



MENTERI
TENAGA KERJA DAN TRANSMIGRASI
REPUBLIK INDONESIA

KEPUTUSAN MENTERI TENAGA KERJA DAN TRANSMIGRASI
REPUBLIK INDONESIA

NOMOR 77 TAHUN 2014

TENTANG

PENETAPAN STANDAR KOMPETENSI KERJA NASIONAL INDONESIA
KATEGORI KESENIAN HIBURAN DAN REKREASI, GOLONGAN POKOK
KEGIATAN HIBURAN, KESENIAN DAN KREATIVITAS, AREA KERJA
DISC JOCKEY

DENGAN RAHMAT TUHAN YANG MAHA ESA

MENTERI TENAGA KERJA DAN TRANSMIGRASI REPUBLIK INDONESIA,

Menimbang : bahwa untuk melaksanakan ketentuan Pasal 26 Peraturan Menteri Tenaga Kerja dan Transmigrasi Nomor 8 Tahun 2012 tentang Tata Cara Penetapan Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia, perlu menetapkan Keputusan Menteri tentang Penetapan Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia Kategori Kesenian Hiburan dan Rekreasi. Golongan Pokok Kegiatan Hiburan, Kesenian dan Kreativitas, Area Kerja *Disc Jockey*;

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. Keputusan Presiden Nomor 84/P Tahun 2009;

5. Peraturan Menteri Tenaga Kerja dan Transmigrasi Nomor 8 Tahun 2012 tentang Tata Cara Penetapan Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia (Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2012 Nomor 364);

Memperhatikan : 1. Hasil Konvensi Nasional Rancangan Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia Kategori Kesenian Hiburan dan Rekreasi, Golongan Pokok Kegiatan Hiburan, Kesenian dan Kreativitas, Area Kerja *Disc*

Jockey, yang diselenggarakan pada tanggal 4 Desember 2013 bertempat di Jakarta;

2. Surat Kepala Pusat Kompetensi Kepariwisata dan Ekonomi Kreatif Nomor 225/Puskom/BPSD/KPEK/XII/2013 tanggal 19 Desember 2013 perihal Permohonan Penetapan RSKKNI Bidang Ekonomi Kreatif menjadi SKKNI;

MEMUTUSKAN:

- Menetapkan :
- KESATU : Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia Kategori Kesenian Hiburan dan Rekreasi Golongan Pokok Kegiatan Hiburan, Kesenian dan Kreativitas, Area Kerja *Disc Jockey*, sebagaimana tercantum dalam Lampiran dan merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari Keputusan Menteri ini.
- KEDUA : Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia sebagaimana dimaksud dalam Diktum KESATU berlaku secara nasional dan menjadi acuan penyelenggaraan pendidikan dan pelatihan profesi, uji kompetensi dan sertifikasi profesi.
- KETIGA : Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia sebagaimana dimaksud dalam Diktum KESATU pemberlakuannya ditetapkan oleh Menteri Pariwisata dan Ekonomi Kreatif.
- KEEMPAT : Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia sebagaimana dimaksud dalam Diktum KETIGA dikaji ulang setiap 5 (lima) tahun atau sesuai dengan kebutuhan.
- KELIMA : Keputusan Menteri ini mulai berlaku pada tanggal ditetapkan.

Ditetapkan di Jakarta
pada tanggal 10 Maret 2014

MENTERI
TENAGA KERJA DAN TRANSMIGRASI
REPUBLIK INDONESIA,

The image shows a circular official stamp of the Ministry of Labor and Transmigration of the Republic of Indonesia. The stamp contains the text 'TENAGA KERJA DAN TRANSMIGRASI REPUBLIK INDONESIA' and a central emblem. Overlaid on the stamp is a handwritten signature in black ink.

Drs. H. A. MUHAIMIN ISKANDAR, M.Si.

