkan untuk menentukan pengolahan bahan yang tepat
- 5.2 Ketelitian dalam membuat eksperimen bahan untuk menentukan pengolahan bahan yang tepat
- 5.3 Kreativitas dalam membuat eksperimen bahan dan olah bahan

KODE UNIT : M.74FAS13.014.1

JUDUL UNIT : Membuat Eksperimen Warna

DESKRIPSI UNIT : Unit kompetensi ini mencakup pengetahuan, keterampilan, dan sikap kerja yang dibutuhkan dalam melakukan eksperimen warna.

| ELEMEN KOMPETENSI | KRITERIA UNJUK KERJA |
|--|--|
| 1. Mengidentifikasi berbagai teori warna | 1.1 Informasi tentang teori warna disusun sesuai kebutuhan. 1.2 Macam-macam warna dianalisis dan diidentifikasi sesuai kebutuhan. |
| 2. Menerapkan komposisi warna dalam membuat desain | 2.1 Warna diidentifikasi berdasarkan inspirasi/ <i>starting point</i> . 2.2 Komposisi warna dibuat sesuai konsep. 2.3 Komposisi warna yang telah didapatkan kemudian diterapkan pada desain sesuai konsep. |

BATASAN VARIABEL

1. Konteks variabel

- 1.1 Informasi tentang teori warna (*colorwheel*, primer, sekunder, *contrast*, dan monokrom).
- 1.2 Macam-macam warna (*warm*, *cold*, *spring*, *summer*, *fall*, dan *winter*).
- 1.3 Komposisi warna dalam membuat desain (*colors*, *shade*, dan *tint*).
- 1.4 Penerapan warna pada desain dan membuat palet warna berdasarkan inspirasi/ *starting point*.

2. Peralatan dan perlengkapan

2.1 Peralatan

- 2.1.1 Perangkat lunak (*software*/program aplikasi)
- 2.1.2 Komputer dan *printer*
- 2.1.3 Alat gambar
- 2.1.4 Alat mewarnai
- 2.1.5 *Color charts*

2.2 Perlengkapan

- 2.2.1 Alat tulis

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 dilakukan terhadap pengetahuan, keterampilan, dan sikap kerja dalam melakukan eksperimen warna.

1.2 Penilaian dapat dilakukan dengan cara:

1.2.1 Demonstrasi/praktik, dan/atau,

1.2.2 Kerja riil (*work place asesment*) dan/atau cek produk di tempat kerja,

1.2.3 Verifikasi bukti portofolio dan wawancara.

1.3 Penilaian dapat dilakukan dengan cara ujian tulis di tempat kerja dan/atau Tempat Uji Kompetensi (TUK).

2. Persyaratan kompetensi

(Tidak ada.)

3. Pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan

3.1 Pengetahuan

3.1.1 Teori warna

3.1.2 Macam-macam warna

3.1.3 Komposisi warna

3.2 Keterampilan

3.2.1 Mengidentifikasi komposisi warna

3.2.2 Percobaan warna pada desain

4. Sikap kerja yang diperlukan

4.1 Teliti

4.2 Cermat

4.3 Kreativitas

5. Aspek kritis

5.1 Ketelitian dalam mengidentifikasi warna berdasarkan inspirasi/ *starting point*

5.2 Kreativitas dalam membuat komposisi warna pada suatu desain

KODE UNIT : M.74FAS13.015.1

JUDUL UNIT : Membuat Eksperimen Desain dengan Teknik 3 Dimensi

DESKRIPSI UNIT : Unit kompetensi ini mencakup pengetahuan, keterampilan, dan sikap untuk menemukan bentuk baru pengembangan desain dengan teknik tiga dimensi hingga menjadi pola (dua dimensi).

| ELEMEN KOMPETENSI | KRITERIA UNJUK KERJA |
|--|--|
| 1. Mempersiapkan alat dan bahan | <p>1.1 Persyaratan pekerjaan ditentukan berdasar spesifikasi lembar kerja atau instruksi kerja.</p> <p>1.2 Patung torso disiapkan dan diberi tanda pada bagian lingkaran dada, pinggang/panggul, tengah muka, dan tengah belakang torso sesuai ketentuan.</p> <p>1.3 Bahan baku kain belacu atau kertas merang untuk mencari bentuk disiapkan sesuai kebutuhan.</p> <p>1.4 Peralatan kerja berupa pita ukuran, jarum pentul, dan gunting disiapkan sesuai kebutuhan.</p> |
| 2. Merancang bentuk dengan teknik 3 dimensi (<i>draping</i>) melalui pemindahan kupnat | <p>2.1 Bentuk dasar busana dengan teknik 3 dimensi (<i>draping</i>) dibuat sesuai prosedur.</p> <p>2.2 Prinsip pembuatan kupnat untuk mendapat kelonggaran sesuai bentuk tubuh dirancang sesuai prosedur.</p> <p>2.3 Bentuk baru dirancang sesuai prinsip pemindahan kupnat.</p> |
| 3. Mengembangkan bentuk baru dengan teknik 3 dimensi (<i>draping</i>) | <p>3.1 Prinsip teknik 3 dimensi (<i>draping</i>) untuk menemukan bentuk/siluet baru dikreasikan sesuai prosedur.</p> <p>3.2 Olah bentuk dengan teknik 3 dimensi (<i>draping</i>) dikembangkan sesuai prosedur.</p> |
| 4. Mengalihkan bentuk tiga dimensi menjadi pola (dua dimensi) | <p>4.1 Titik lipatan pada bentuk baru diberi tanda dengan seksama sesuai standar.</p> <p>4.2 Bentuk baru yang dihasilkan dialihkan dalam bentuk dua dimensi, disetrika, dan disimpan sesuai prosedur.</p> |

BATASAN VARIABEL

1. Konteks variabel

- 1.1 Letak poin-poin krusial pada patung torso/*dummy* seperti lingkaran badan, lingkaran pinggang, lingkaran panggul, tengah muka, tengah belakang, dan titik dada.
- 1.2 Pembuatan bentuk dasar busana (badan depan, badan belakang, dan rok) dengan teknik *draping*.
- 1.3 Prinsip pembuatan/perubahan letak kupnat.
- 1.4 Prinsip *draping* untuk menemukan bentuk/siluet baru.
- 1.5 Berbagai bentuk baru dengan teknik *draping*.
- 1.6 Pemindahan bentuk *draping* menjadi pola dua dimensi.