LAMPIRAN
KEPUTUSAN MENTERI TENAGA KERJA DAN TRANSMIGRASI
REPUBLIK INDONESIA

NOMOR 77 TAHUN 2014

TENTANG

PENETAPAN STANDAR KOMPETENSI KERJA NASIONAL
INDONESIA KATEGORI KESENIAN HIBURAN DAN
REKREASI, GOLONGAN POKOK KEGIATAN HIBURAN,
KESENIAN DAN KREATIVITAS, AREA KERJA *DISC JOCKEY*

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Ekonomi kreatif pada saat ini sudah berkembang sangat pesat dan merupakan penciptaan kreativitas yang diarahkan untuk dapat meningkatkan kesejahteraan masyarakat. Berbagai aspek kreativitas yang mempunyai aspek ekonomi mulai digalakkan dan dikembangkan oleh pemerintah, dengan pembagian ekonomi kreatifnya. Dalam Inpres No. 6 Tahun 2009 tentang Ekonomi Kreatif, telah dijabarkan bidang-bidang kreativitas yang bernilai ekonomi dan sebagian besar pengelolaannya dilakukan oleh swasta dan masyarakat. Bidang-bidang tersebut adalah periklanan; arsitektur; pasar seni dan barang antik; kerajinan; desain; fasion (mode); film, video, fotografi; permainan interaktif; musik; seni pertunjukkan; penerbitan dan percetakan; layanan komputer dan piranti lunak; radio dan televisi; riset dan pengembangan.

Bidang-bidang yang disebutkan diatas merupakan industri yang mempunyai prospek sangat besar dalam meningkatkan kesejahteraan masyarakat. Namun demikian untuk menjadikan industri tersebut dapat berkembang dan memberi manfaat yang sebesar-besarnya bagi

masyarakat, perlu adanya upaya mengembangkan industri tersebut secara bersamaan oleh *stakeholder* lainnya. Salah satu upaya yang sekarang sedang dirintis baik oleh pemerintah bekerjasama dengan asosiasi dan masyarakat adalah meningkatkan kualitas dan profesionalisme sumber daya manusia yang menangani bidang-bidang tersebut, yaitu melalui Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia (SKKNI).

Disc Jockey pertama kali dicetuskan oleh Martin Block, seorang penyiar radio yang hidup di tahun 1901-1967, yang memperkenalkan istilah "*Disco Jockey*" di acara radio yang dibawakannya. *Disc* dalam bahasa Inggris mempunyai arti cakram (lagu lagu saat itu banyak direkam dalam piringan hitam berbentuk cakram) dan *Jockey* dalam bahasa Inggris mempunyai arti seseorang yang ahli dalam mengendalikan mesin/peralatan.

Seiring dengan perkembangan jaman, dimana para *Disc Jockey* juga tampil memainkan lagu rekamannya di luar acara radio, maka masyarakat umum pun semakin mengenal *Disc Jockey* (sebutan/istilah bagi orang-orang yang mempunyai ketrampilan memainkan/mengelola lagu lagu rekamannya).

Disc jockey dibaca Dis Joki, ataupun singkatan DJ atau *Dee Jay* saat ini bagaikan seorang artis yang mempunyai pendapatan besar serta penggemar tersendiri yang selalu menantikan penampilan DJ memainkan koleksi lagu-lagunya.

Disc jockey atau Dis Joki adalah sebutan bagi orang yang mempunyai keterampilan didalam memainkan, mengolah atau mengelola lagu lagu yang sudah direkam sebelumnya. Lagu rekamannya disimpan dalam berbagai media, seperti kaset (pita), piringan hitam (*vinyl/record*), *compact disc* (CD), maupun disimpan dalam bentuk data di *flash disc*/ ataupun pada memori komputer.

Aksi fisik yang dilakukan seorang DJ adalah memilih dan memainkan koleksi lagu-lagu koleksi rekamannya. Kegiatan ini disebut *deejaying* atau *DJing*.

Keterampilan yang paling dasar, yang mutlak dikuasai DJ adalah mampu menyelaraskan tempo lagu yang berbeda, bunyi ketukan pada lagu harus disesuaikan temponya/*beatmatching*, sehingga menampilkan permainan lagu-lagu secara 'nonstop'/terus menerus tidak terputus. Perpindahan tiap lagu didasarkan penguasaan *intro* *outro* dan melakukan pemenggalan bagian lagu dengan penyambungan yang tepat sesuai jumlah *frase*/bar yang ada pada lagu. Kemampuan untuk mengatur kekerasan suara & frekuensi lagu rekamannya, secara harmonis dan seimbang.