2. Peralatan dan perlengkapan

2.1 Peralatan

- 2.1.1 Patung torso ukuran standar
- 2.1.2 Pita ukuran
- 2.1.3 Gunting
- 2.1.4 Penggaris pola
- 2.1.5 Kertas pola
- 2.1.6 Alat jahit

2.2 Perlengkapan

- 2.2.1 Bahan baku/kain belacu
- 2.2.2 Kertas merang

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 dilakukan terhadap pengetahuan, keterampilan, dan sikap kerja dalam menemukan bentuk baru pengembangan desain dengan teknik tiga dimensi hingga menjadi pola (dua dimensi).
- 1.2 Penilaian dapat dilakukan dengan cara:
 - 1.2.1 Demonstrasi/praktik, dan/atau,
 - 1.2.2 Kerja riil (*work place asesment*) dan/atau cek produk di tempat kerja,
 - 1.2.3 Verifikasi bukti portofolio dan wawancara.
- 1.3 Penilaian dapat dilakukan dengan cara ujian tulis di tempat kerja dan/atau Tempat Uji Kompetensi (TUK).

2. Persyaratan kompetensi

(Tidak ada.)

3. Pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan

3.1 Pengetahuan

- 3.1.1 Pemahaman prinsip teknik *draping*
- 3.1.2 Modifikasi konsep teknik *draping*
- 3.1.3 Mengkreasikan bentuk baru

3.2 Keterampilan

- 3.2.1 Terampil mengubah bentuk dengan teknik *draping*
- 3.2.2 Terampil mengalihkan hasil *draping* tiga dimensi menjadi pola dua dimensi

4. Sikap kerja yang diperlukan

- 4.1 Teliti
- 4.2 Cermat
- 4.3 Kreatif

5. Aspek kritis

- 5.1 Kreativitas dalam menemukan bentuk baru melalui teknik tiga dimensi (*draping*)
- 5.2 Ketelitian dalam mengalihkan bentuk baru yang dibuat dengan teknik tiga dimensi menjadi pola (dua dimensi)

KODE UNIT : M.74FAS13.016.1

JUDUL UNIT : Membuat Desain Motif Tekstil

DESKRIPSI UNIT : Unit Kompetensi ini mencakup pengetahuan, keterampilan, dan sikap kerja yang dibutuhkan dalam membuat desain motif tekstil.

| ELEMEN KOMPETENSI | KRITERIA UNJUK KERJA |
|--|---|
| 1. Membuat konsep pengembangan motif | 1.1 <i>Moodboard</i> dianalisis untuk mendapatkan konsep-konsep yang akan digunakan dalam pengembangan motif sesuai kebutuhan. 1.2 Berbagai ide yang berhubungan dengan konsep dan pengembangan teknik dikumpulkan dan dipilih sesuai acuan desain. |
| 2. Melakukan pengembangan desain motif tekstil | 2.1 Penerapan motif tekstil untuk industri dikreasikan sesuai prosedur. 2.2 Penerapan motif tekstil tradisional (ikat, batik, <i>eco-print</i> , dan lain-lain) dan kontemporer dikreasikan sesuai kebutuhan. |
| 3. Melakukan pengembangan motif sebagai tambahan detail pada tekstil | 3.1 Desain motif dibuat secara manual atau digital menggunakan aplikasi pengolah gambar vektor/ <i>bitmap</i> di komputer sesuai konsep. 3.2 Motif diproses dengan mesin (<i>printing</i> , <i>emboss</i> , bordir, <i>laser cut</i> , dan lain-lain) sebagai tambahan detail sesuai kebutuhan. |

BATASAN VARIABEL

1. Konteks variabel

- 1.1 Teknik desain motif tekstil mencakup satu atau lebih dari yang berikut:
 - 1.1.1 Konsep pengulangan dalam sistem industri tekstil.
 - 1.1.2 Ragam motif dan teknik ikat, batik, dan *eco-print*.
 - 1.1.3 Ragam teknik *printing*, *emboss*, bordir, dan *lasercut*.
 - 1.1.4 Berbagai teknik pewarnaan alam dan kimia.

2. Peralatan dan perlengkapan

2.1 Peralatan

2.1.1 Perangkat lunak (*software*/program aplikasi)

2.1.2 Komputer dan *printer* kain (kecil)

2.1.3 Alat gambar manual

2.2 Perlengkapan

2.2.1 Alat tulis kantor

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 dilakukan terhadap pengetahuan, keterampilan, dan sikap kerja dalam membuat desain motif tekstil.

1.2 Penilaian dapat dilakukan dengan cara:

1.2.1 Demonstrasi/praktik, dan/atau,

1.2.2 Kerja riil (*work place asesment*) dan/atau cek produk di tempat kerja,

1.2.3 Verifikasi bukti portofolio dan wawancara.

1.3 Penilaian dapat dilakukan dengan cara ujian tulis di tempat kerja dan/atau Tempat Uji Kompetensi (TUK).

2. Persyaratan kompetensi

(Tidak ada.)

3. Pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan

3.1 Pengetahuan

3.1.1 Pembuatan motif manual

3.1.2 Pembuatan motif dengan mesin

3.2 Keterampilan

3.2.1 Terampil menggunakan aplikasi komputer

3.2.2 Terampil menggambar motif manual/komputer

4. Sikap kerja yang diperlukan

4.1 Teliti

4.2 Cermat

4.3 Kreatif

5. Aspek kritis

5.1 Cermat dalam menganalisa *moodboard* untuk konsep pengembangan motif

5.2 Kreatif dalam pengembangan dan penerapan motif tradisional dan kontemporer

KODE UNIT : M.74FAS13.017.1

JUDUL UNIT : Melengkapi Lembar Kerja Sampel Sesuai Dengan Spesifikasi Desain

DESKRIPSI UNIT : Unit Kompetensi ini mencakup pengetahuan, ketrampilan, dan sikap untuk melengkapi lembar kerja sampel sesuai dengan spesifikasi desain.

| ELEMEN KOMPETENSI | KRITERIA UNJUK KERJA |
|---|---|
| 1. Mengklasifikasi sketsa desain sampel | 1.1 Dokumen lembar kerja sampel disiapkan sesuai kriteria. 1.2 Seluruh sketsa desain sampel dikumpulkan dan diklasifikasikan sesuai prosedur. |
| 2. Melengkapi informasi lembar kerja | 2.1 Lembar kerja diisi dengan gambar teknis (<i>technical drawing</i>) dan dilengkapi dengan data dari setiap <i>item</i> sampel sesuai kategori. 2.2 Kode <i>item</i> sampel dibuat sesuai spesifikasi desain. 2.3 Lembar kerja diperiksa untuk data sampel yang diproduksi sesuai prosedur. |

BATASAN VARIABEL

1. Konteks variabel

- 1.1 Data sampel mencakup desain dan rincian detail.
- 1.2 Lembar kerja mencakup gambar teknis, bahan, warna, ukuran, dan detail.
- 1.3 Kelengkapan informasi yang berkaitan dengan sampel.

2. Peralatan dan perlengkapan

2.1 Peralatan

- 2.1.1 Perangkat lunak (*software*/program aplikasi)
- 2.1.2 Perangkat keras (komputer dan *printer*)
- 2.1.3 Gunting
- 2.1.4 Lembar kerja

2.2 Perlengkapan

- 2.2.1 Alat tulis kantor
- 2.2.2 Potongan contoh bahan
- 2.2.3 *Doubletape*

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 dilakukan terhadap pengetahuan, keterampilan, dan sikap kerja dalam melengkapi lembar kerja sampel sesuai spesifikasi desain.

1.2 Penilaian dapat dilakukan dengan cara:

1.2.1 Demonstrasi/praktik, dan/atau,

1.2.2 Kerja riil (*work place asesment*) dan/atau cek produk di tempat kerja,

1.2.3 Verifikasi bukti portofolio dan wawancara.

1.3 Penilaian dapat dilakukan dengan cara ujian tulis di tempat kerja dan/atau Tempat Uji Kompetensi (TUK).

2. Persyaratan kompetensi

2.1 M.74FAS13.008.1 : Membuat Gambar Teknis (*Technical Drawing*)

3. Pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan

3.1 Pengetahuan

3.1.1 Gambar teknis (*technical drawing*)

3.1.2 Lembar kerja

3.2 Keterampilan

3.2.1 Mengisi lembar kerja

3.2.2 Menggambar teknis (*technical drawing*)

4. Sikap kerja yang diperlukan

4.1 Teliti

4.2 Cermat

4.3 Tanggung jawab

5. Aspek kritis

5.1 Kecermatan dalam mengisi lembar kerja dengan gambar teknis (*technical drawing*) dan dilengkapi dengan data dari setiap *item* sampel

KODE UNIT : M.74FAS13.018.1

JUDUL UNIT : Menyiapkan Langkah Kerja untuk Pembuatan Sampel

DESKRIPSI UNIT : Unit kompetensi ini mencakup pengetahuan, ketrampilan, dan sikap kerja untuk mengidentifikasi gambar kerja, menyusun langkah-langkah berdasarkan identifikasi, mempersiapkan bahan baku, dan mengatur proses pembuatan sampel.

| ELEMEN KOMPETENSI | KRITERIA UNJUK KERJA |
|--|--|
| 1. Menganalisis desain pada lembar kerja | 1.1 Desain pada lembar kerja dianalisis sesuai prosedur. 1.2 Gambar kerja diidentifikasi sesuai spesifikasi desain. |
| 2. Menyusun langkah kerja | 2.1 Langkah kerja disusun berdasarkan hasil identifikasi lembar kerja dan manajemen waktu sesuai SOP (<i>Standard Operating Procedure</i>). 2.2 Bahan baku dan perlengkapan disiapkan untuk pembuatan sampel. 2.3 Proses pembuatan sampel disusun sesuai dengan lembar kerja, langkah kerja, dan dengan memperhatikan manajemen waktu. |

BATASAN VARIABEL

1. Konteks variabel

1.1 Langkah kerja pembuatan sampel.

1.1.1 Kelengkapan data lembar kerja sampel.

1.1.2 Analisa desain dan gambar kerja sesuai spesifikasi.

1.1.3 Langkah-langkah kerja dan urutan proses pembuatan sampel sesuai desain.

2. Peralatan dan perlengkapan

2.1 Peralatan

2.1.1 Perangkat lunak (*software*/program aplikasi)

2.1.2 Perangkat keras (komputer dan *printer*)

2.1.3 Alat gambar

2.2 Perlengkapan

2.2.1 Alat tulis kantor

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 dilakukan terhadap pengetahuan, keterampilan, dan sikap kerja dalam menyiapkan langkah kerja untuk pembuatan sampel.

1.2 Penilaian dapat dilakukan dengan cara:

1.2.1 Demonstrasi/praktik, dan/atau,

1.2.2 Kerja riil (*work place asesment*) dan/atau cek produk di tempat kerja,

1.2.3 Verifikasi bukti portofolio dan wawancara.

1.3 Penilaian dapat dilakukan dengan cara ujian tulis di tempat kerja dan/atau Tempat Uji Kompetensi (TUK).

2. Persyaratan kompetensi

(Tidak ada.)

3. Pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan

3.1 Pengetahuan

3.1.1 Jenis-jenis bahan

3.1.2 Pemahaman gambar teknis produk sampel

3.1.3 Pemahaman produk sampel

3.2 Keterampilan

3.2.1 Mengisi lembar kerja

4. Sikap kerja yang diperlukan

4.1 Teliti

4.2 Cermat

4.3 Tanggung jawab

5. Aspek kritis

5.1 Kecermatan dalam membaca dan mengidentifikasi gambar kerja sesuai spesifikasi desain

5.2 Ketelitian dalam menyusun langkah-langkah kerja pembuatan sampel berdasarkan hasil identifikasi lembar kerja dan manajemen waktu

KODE UNIT : M.74FAS13.019.1

JUDUL UNIT : Memodifikasi Pola Berdasarkan Desain Untuk Sampel Ready To Wear

DESKRIPSI UNIT : Unit kompetensi ini mencakup pengetahuan, keterampilan, dan sikap kerja yang dibutuhkan untuk membuat pola berdasarkan desain untuk sampel *ready to wear*.

| ELEMEN KOMPETENSI | KRITERIA UNJUK KERJA |
|--|--|
| 1. Menyiapkan tempat dan alat kerja | 1.1 Tempat kerja disiapkan sesuai instruksi kerja. 1.2 Kesehatan dan Keselamatan Kerja (K3) diterapkan sesuai prosedur. 1.3 Alat tulis, alat bantu, serta alat pendukung disiapkan dan diatur sesuai prosedur. |
| 2. Membuat pola dasar sesuai dengan ukuran standar | 2.1 Pola dasar dibuat sesuai dengan metode dan standar ukuran yang ditetapkan. 2.2 Pola dasar dijiplak pada karton (<i>sloper</i>). |
| 3. Membuat pola sesuai dengan desain | 3.1 Spesifikasi desain dianalisis pada lembar kerja dengan teliti sesuai prosedur. 3.2 Pola dasar disiapkan dan dimodifikasi sesuai dengan spesifikasi desain dan ukuran. |
| 4. Memeriksa dan menggunting pola serta pelengkap pola | 4.1 Seluruh bagian pola diperiksa sesuai desain dan ukuran. 4.2 Bagian-bagian pola digunting tepat pada garis pola sesuai prosedur. 4.3 Bagian-bagian pola diberi keterangan dan kode pola sesuai prosedur. |
| 5. Merapikan tempat dan alat kerja | 5.1 Alat dan perlengkapan kerja diperiksa dan disimpan sesuai prosedur inventaris. 5.2 Tempat kerja dirapikan hingga bersih. |
| 6. Menyerahkan pekerjaan pada proses berikutnya | 6.1 Seluruh bagian pola disimpan ke dalam amplop besar dan diberi keterangan sesuai desain. 6.2 Pekerjaan yang telah selesai diserahkan pada proses berikutnya sesuai prosedur kerja. |

BATASAN VARIABEL

1. Konteks variabel
 - 1.1 Pola dasar sesuai dengan ukuran standar (badan depan, badan belakang, rok, celana, dan lengan).
 - 1.2 Modifikasi pola sesuai dengan desain yang akan diwujudkan.
 - 1.3 Keterangan dan kode pola sesuai desain.