Tingkat berikutnya adalah kemampuan memberikan sentuhan variasi pada lagu rekamannya dengan membuat bunyi efek tertentu seperti: penggesekan (*scratch*), penundaan suara (*delay*), memutar mundur (*reverse*), gema (*echo*) dan lain sebagainya, sehingga membuat lagu menjadi berbeda dari aslinya 'Remix'.

Tingkat keterampilan DJ yang paling tinggi saat ini adalah kemampuan untuk membuat lagu ciptaannya sendiri. Dengan kemajuan teknologi, kecanggihan *hardware* maupun *software*, kini para DJ dapat menjadi seorang produser musik rekaman, ciptaannya sendiri.

Profesi *Disc Jockey* banyak dibutuhkan di berbagai kesempatan, di berbagai acara, maupun di tempat yang berbeda. Pada saat ingin mendapatkan suasana musik yang berbeda dari biasanya, maka peran *Disc Jockey* amat sangat dibutuhkan.

Tidak hanya tempat hiburan malam seperti: diskotik, *bar*, *music lounge* saja, tetapi *food court*, Toko baju anak muda, *mini market*, maupun acara-acara *talkshow* pada siaran TV serta acara lain banyak menampilkan DJ untuk memainkan lagu-lagunya.

DJ ditinjau dari tempat kerjanya:

DJ Radio adalah seorang yang memainkan lagu-lagunya di radio, kehadirannya menciptakan suasana khusus pada acara di stasiun radio tersebut dan juga mereka dapat merangkap sebagai penyiar radio sekaligus.

DJ klub adalah seseorang yang memilih dan memainkan musik di dalam sebuah klub. Tempat kerjanya bisa di klub kecil, diskotik, *bar*, *music lounge*. DJ Klub ada yang berstatus sebagai karyawan kontrak dan ada juga yang berstatus sebagai karyawan tetap yang bekerja setiap malam di tempat kerjanya.

DJ Kamar adalah seseorang yang mempunyai peralatan maupun koleksi lagu-lagu yang cukup lengkap. Peralatan dengan seperangkat *sound system* diatur dan seringkali ditata/diletakkan di dalam kamar tidur. DJ kamar senang memainkan lagu-lagunya di rumah, merekam *mixtapes*. Mereka senang mencari informasi terkini tentang *DJing* dan mencoba memainkannya di kamar.

DJ Event adalah seorang DJ yang tampil memainkan lagu-lagunya pada acara-acara (*event*) khusus. Acara-acara (*event*) nya bisa di klub bahkan tampil di stadion, acara-acara ulang tahun, acara-acara pesta pernikahan, acara di pusat perbelanjaan/mal, dsb.

B. Pengertian

1. *Disc Jockey* atau Dis Joki adalah sebutan bagi orang yang mempunyai keterampilan didalam memainkan, mengolah atau mengelola lagu lagu yang sudah direkam sebelumnya. Lagu rekamannya disimpan dalam berbagai media, seperti Kaset (pita), piringan hitam (*vinyl/record*), *compact disc* (CD), maupun disimpan dalam bentuk data di *Flash Disc* ataupun pada memori komputer.
2. *Audio mixer* adalah alat yang berfungsi untuk mengatur dan mengontrol beberapa suara serta digunakan untuk mencampur/menggabungkan berbagai suara. *Audio mixer* yang digunakan *Disc Jockey* tidak lagi hanya sekedar mengatur/mencampur berbagai

suara saja karena seiring dengan perkembangan dunia teknologi kini *Audio Mixer* untuk DJ, memiliki beberapa fitur khusus seperti dapat membuat efek pada suara yang dihasilkan.