2. Peralatan dan perlengkapan
 - 2.1 Peralatan
 - 2.1.1 Gunting
 - 2.1.2 Penggaris pola
 - 2.1.3 Pita ukur
 - 2.2 Perlengkapan
 - 2.2.1 Alat tulis
 - 2.2.2 Kertas pola

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 dilakukan terhadap pengetahuan, keterampilan, dan sikap kerja dalam membuat pola berdasarkan desain untuk sampel *ready to wear*.
 - 1.2 Penilaian dapat dilakukan dengan cara:
 - 1.2.1 Demonstrasi/praktik, dan/atau,
 - 1.2.2 Kerja riil (*work place asesment*) dan/atau cek produk di tempat kerja,
 - 1.2.3 Verifikasi bukti portofolio dan wawancara.

- 1.3 Penilaian dapat dilakukan dengan cara ujian tulis di tempat kerja dan/atau Tempat Uji Kompetensi (TUK).
2. Persyaratan kompetensi
(Tidak ada.)
3. Pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan
 - 3.1 Pengetahuan
 - 3.1.1 Dasar-dasar gambar
 - 3.1.2 Ukuran standar
 - 3.1.3 Matematika terapan
 - 3.2 Keterampilan
 - 3.2.1 Menyiapkan tempat dan alat kerja yang dibutuhkan sesuai dengan instruksi kerja serta menerapkan Kesehatan dan Keselamatan Kerja (K3) sesuai prosedur
 - 3.2.2 Membuat pola dasar sesuai dengan metode dan standar ukuran yang ditetapkan
 - 3.2.3 Membuat pola sesuai dan melakukan modifikasi sesuai dengan spesifikasi desain dan ukuran
 - 3.2.4 Memeriksa pola serta pelengkap pola sesuai desain dan ukuran
 - 3.2.5 Memberi keterangan dan kode pola sesuai prosedur
 - 3.2.6 Merapikan tempat dan alat kerja kemudian disimpan sesuai prosedur inventaris
 - 3.2.7 Menyimpan bagian-bagian pola
4. Sikap kerja yang diperlukan
 - 4.1 Teliti
 - 4.2 Cermat
 - 4.3 Tanggung jawab

5. Aspek kritis

- 5.1 Ketepatan melakukan modifikasi pola dasar sesuai dengan spesifikasi desain dan ukuran
- 5.2 Ketepatan dalam memberi keterangan dan kode pola pada bagian-bagian pola

KODE UNIT : M.74FAS13.020.1

JUDUL UNIT : Menggunting Bahan Untuk Pembuatan Sampel Ready To Wear

DESKRIPSI UNIT : Unit kompetensi ini mencakup pengetahuan, keterampilan, dan sikap kerja yang dibutuhkan untuk menggunting bahan untuk pembuatan sampel *ready to wear*.

| ELEMEN KOMPETENSI | KRITERIA UNJUK KERJA |
|-------------------------------------|--|
| 1. Menyiapkan tempat dan alat kerja | 1.1 Tempat kerja disiapkan sesuai alur. 1.2 Kesehatan dan Keselamatan Kerja (K3) diterapkan sesuai prosedur. 1.3 Alat bantu serta alat pendukung disiapkan sesuai prosedur. |
| 2. Menyiapkan bahan baku | 2.1 Kualitas dan kuantitas bahan baku (utama/pembantu) diperiksa dan disesuaikan dengan kebutuhan. 2.2 Bahan baku (utama/pembantu) diperiksa sesuai standar, jika terdapat kerusakan diberi tanda dan dilaporkan. 2.3 Bahan baku (utama/pembantu) disetrika sesuai dengan karakteristik bahan. |
| 3. Meletakkan pola | 3.1 Jumlah pola diperiksa sesuai dengan identitas desain. 3.2 Pola diletakan sesuai arah serat kain pada perintah pola, corak kain, serta tekstur. 3.3 Peletakan pola di atas bahan diatur dengan memperhatikan efisiensi penggunaan bahan sesuai standar. |
| 4. Menggunting bahan baku | 4.1 Bahan baku (utama/pembantu) digunting tepat pada garis kampuh sesuai standar operasional. 4.2 Hasil guntingan rata sesuai dengan bentuk pola. 4.3 Alat pemberi tanda pola digunakan sesuai dengan tekstur dan warna bahan. 4.4 Tanda pola dipindahkan ke bahan baku berdasarkan kebutuhan dan standar prosedur. |

| ELEMEN KOMPETENSI | KRITERIA UNJUK KERJA |
|------------------------------------|---|
| 5. Merapikan tempat dan alat kerja | 5.1 Alat dan perlengkapan kerja diperiksa dan disimpan sesuai prosedur inventaris. 5.2 Tempat kerja dirapikan hingga bersih. |

BATASAN VARIABEL

1. Konteks variabel

- 1.1 Persiapan tempat dan alat kerja.
- 1.2 Bahan baku busana sesuai dengan konsep desain yang telah ditentukan.
- 1.3 Prosedur peletakkan pola di atas bahan baku utama dan pembantu.
- 1.4 Proses menggunting bahan baku (utama/pembantu) sesuai dengan pola.
- 1.5 Prosedur pemeliharaan alat dan kerapihan tempat kerja.

2. Peralatan dan perlengkapan

- 2.1 Peralatan
 - 2.1.1 Gunting
 - 2.1.2 Rader
 - 2.1.3 *Cutter*
- 2.2 Perlengkapan
 - 2.2.1 Meteran
 - 2.2.2 Jarum pentul
 - 2.2.3 Kapur jahit
 - 2.2.4 Karbon

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 dilakukan terhadap pengetahuan, keterampilan, dan sikap kerja dalam menggunting bahan untuk pembuatan sampel *ready to wear*.
- 1.2 Penilaian dapat dilakukan dengan cara:
 - 1.2.1 Demonstrasi/praktik, dan/atau,
 - 1.2.2 Kerja riil (*work place asesment*) dan/atau cek produk di tempat kerja,
 - 1.2.3 Verifikasi bukti portofolio dan wawancara.
- 1.3 Penilaian dapat dilakukan dengan cara ujian tulis di tempat kerja dan/atau Tempat Uji Kompetensi (TUK).

2. Persyaratan kompetensi

(Tidak ada.)

3. Pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan

3.1 Pengetahuan

- 3.1.1 Pengetahuan tekstil
- 3.1.2 Pengetahuan merancang bahan
- 3.1.3 Pengetahuan peralatan menggunting

3.2 Keterampilan

- 3.2.1 Menyiapkan tempat dan alat kerja yang dibutuhkan sesuai dengan instruksi kerja serta menerapkan Kesehatan dan Keselamatan Kerja (K3) sesuai prosedur
- 3.2.2 Menyiapkan bahan yang sesuai dengan kualitas dan kuantitas kebutuhan
- 3.2.3 Meletakkan pola sesuai dengan jumlah dan arah seratnya secara efisien
- 3.2.4 Menggunting bahan dengan rata tepat pada garis kampuh
- 3.2.5 Merapikan tempat dan alat kerja dan menyimpannya sesuai prosedur inventaris

4. Sikap kerja yang diperlukan

4.1 Teliti

4.2 Cermat

4.3 Tanggung jawab

5. Aspek kritis

5.1 Ketepatan dalam meletakkan pola sesuai arah serat kain pada perintah pola, corak kain, serta tekstur

5.2 Kecermatan pengaturan letak pola di atas bahan dengan memperhatikan efisiensi penggunaan bahan

KODE UNIT : M.74FAS13.021.1

JUDUL UNIT : Menjahit Sampel *Ready To Wear*

DESKRIPSI UNIT : Unit kompetensi ini mencakup pengetahuan, keterampilan, dan sikap kerja yang dibutuhkan untuk menjahit sampel *ready to wear*.

| ELEMEN KOMPETENSI | KRITERIA UNJUK KERJA |
|---|--|
| 1. Menyiapkan tempat dan alat kerja | 1.1 Tempat kerja disiapkan sesuai instruksi kerja. 1.2 Mesin dan alat bantu yang akan digunakan disiapkan sesuai prosedur dan spesifikasi pekerjaan. 1.3 Kertas kerja (<i>work-sheet</i>) disiapkan sesuai prosedur kerja. |
| 2. Menyiapkan komponen-komponen sampel yang akan digabung | 2.1 Bundel sampel diperiksa sesuai spesifikasi desain dan prosedur kerja. 2.2 Bagian komponen busana diperiksa kelengkapannya sesuai dengan pola. |
| 3. Menjahit gabung komponen sampel dengan menggunakan mesin jahit | 3.1 Detail khusus dibuat sesuai dengan lembar kerja dan langkah kerja sampel. 3.2 Penggabungan komponen sampel dilakukan sesuai dengan standar dan prosedur kerja. |
| 4. Melakukan <i>finishing</i> sampel | 4.1 Detail khusus diaplikasikan sesuai spesifikasi desain. 4.2 Hasil jahitan diperiksa berdasarkan standar yang ditentukan. 4.3 Hasil jahitan di- <i>press</i> sesuai dengan prosedur kerja. 4.4 Penyimpangan kualitas dicatat dan tindakan pembetulan dilakukan sesuai ketentuan yang berlaku. |
| 5. Merapikan tempat dan alat kerja | 5.1 Alat jahit dirawat dan disimpan sesuai prosedur inventaris. 5.2 Tempat kerja dibersihkan dan dirapikan sesuai dengan prosedur kerja. |
| 6. Menyerahkan pekerjaan pada proses berikutnya | 6.1 Sampel dilengkapi dengan <i>hang-tag</i> dan standar pengemasan. 6.2 Pekerjaan yang telah selesai diserahkan pada proses berikutnya sesuai prosedur kerja. |

BATASAN VARIABEL

1. Konteks variabel

- 1.1 Persiapan tempat kerja dan alat.
- 1.2 Pengetahuan mesin jahit dan mesin khusus (jika dibutuhkan) yang digunakan.
- 1.3 Proses mengoperasikan mesin jahit untuk mewujudkan sampel.
- 1.4 Proses menjahit komponen-komponen busana yang diperlukan untuk menjahit dengan mesin di lingkungan pembuatan sampel busana.

2. Peralatan dan perlengkapan

2.1 Peralatan

- 2.1.1 Alat jahit meliputi: mesin jahit (manual, listrik, dan *high speed*), dan mesin penyelesaian
- 2.1.2 Alat bantu jahit meliputi: jarum pentul, jarum jahit, gunting, dan lain-lain

2.2 Perlengkapan

- 2.2.1 Benang jahit, benang obras, dan lain-lain
- 2.2.2 Bagian-bagian sampel busana meliputi: kerah, saku, manset, ban pinggang, belahan, dan lain-lain sesuai pola yang disediakan

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 dilakukan terhadap pengetahuan, keterampilan, dan sikap kerja untuk menjahit sampel *ready to wear*.
- 1.2 Penilaian dapat dilakukan dengan cara:
 - 1.2.1 Demonstrasi/praktik, dan/atau,
 - 1.2.2 Kerja riil (*work place asesment*) dan/atau cek produk di tempat kerja,
 - 1.2.3 Verifikasi bukti portofolio dan wawancara.
- 1.3 Penilaian dapat dilakukan dengan cara ujian tulis di tempat kerja dan/atau Tempat Uji Kompetensi (TUK).

2. Persyaratan kompetensi

(Tidak ada.)

3. Pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan

3.1 Pengetahuan

- 3.1.1 Instalasi kelistrikan
- 3.1.2 Peraturan Kesehatan dan Keselamatan Kerja (K3)
- 3.1.3 Tekstil
- 3.1.4 Desain

3.2 Keterampilan

- 3.2.1 Menyiapkan tempat dan alat kerja yang dibutuhkan sesuai dengan instruksi kerja serta menerapkan Kesehatan dan Keselamatan Kerja (K3) sesuai prosedur
- 3.2.2 Menyiapkan komponen-komponen sampel busana yang akan digabung
- 3.2.3 Memeriksa bundel sampel dan kelengkapannya sesuai spesifikasi desain dan pola
- 3.2.4 Menggabungkan komponen sampel busana dengan memperhatikan detail khusus sesuai lembar kerja sampel dan prosedur kerja
- 3.2.5 Melakukan *finishing* dengan memperhatikan detail khusus yang diaplikasikan sesuai spesifikasi desain

- 3.2.6 Memeriksa hasil jahitan berdasarkan standar yang ditentukan
- 3.2.7 Melakukan pengepresan sesuai dengan prosedur kerja
- 3.2.8 Mencatat penyimpangan kualitas sesuai dengan peraturan yang berlaku
- 3.2.9 Merapikan dan menyimpan tempat dan alat kerja sesuai prosedur inventaris
- 3.2.10 Melengkapi sampel busana dengan hang-tag dan standar pengemasan

4. Sikap kerja yang diperlukan

- 4.1 Teliti
- 4.2 Cermat
- 4.3 Tanggung jawab

5. Aspek kritis

- 5.1 Ketelitian dalam melakukan penggabungan komponen sampel sesuai dengan standar dan prosedur kerja
- 5.2 Kecermatan dalam memeriksa hasil jahitan dan melakukan *pressing* sesuai dengan standar dan prosedur kerja

KODE UNIT : M.74FAS13.022.1

JUDUL UNIT : Mengawasi Mutu Pekerjaan Busana (*Quality Control*)

DESKRIPSI UNIT : Unit kompetensi ini mencakup pengetahuan, keterampilan, dan sikap kerja yang dibutuhkan dalam mengawasi mutu.