3. Piringan hitam (*record/vinyl*) adalah salah satu media penyimpanan lagu rekaman yang cukup populer. Terdiri dari berbagai bentuk ukuran. Beberapa ukuran Piringan Hitam yang banyak diproduksi adalah 7 *inch*, 10 *inch*, dan 12 *inch*.
4. *Audio Player* dapat berupa:
 - a. *Turntable* adalah alat untuk memutar piringan hitam (*vinyl/record*).
 - b. *CD audio player* adalah alat untuk memutar *Compact Disc* (CD). *CD audio player* yang digunakan *Disc Jockey* lebih akrab disebut CDJ. Memiliki beberapa fitur khusus yang dirancang khusus untuk DJ memainkan lagu-lagunya, seperti adanya fitur penyesuaian tempo (*tempo adjustment*).
 - c. *Multi digital audio player* adalah alat untuk memutar/memainkan lagu-lagu yang direkam dalam bentuk data pada *flash disc* / komputer.
5. *Sound System* adalah sebuah sistem tata suara yang digunakan untuk menguatkan dan memperbesar suara, bisa terdiri dari *speaker* dan *power amplifier*.
6. *Head phone* adalah *speaker* kecil yang langsung didengar di telinga DJ. Digunakan untuk memonitor lagu, mendengar bunyi suara yang sedang terjadi maupun untuk mendengar bunyi pada lagu yang akan dimainkan kemudian. Menggunakan *headphone* berkualitas baik sangat dianjurkan supaya dapat melakukan penyesuaian tempo dengan baik maupun dapat melakukan *mixing* dengan baik, serta terhindarnya telinga dari kerusakan permanen akibat kualitas suara yang begitu jelek langsung pada telinga.
7. *Microphone* adalah alat penguat khusus bagi suara yang digunakan untuk memberikan informasi (*announcing*) seperti sambutan, perkenalan, isi acara, maupun informasi lain.

C. Penggunaan SKKNI

Standar kompetensi kerja nasional Indonesia *Disc Jockey* yang telah disepakati oleh para pemangku kepentingan akan bermanfaat apabila telah terimplementasi secara konsisten. Standar Kompetensi Kerja tersebut digunakan:

1. Untuk institusi pendidikan dan pelatihan
 - a. Memberikan informasi untuk pengembangan program dan kurikulum ;
 - b. Sebagai acuan dalam penyelenggaraan pelatihan penilaian, sertifikasi.
2. Untuk dunia usaha/industri dan pengguna tenaga kerja
 - a. Membantu dalam rekrutmen;
 - b. Membantu penilaian unjuk kerja;
 - c. Membantu dalam menyusun uraian jabatan;
 - d. Untuk mengembangkan program pelatihan yang spesifik berdasar kebutuhan usaha/industri.
3. Untuk institusi penyelenggara pengujian dan sertifikasi
 - a. Sebagai acuan dalam merumuskan paket-paket program sertifikasi sesuai dengan kualifikasi dan levelnya;
 - b. Sebagai acuan dalam penyelenggaraan pelatihan penilaian dan sertifikasi.

D. Komite Standar Kompetensi

Organisasi pengembangan SKKNI *Disc Jockey* terdiri dari :

1. Komite Standar Kompetensi

Dalam rangka perumusan dan pengembangan Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia (SKKNI) sektor Parekraf, Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif (Kemenparekraf) sebagai Instansi Teknis pembina sektor/bidang usaha tidak membentuk Komite Standar Kompetensi, dikarenakan di Kemenparekraf pada unit kerja Badan Pengembangan Sumber Daya Pariwisata dan Ekonomi Kreatif (BPSD Parekraf) telah ada satuan kerja Pusat Kompetensi

Kepariwisataan dan Ekonomi Kreatif (Puskom Parekraf) yang mempunyai fungsi utama adalah “Perumusan Standar Kompetensi” sektor Pariwisata dan Ekonomi Kreatif sebagaimana tertuang dalam Peraturan Menteri Pariwisata dan Ekonomi Kreatif RI Nomor. PM.07/HK.001/MPEK/2012 tentang Organisasi dan Tata Kerja Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif.

Peraturan Menteri Tenaga Kerja dan Transmigrasi RI Nomor 8 Tahun 2012 Tentang Tata Cara Penetapan Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia (SKKNI), Pasal 5 ayat (5) menyebutkan bahwa dalam hal Instansi Teknis telah memiliki satuan kerja yang tugas dan fungsinya di bidang standardisasi, maka tugas dan fungsi Komite Standar sebagaimana dimaksud pada ayat (1) menjadi tugas satuan kerja yang bersangkutan, maka dengan demikian fungsi perumusan dan pengembangan SKKNI sektor Parekraf melekat pada fungsi Pusat Kompetensi Kepariwisataan dan Ekonomi Kreatif, Badan Pengembangan Sumber Daya Parekraf, Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif.

2. Tim Perumus SKKNI

Susunan tim perumus dibentuk berdasarkan surat keputusan Kepala Badan Pengembangan Sumber Daya Kepariwisataan dan Ekonomi Kreatif. Nomor 29K/SK/KB/BPSD/KPEK/VI/2013 tanggal 29 April 2013 Susunan Tim Perumus SKKNI *Disc Jockey*, sebagai berikut :

NO	N A M A	JABATAN DALAM TIM PERUMUS	JABATAN / INSTANSI
1	I GDE PITANA	Pengarah	Kepala Badan Sumber Daya Parekraf
2	ANI INSANI	Ketua	Kepala Pusat Kompetensi Parekraf
3	RENALMON HUTAHEAN	Sekretaris	Kepala Bidang Kompetensi Ekonomi Kreatif
4	ROMY SOEKARNO	Anggota	<i>Disc Jockey</i>

NO	N A M A	JABATAN DALAM TIM PERUMUS	JABATAN / INSTANSI
5	SUSILO IAN AUGUSTINUS	Anggota	<i>Disc Jockey</i>
6	ALEX L	Anggota	<i>Disc Jockey</i>
7	DENY SASTRA WIDJAJA	Anggota	<i>Disc Jockey</i>
8	KITTING LEE SATRIADI	Anggota	<i>Disc Jockey</i>
9	AHMAD SUHARTO	Anggota	Kepala Sub Bidang Program Kompetensi Kepariwisataaan
10	HERIATI WAHYUNINGSIH	Anggota	Kepala Sub Bidang Program Kompetensi Ekonomi Kreatif
11	BUDI IRAWAN	Anggota	Puskom Parekraf

3. Tim Verifikator SKKNI

Susunan tim verifikator dibentuk berdasarkan surat keputusan Kepala Badan Pengembangan Sumber Daya Kepariwisataaan dan Ekonomi Kreatif Nomor 53/SK/KB/BPSD/KPEK/VI/2013 tanggal 17 Mei 2013 Susunan tim verifikator sebagai berikut :

NO	N A M A	INSTANSI	JABATAN
1	SITI HODIJAH HANA MARLINA	Kepala Sub Bidang Evaluasi dan Kerjasama Kompetensi Kepariwisataaan	Verifikator
2	CHARLES MARIHOT SIHOMBING	Kepala Sub Bidang Evaluasi Dan Kerjasama Kompetensi Ekonomi Kreatif	Verifikator
3	ARIESKA WARDHANA	Staf Pusat Kompetensi Pariwisata dan Ekonomi Kreatif	Verifikator

BAB II

STANDAR KOMPETENSI KERJA NASIONAL INDONESIA

A. Pemetaan dan Kemasan Standar Kompetensi

1. Peta Kompetensi

TUJUAN UTAMA	FUNGSI KUNCI	FUNGSI UTAMA	FUNGSI DASAR
Menjadikan kegiatan usaha <i>Disc Jockey</i> yang profesional, berkualitas dan berdaya saing	Menerima kontrak acara, menyiapkan koleksi lagu dan busana	Mengetahui program acara (<i>Event</i>)	Mempersiapkan pra penampilan
	Menyiapkan sarana dan fasilitas	Menentukan <i>Audio Mixer</i>	Mengoperasikan <i>Audio Mixer</i>
		Menentukan <i>audio player</i>	Mengoperasikan <i>Audio Player</i>
		Menentukan alat pendukung	Mengoperasikan alat pendukung
	Mendelivery Musik	Memixing lagu	1. Memixing lagu dengan menguasai ketukan, penyetelan tempo, <i>intro outro, bar mixing</i>

2. Kemasan Standar Kompetensi berdasarkan :

2.1 Pemaketan Berdasarkan Jabatan/Okupasi

Kategori : Kesenian, Hiburan dan Rekreasi
 Golongan Pokok : Hiburan, Kesenian dan Kreatifitas
 Nama Pekerjaan/Profesi : *Disc Jockey*
 Area Pekerjaan : *Disc Jockey*

NO	Kode Unit	Judul Unit Kompetensi
1	R. 900000.001.01	Mempersiapkan Pra Penampilan
2	R. 900000.002.01	Mengoperasikan <i>Audio Mixer</i>