| ELEMEN KOMPETENSI | KRITERIA UNJUK KERJA |
|--|--|
| 1. Memeriksa kualitas bahan baku utama (material) | <p>1.1 Kualitas bahan baku utama diperiksa sesuai dengan standar mutu seperti pada: konstruksi kain, cacat kain, dan kekuatan kain sesuai dengan standar yang berlaku.</p> <p>1.2 Bahan baku yang akan digunakan diperiksa sesuai dengan desain yang diminta, seperti: jenis bahan dan warna.</p> <p>1.3 Hasil pemeriksaan kualitas bahan dicatat dan dilaporkan sesuai prosedur kerja di industri.</p> |
| 2. Memeriksa kualitas bahan pembantu/tambahan (material) | <p>2.1 Kualitas bahan pembantu diperiksa sesuai standar kualitas yang berlaku di tempat kerja, seperti: daya rekat bahan pelapis, kekuatan benang, dan warna benang.</p> <p>2.2 Bahan pembantu yang digunakan diperiksa sesuai dengan desain yang diminta.</p> |
| 3. Memeriksa kualitas pola (<i>pattern</i>) | <p>3.1 Kelengkapan bagian-bagian pola diperiksa sesuai dengan analisa desain.</p> <p>3.2 Bentuk pola diperiksa sesuai dengan desain, garis desain, dan siluet pola.</p> <p>3.3 Ukuran pola diperiksa sesuai dengan standar.</p> <p>3.4 Tanda-tanda pola diperiksa sesuai dengan kriteria, seperti: tanda arah, ukuran, dan jumlah potongan.</p> <p>3.5 Hasil pemeriksaan dicatat dan dilaporkan sesuai prosedur kerja.</p> |
| 4. Memeriksa kualitas potong (<i>cutting</i>) | <p>4.1 Hasil potongan diperiksa kerapiannya sesuai prosedur.</p> <p>4.2 Kemasan potongan bahan diperiksa sesuai jumlah dan identitas desain.</p> <p>4.3 Hasil pemeriksaan dicatat dan dilaporkan sesuai prosedur kerja.</p> |

| ELEMEN KOMPETENSI | KRITERIA UNJUK KERJA |
|--|--|
| 5. Memeriksa proses menjahit (<i>sewing</i>) | 5.1 Urutan (langkah) kerja penjahitan diawasi sesuai prosedur. 5.2 Teknik jahitan diperiksa sesuai prosedur kerja. 5.3 Kesehatan dan keselamatan kerja diawasi atas penggunaan peralatan kerja. 5.4 Hasil pemeriksaan dicatat dan dilaporkan sesuai standar. |
| 6. Memeriksa hasil jahitan | 6.1 Hasil jahitan diperiksa (hasil jahitan busana berkerut, setikan loncat, dan setikan tidak lurus) sesuai standar. 6.2 Pemasangan komponen diperiksa sesuai prosedur. 6.3 Ukuran diperiksa sesuai dengan standar. 6.4 Ketepatan pemasangan bahan pelengkap diperiksa sesuai dengan desain. 6.5 Hasil <i>press</i> licin dan tidak bergelombang diperiksa sesuai standar. |

BATASAN VARIABEL

1. Konteks variabel

1.1 Memeriksa kualitas:

- 1.1.1 Standar pemeriksaan bahan baku utama.
- 1.1.2 Standar pemeriksaan bahan pembantu.
- 1.1.3 Standar pemeriksaan pola dan proses potong sesuai dengan lembar kerja.
- 1.1.4 Standar pemeriksaan kualitas hasil jahitan sesuai desain.

2. Peralatan dan perlengkapan

2.1 Peralatan

- 2.1.1 Perangkat lunak (*software*/program aplikasi)
- 2.1.2 Komputer dan *printer*
- 2.1.3 Gunting
- 2.1.4 Daftar ukuran
- 2.1.5 Gambar desain busana
- 2.1.6 Kaca pembesar kain (*cloth magnifier*)

- 2.2 Perlengkapan
 - 2.2.1 Urutan/langkah kerja penjahitan
 - 2.2.2 Gantungan baju
 - 2.2.3 Pencatatan
- 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 dilakukan terhadap pengetahuan, keterampilan, dan sikap kerja dalam mengawasi mutu.
 - 1.2 Penilaian dapat dilakukan dengan cara:
 - 1.2.1 Demonstrasi/praktik, dan/atau,
 - 1.2.2 Kerja riil (*work place asesment*) dan/atau cek produk di tempat kerja,
 - 1.2.3 Verifikasi bukti portofolio dan wawancara.
 - 1.3 Penilaian dapat dilakukan dengan cara ujian tulis di tempat kerja dan/atau Tempat Uji Kompetensi (TUK).
- 2. Persyaratan kompetensi
 - 2.1 M.74FAS13.012.1 : Mengidentifikasi Ragam dan Komposisi Tekstil
Dalam Busana
- 3. Pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan
 - 3.1 Pengetahuan
 - 3.1.1 Pengenalan bahan tekstil
 - 3.1.2 Pengetahuan pengawasan mutu (*quality control*)

- 3.1.3 Aspek-aspek kesehatan dan keselamatan kerja
- 3.1.4 Pengoperasian alat jahit
- 3.1.5 Peraturan Kesehatan dan Keselamatan Kerja (K3) yang sesuai, kode etik, kebijakan, dan prosedur
- 3.2 Keterampilan
 - 3.2.1 Memeriksa kualitas bahan baku utama sesuai standar mutu, desain, dan prosedur kerja di industri
 - 3.2.2 Memeriksa kualitas bahan pembantu sesuai standar mutu, desain, dan prosedur kerja di industri
 - 3.2.3 Memeriksa kualitas pola sesuai analisa desain, siluet pola, kriteria ukuran, dan prosedur kerja
 - 3.2.4 Memeriksa kualitas potong sesuai prosedur, jumlah, identitas desain, dan prosedur kerja
 - 3.2.5 Memeriksa proses menjahit sesuai prosedur dan standar
 - 3.2.6 Memeriksa hasil jahitan sesuai prosedur, ukuran, desain, pengepresan, dan standar
- 4. Sikap kerja yang diperlukan
 - 4.1 Teliti
 - 4.2 Cermat
 - 4.3 Tanggung jawab
- 5. Aspek kritis
 - 5.1 Ketelitian dalam melakukan pemeriksaan kualitas bahan baku utama sesuai dengan standar
 - 5.2 Ketelitian dalam melakukan pemeriksaan kualitas bahan baku pembantu sesuai dengan standar
 - 5.3 Ketelitian dalam melakukan pemeriksaan bentuk dan ukuran pola sesuai dengan standar
 - 5.4 Ketelitian dalam melakukan pemeriksaan kualitas potong sesuai jumlah dan identitas desain
 - 5.5 Ketelitian dalam melakukan pemeriksaan hasil jahitan

KODE UNIT : M.74FAS13.023.1

JUDUL UNIT : Melakukan Penyelesaian Akhir Busana (*Finishing*)