3	R. 900000.003.01	Mengoperasikan <i>Audio Player</i>
4	R. 900000.004.01	Mengoperasikan Alat Pendukung
5	R. 900000.005.01	<i>Memixing Lagu Dengan Menguasai Ketukan, Penyelarasan Tempo, Intro Outro, Bar Mixing</i>

B. Daftar Unit Kompetensi

Sesuai dengan Peraturan Menteri Tenaga Kerja dan Transmigrasi Nomor 8 Tahun 2012 Tentang Tata Cara Penetapan Standar Kompetensi Pasal 10 ayat (2), unit-unit kompetensi Disc Jockey disusun dan dirumuskan dengan mengacu pada *Regional Model Competency Standards (RMCS)*. Selanjutnya, SKKNI *Disc Jockey* disusun dengan struktur sebagai berikut:

1. Kode Unit Kompetensi

Berisi nomor kode unit kompetensi sesuai dengan kategori, golongan pokok, golongan dan fungsi utama pekerjaan.

Kode unit kompetensi berjumlah 12 (dua belas) digit yang memuat kategori, Golongan Pokok, Golongan, sub golongan, kelompok lapangan usaha, penjabaran kelompok lapangan usaha. Kode unit SKKNI *Disc Jockey* disusun mengikuti kodefikasi Klasifikasi Baku Lapangan Usaha Indonesia (KBLI versi 2009). Dalam KBLI 2012, Kodefikasi unit-unit kompetensi *Disc Jockey* secara lengkap disusun sebagai berikut:

Kodefikasi Unit SKKNI Disc Jockey

R	.	9	0	0	0	0	0	.	0	0	1 - 5	.	0	1
(1)		(2)							(7)				(8)	
		← (3) →												
		← (4) →												
		← (5) →												
		← (6) →												

Keterangan:

- a. Sebagai salah satu bidang pada lapangan usaha kategori R (Kesenian, Hiburan dan Rekreasi);
- b. Kode Golongan Pokok, terdiri dari 2 angka, yaitu Golongan Pokok Kegiatan Hiburan, Kesenian dan Kreativitas dengan kode 90;
- c. Kode Golongan, terdiri dari 3 angka, yaitu Golongan Kegiatan Hiburan, Kesenian dan Kreativitas dengan kode 900;
- d. Kode Sub Golongan, terdiri dari 4 angka, yaitu Sub Golongan Kegiatan Hiburan, Kesenian dan Kreativitas dengan kode 9000;
- e. Kode Sub Kelompok Usaha *Disc Jockey* dengan kode 90000;
- f. Nomor Unit Kompetensi dari SKKNI *Disc Jockey* disusun secara berurutan untuk setiap fungsi pokok *Disc Jockey* yang terdiri dari 3 digit angka, dimulai dengan angka 001, dengan kode 900000.001 dan seterusnya sampai 900000.005;
- g. Versi penerbitan SKKNI sebagai akibat dari adanya perubahan, diisi dengan 2 digit angka, mulai dari angka 01, 02 dan seterusnya. Versi penerbitan SKKNI *Disc Jockey* merupakan urutan penomoran terhadap urutan penyusunan atau penetapan unit kompetensi dalam penyusunan standar kompetensi yang disepakati, karena standar kompetensi tersebut disusun merupakan yang pertama kali maka versi penerbitan SKKNI *Disc Jockey* diisi dengan angka 01 dengan kode 900000.001.01 dan seterusnya sampai 900000.005.01;

2. Judul Unit Kompetensi

Judul unit kompetensi *Disc Jockey* merupakan bentuk pernyataan terhadap tugas atau pekerjaan yang akan dilakukan. Judul unit kompetensi *Disc Jockey* menggunakan kalimat aktif yang diawali dengan kata kerja aktif atau performatif yang terukur yang menggambarkan aktivitas/kegiatan sesuai dengan fungsi-fungsi *Disc Jockey*, yang di dalamnya tergambar adanya satuan hasil yang terukur.

3. Deskripsi Unit Kompetensi

Deskripsi unit SKKNI *Disc Jockey* dirumuskan dalam bentuk kalimat deskriptif yang menjelaskan secara singkat isi dari judul unit kompetensi yang bersangkutan. Diantaranya deskripsi tentang pengetahuan, keterampilan dan sikap kerja yang diperlukan untuk melaksanakan kegiatan/pekerjaan yang terkandung dalam judul unit kompetensi.

4. Elemen Kompetensi

Elemen kompetensi unit SKKNI *Disc Jockey* dirumuskan dalam bentuk kata kerja aktif performatif, yang menggambarkan uraian/proses kegiatan yang dilakukan dalam suatu unit kompetensi dalam rangka mencapai satuan hasil dari unit kompetensi yang bersangkutan.

5. Kriteria Unjuk Kerja

Kriteria unjuk kerja unit SKKNI *Disc Jockey* dirumuskan dengan kata kerja pasif dan atau kata keadaan, yang menggambarkan sejauh mana elemen kompetensi seharusnya dilaksanakan serta apa *output* yang seharusnya dihasilkan dari setiap elemen kompetensi.

6. Batasan Variabel

Batasan variabel unit SKKNI *Disc Jockey* dirumuskan dalam bentuk uraian yang menggambarkan:

- a. Kontek variabel atau kondisi dimana elemen kompetensi dilaksanakan dan kriteria unjuk kerja dihasilkan, baik dalam konteks lokasi, situasi maupun sifat pekerjaan.
- b. Peralatan dan perlengkapan yang diperlukan seperti peralatan, bahan atau fasilitas dan materi yang digunakan sesuai dengan persyaratan yang harus dipenuhi untuk melaksanakan kegiatan elemen-elemen unit kompetensi.
- c. Peraturan yang menjadi dasar dan/atau acuan dalam melaksanakan kegiatan unit SKKNI *Disc Jockey*, meliputi peraturan dan ketentuan Disc Jockey, baik yang bersumber dari Pemerintah maupun swasta.

- d. Norma dan standar yang harus diikuti dan/atau digunakan dalam melaksanakan kegiatan unit SKKNI *Disc Jockey* meliputi norma dan standar yang berkaitan dengan Disc Jockey secara umum serta norma dan standar yang berlaku secara khusus pada setiap unit kompetensi.

7. Panduan Penilaian

Panduan penilaian unit SKKNI *Disc Jockey* dirumuskan dalam bentuk uraian yang menggambarkan:

- a. Konteks penilaian dimana penilaian unit SKKNI *Disc Jockey* dilakukan, baik dalam kaitannya dengan prosedur, alat, bahan maupun metode penilaian yang harus digunakan dalam menilai unit SKKNI *Disc Jockey* tertentu.
- b. Unit kompetensi terkait yang harus dikuasai sebelumnya (*prerequisite*) untuk dapat dinilai kompetensinya pada unit SKKNI *Disc Jockey* tertentu.
- c. Pengetahuan dan keterampilan yang harus dikuasai untuk dapat melaksanakan elemen-elemen kompetensi serta mencapai kriteria unjuk kerja yang telah ditetapkan pada unit SKKNI *Disc Jockey* tertentu.
- d. Sikap kerja yang harus dimiliki/ditampilkan dalam melaksanakan elemen-elemen unit SKKNI *Disc Jockey* tertentu.
- e. Aspek kritis baik berupa kegiatan, alat maupun sikap kerja yang sangat menentukan keberhasilan pelaksanaan elemen-elemen kompetensi maupun pencapaian kriteria unjuk kerja dari suatu unit SKKNI *Disc Jockey* tertentu.

NO	Kode Unit	Judul Unit Kompetensi
1	R. 900000.001.01	Mempersiapkan Pra Penampilan
2	R. 900000.002.01	Mengoperasikan <i>Audio Mixer</i>
3	R. 900000.003.01	Mengoperasikan <i>Player</i>
4	R. 900000.004.01	Mengoperasikan Alat Pendukung
5	R. 900000.005.01	<i>Memixing</i> Lagu dengan Menguasai BPM, <i>Intro Autro</i> , <i>Bar Mixing</i> Secara Manual

C. Uraian Unit Kompetensi

- KODE UNIT** : **R.900000.001.01**
JUDUL UNIT : **Mempersiapkan Pra Penampilan**
DESKRIPSI UNIT : Unit ini berhubungan dengan pengetahuan, keterampilan dan sikap kerja yang dibutuhkan dalam mempersiapkan pra penampilan.