DESKRIPSI UNIT : Unit kompetensi ini mencakup pengetahuan, keterampilan, dan sikap kerja yang dibutuhkan dalam penyelesaian akhir busana (*finishing*).

| ELEMEN KOMPETENSI | KRITERIA UNJUK KERJA |
|-------------------------------------|--|
| 1. Menyiapkan tempat dan alat kerja | 1.1 Tempat kerja disiapkan sesuai instruksi kerja. 1.2 Peralatan <i>steaming</i> disiapkan sesuai dengan kebutuhan busana yang akan di- <i>steam</i> atau disetrika. |
| 2. Menyetrika busana | 2.1 Pengaturan suhu/temperatur uap sesuai dengan jenis bahan busana. 2.2 Busana disetrika dengan rata, licin, dan bersih dengan menggunakan alas kain putih sesuai kebutuhan. |
| 3. Mengemas dan menyimpan busana | 3.1 Sisa-sisa benang pada busana digunting rapi sesuai standar. 3.2 Busana dilipat dan dikemas sesuai prosedur yang berlaku dengan memperhatikan estetika. 3.3 Busana disimpan dengan teknik yang benar secara sistematis sesuai tanggal pembuatan, warna, dan kategori. |

BATASAN VARIABEL

1. Konteks variabel

- 1.1 Prosedur menyetrika busana sesuai alat dan jenis bahan.
- 1.2 Pengemasan busana sesuai dengan prosedur (lembar kerja) dan estetis.
- 1.3 Penyimpanan hasil akhir busana.

2. Peralatan dan perlengkapan

- 2.1 Peralatan
 - 2.1.1 Setrika uap
 - 2.1.2 Alat *press*

2.2 Perlengkapan

2.2.1 Kain putih

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 dilakukan terhadap pengetahuan, keterampilan, dan sikap kerja dalam penyelesaian akhir busana (*finishing*).

1.2 Penilaian dapat dilakukan dengan cara:

1.2.1 Demonstrasi/praktik, dan/atau,

1.2.2 Kerja riil (*work place asesment*) dan/atau cek produk di tempat kerja,

1.2.3 Verifikasi bukti portofolio dan wawancara.

1.3 Penilaian dapat dilakukan dengan cara ujian tulis di tempat kerja dan/atau Tempat Uji Kompetensi (TUK).

2. Persyaratan kompetensi

(Tidak ada.)

3. Pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan

3.1 Pengetahuan

3.1.1 Bahan tekstil dan desain

3.2 Keterampilan

3.2.1 Menyetrika busana dengan rata, licin, dan bersih dengan menggunakan kain pengalas

3.2.2 Mengemas busana sesuai prosedur yang berlaku dengan memperhatikan keindahan

3.2.3 Menyimpan busana dengan sistematis

4. Sikap kerja yang diperlukan

4.1 Teliti

4.2 Cermat

4.3 Tanggung jawab

5. Aspek kritis

5.1 Kecermatan dalam menyetrika busana sesuai dengan prosedur

5.2 Kecermatan dalam mengemas busana sesuai prosedur dan dengan memperhatikan estetika

5.3 Kecermatan dalam menyimpan busana dengan teknik yang benar secara sistematis sesuai tanggal pembuatan, warna, dan kategori

KODE UNIT : M.74FAS13.024.1

JUDUL UNIT : Menghitung Harga Produk Sampel

DESKRIPSI UNIT : Unit kompetensi ini mencakup pengetahuan, keterampilan, dan sikap untuk menghitung semua biaya yang dikeluarkan sejak proses pembuatan sampel hingga penetapan harga sampel.

| ELEMEN KOMPETENSI | KRITERIA UNJUK KERJA |
|--|---|
| 1. Mempersiapkan data produk sampel yang akan dihitung | 1.1 Gambar teknis sampel disiapkan secara lengkap sesuai konsep desain. 1.2 Komponen yang digunakan dalam setiap sampel diidentifikasi secara lengkap sesuai prosedur. 1.3 Contoh bahan baku dan aksesoris yang digunakan dalam pembuatan sampel disiapkan sesuai kebutuhan. 1.4 <i>Sample sheet</i> disiapkan dan diisi lengkap sesuai standar. |
| 2. Menghitung biaya produksi sampel | 2.1 Pemakaian semua bahan baku sampel dihitung lengkap sesuai standar. 2.2 Biaya tenaga kerja dalam proses pembuatan sampel dihitung sesuai prosedur. 2.3 Biaya <i>overhead</i> dihitung sesuai pekerjaan terkait. 2.4 Harga pokok sampel dan harga jual sampel dihitung sesuai prosedur. |
| 3. Menyimpan data sampel | 3.1 <i>Sample sheet</i> diperiksa sesuai prosedur. 3.2 Data sampel dilengkapi dengan nomor kode barang sesuai prosedur. 3.3 Hasil disimpan dalam <i>file</i> secara manual dan digital sesuai kebutuhan. |

BATASAN VARIABEL

1. Konteks variabel

- 1.1 Kelengkapan komponen sampel yang digunakan dalam proses produksi.
- 1.2 Kelengkapan data yang dibutuhkan dalam proses pembuatan sampel.
- 1.3 Prosedur perhitungan biaya produksi sampel.

- 1.4 Prosedur perhitungan biaya *overhead*.
 - 1.5 Prosedur penentuan harga jual sampel.
2. Peralatan dan perlengkapan
 - 2.1 Peralatan
 - 2.1.1 Perangkat lunak (*software*/program aplikasi)
 - 2.1.2 Perangkat keras (komputer dan *printer*)
 - 2.2 Perlengkapan
 - 2.2.1 Alat tulis
 - 2.2.2 Kertas
 - 2.2.3 Kalkulator
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 dilakukan terhadap pengetahuan, keterampilan, dan sikap kerja dalam menghitung harga produk sampel.
 - 1.2 Penilaian dapat dilakukan dengan cara:
 - 1.2.1 Demonstrasi/praktik, dan/atau,
 - 1.2.2 Kerja *riil* (*work place asesment*) dan/atau cek produk di tempat kerja,
 - 1.2.3 Verifikasi bukti portofolio dan wawancara.
 - 1.3 Penilaian dapat dilakukan dengan cara ujian tulis di tempat kerja dan/atau Tempat Uji Kompetensi (TUK).

2. Persyaratan kompetensi

(Tidak ada.)

3. Pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan

3.1 Pengetahuan

3.1.1 Prinsip perhitungan harga

3.1.2 Pemahaman gambar teknis produk sampel

3.1.3 Kebutuhan bahan baku sesuai desain

3.1.4 Pemahaman biaya pembuatan sampel

3.2 Keterampilan

3.2.1 Menghitung biaya pembuatan sampel

3.2.2 Menghitung harga pokok sampel dan harga jual sampel

4. Sikap kerja yang diperlukan

4.1 Teliti

4.2 Cermat

4.3 Tanggung jawab

5. Aspek kritis

5.1 Kecermatan dalam menyiapkan dan mengisi *sample sheet* secara lengkap

5.2 Ketelitian dalam menghitung pemakaian bahan baku, biaya tenaga kerja, biaya *overhead*, harga pokok sampel, dan harga jual sampel sesuai prosedur

KODE UNIT : M.74FAS13.025.1

JUDUL UNIT : Membuat *Lookbook* dan *Styling*

DESKRIPSI UNIT : Unit kompetensi ini mencakup pengetahuan, keterampilan, dan sikap untuk membuat *lookbook* dan melakukan *styling*.

| ELEMEN KOMPETENSI | KRITERIA UNJUK KERJA |
|--|--|
| 1. Mempersiapkan konsep pembuatan <i>lookbook</i> | 1.1 Konsep <i>lookbook</i> dipelajari dan dianalisis sesuai kebutuhan. 1.2 Konsep <i>lookbook</i> dibuat dan disiapkan sesuai kriteria. |
| 2. Melakukan <i>styling</i> dengan konsep padu padan | 2.1 <i>Styling</i> dilakukan berdasarkan konsep <i>lookbook</i> sesuai kategori. 2.2 <i>Styling</i> dilakukan sesuai dengan konsep padu padan berdasarkan pilihan <i>style</i> dari enam <i>basic style</i> . |
| 3. Melakukan pemotretan dan penyusunan <i>lookbook</i> | 3.1 Pemotretan dilakukan berdasarkan konsep <i>styling</i> . 3.2 Hasil foto <i>styling</i> disusun menjadi <i>lookbook</i> sesuai konsep koleksi. |

BATASAN VARIABEL

1. Konteks variabel

- 1.1 Konsep *lookbook* berdasarkan konsep desain.
- 1.2 Kesatuan konsep tema dalam penerapan *styling* hasil sampel.
- 1.3 Proses pemotretan per *item* dari produk sampel (depan, belakang, dan detail).
- 1.4 Prosedur pemotretan sampel dengan konsep padu padan.

2. Peralatan dan perlengkapan

2.1 Peralatan

- 2.1.1 Perangkat lunak (*software*/program aplikasi)
- 2.1.2 Komputer dan *printer*
- 2.1.3 Kamera
- 2.1.4 Studio foto/lokasi pemotretan

2.2 Perlengkapan

- 2.2.1 Majalah
- 2.2.2 Busana di-*styling*

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 dilakukan terhadap pengetahuan, keterampilan, dan sikap kerja dalam membuat *lookbook* dan melakukan *styling*.

1.2 Penilaian dapat dilakukan dengan cara:

1.2.1 Demonstrasi/praktik, dan/atau,

1.2.2 Kerja riil (*work place asesment*) dan/atau cek produk di tempat kerja,

1.2.3 Verifikasi bukti portofolio dan wawancara.

1.3 Penilaian dapat dilakukan dengan cara ujian tulis di tempat kerja dan/atau Tempat Uji Kompetensi (TUK).

2. Persyaratan kompetensi

(Tidak ada.)

3. Pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan

3.1 Pengetahuan

3.1.1 *Lookbook*

3.1.2 *Styling*

3.2 Keterampilan

3.2.1 Membuat dan menyusun *lookbook*

3.2.2 *Styling* pada busana

4. Sikap kerja yang diperlukan

4.1 Teliti

4.2 Cermat

4.3 Kreatif

5. Aspek kritis

5.1 Kreativitas melakukan *styling* sesuai dengan konsep padu padan

5.2 Kreativitas menyusun hasil foto *styling* menjadi *lookbook* sesuai konsep koleksi

KODE UNIT : M.74FAS13.026.1

JUDUL UNIT : Menyimpan Hasil Sampel dan Lembar Kerja

DESKRIPSI UNIT : Unit kompetensi ini mencakup pengetahuan, keterampilan, dan sikap untuk menyimpan hasil sampel dan lembar kerja.

| ELEMEN KOMPETENSI | KRITERIA UNJUK KERJA |
|---|--|
| 1. Mempersiapkan hasil sampel yang akan disimpan | 1.1 Hasil sampel dikumpulkan sesuai kebutuhan. 1.2 Hasil sampel disimpan sesuai kriteria. |
| 2. Melengkapi lembar kerja dan menyimpan hasil sampel | 2.1 Lembar kerja sampel diberi kode dan dilengkapi sesuai kriteria. 2.2 Hasil sampel diperiksa dan disimpan berdasarkan kategori produk sesuai standar. |

BATASAN VARIABEL

1. Konteks variabel

- 1.1 Prosedur penyimpanan data sampel berdasarkan kategori dan/atau kualifikasi.
- 1.2 Kelengkapan lembar kerja secara manual dan digital.
- 1.3 Prosedur pengarsipan dari data sampel dan lembar kerja.

2. Peralatan dan perlengkapan

2.1 Peralatan

- 2.1.1 Perangkat lunak (*software*/program aplikasi)
- 2.1.2 Perangkat keras (komputer dan *printer*)

2.2 Perlengkapan

- 2.2.1 Alat tulis
- 2.2.2 Lembar kerja
- 2.2.3 Data sampel

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 dilakukan terhadap pengetahuan, keterampilan, dan sikap kerja dalam menyimpan hasil sampel dan lembar kerja.

1.2 Penilaian dapat dilakukan dengan cara:

1.2.1 Demonstrasi/praktik, dan/atau,

1.2.2 Kerja riil (*work place asesment*) dan/atau cek produk di tempat kerja,

1.2.3 Verifikasi bukti portofolio dan wawancara.

1.3 Penilaian dapat dilakukan dengan cara ujian tulis di tempat kerja dan/atau Tempat Uji Kompetensi (TUK).

2. Persyaratan kompetensi

(Tidak ada.)

3. Pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan

3.1 Pengetahuan

3.1.1 Penyimpanan sampel

3.1.2 Penyimpanan lembar kerja

3.2 Keterampilan

3.2.1 Menyimpan hasil sampel dan lembar kerja

4. Sikap kerja yang diperlukan

4.1 Teliti

4.2 Cermat

4.3 Tanggung jawab

5. Aspek kritis

5.1 Kecermatan dalam menyimpan hasil sampel sesuai kriteria

5.2 Kecermatan dalam memberi kode dan melengkapi lembar kerja sampel sesuai kriteria

BAB III PENUTUP

Dengan ditetapkannya Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia Kategori Aktivitas Profesional, Ilmiah dan Teknis Golongan Pokok Aktivitas Profesional, Ilmiah dan Teknis Lainnya Bidang Aktivitas Desain Tekstil, Fashion dan *Apparel* Sub Bidang Kreasi *Fashion Ready to Wear*, maka SKKNI ini menjadi acuan dalam penyusunan jenjang kualifikasi nasional, penyelenggaraan pendidikan dan pelatihan serta sertifikasi kompetensi.

MENTERI KETENAGAKERJAAN
REPUBLIK INDONESIA,



IDA FAUZIYAH