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA
1. Membuat persiapan kerja	1.1 Kontrak kerja diidentifikasi . 1.2 Riders ditentukan. 1.3 Bahan materi promo disiapkan.
2. Mempersiapkan lagu sesuai tema	2.1 Lagu yang akan dimainkan diidentifikasi . 2.2 Lagu pilihan yang akan dimainkan dipastikan sesuai kebutuhan.
3. Mempersiapkan penampilan	3.1 Busana ditetapkan sesuai dengan tema dan tempat. 3.2 Aksesoris ditetapkan sesuai dengan tema dan tempat.

BATASAN VARIABEL

1. Konteks variabel

Unit ini berlaku untuk membuat persiapan kerja, mempersiapkan lagu sesuai tema dan mempersiapkan penampilan yang digunakan untuk mempersiapkan pra penampilan oleh *Disc Jockey*.

- 1.1 Kontrak kerja diidentifikasi berdasarkan tema acara, waktu dan tempat pelaksanaan, jadwal acara, jadwal tampil, honor, fasilitas lain seperti akomodasi, transportasi dan konsumsi.
- 1.2 Riders yang dimaksud adalah terdiri dari:
 - 1.2.1 Merek dan jenis *Audio Mixer* yang digunakan.
 - 1.2.2 Jenis dan merek *Audio Player* yang digunakan.
 - 1.2.3 Jenis dan merek alat pendukung yang digunakan seperti *headphone, microphone, speaker* monitor, ketinggian meja, dan sebagainya.

- 1.3 Bahan materi promo mencakup foto diri beresolusi besar, nama DJ dengan disain khusus dan *font* huruf khusus, yang menjadi ciri khas pribadi.
 - 1.4 Lagu yang akan diidentifikasi adalah proses seleksi lagu-lagu sesuai tema yang mungkin dimainkan.
2. Peralatan dan perlengkapan
 - 2.2 Peralatan
 - 2.2.1 Surat Kontrak acara
 - 2.2.2 File Foto resolusi besar
 - 2.2.3 File *Font* huruf nama
 - 2.2.4 Kertas dan alat tulis
 - 2.3 Perlengkapan
 - 2.3.1 Daftar lagu
 - 2.3.2 Koleksi lagu rekaman
 - 2.3.3 Busana dan asesoris
3. Peraturan yang diperlukan
 - 3.1 (Tidak ada.)
4. Norma dan standar
 - 4.1 Kode Etik Profesi
 - 4.2 Etika berbusana

PANDUAN PENILAIAN

1. Konteks Penilaian
 - 1.1 Penilaian unit ini dilakukan dengan metode asesmen sesuai skema sertifikasi
 - 1.2 Penilaian unit ini dapat dilakukan di luar tempat kerja.
 - 1.3 Penilaian unit ini mencakup pengetahuan, keterampilan dan sikap kerja yang dipersyaratkan
 - 1.4 Penilaian unit ini dilakukan terhadap proses dan hasil pekerjaan

2. Persyaratan kompetensi
 - 2.1 (Tidak Ada)
3. Pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan
 - 3.1 Pengetahuan
 - 3.1.1 Kontrak kerja
 - 3.1.2 *Audio player, DJ Mixer*, dan alat pendukung
 - 3.1.3 E-mail
 - 3.2 Keterampilan
 - 3.2.1 (Tidak ada.)
4. Sikap kerja yang diperlukan
 - 4.1 Profesional
 - 4.2 Komitmen
 - 4.3 Tanggung jawab
5. Aspek kritis
 - 5.1 Kecermatan dalam mengidentifikasi kontrak

- KODE UNIT** : **R. 900000.002.01**
- JUDUL UNIT** : **Mengoperasikan *Audio Mixer***
- DESKRIPSI UNIT** : Unit ini berhubungan dengan pengetahuan, keterampilan dan sikap kerja yang dibutuhkan dalam mengoperasikan *Audio Mixer*.

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA
1. Mempersiapkan <i>Audio Mixer</i>	1.1 <i>Mixer</i> dipilih sesuai kebutuhan. 1.2 <i>Mixer</i> ditempatkan sesuai kebutuhan. 1.3 Seluruh kabel dihubungkan sesuai dengan alat yang dibutuhkan. 1.4 Seluruh fungsi fitur pada <i>Mixer</i> ditata sesuai dengan kebutuhan.
2. Memastikan <i>Audio Mixer</i> berfungsi (memastikan <i>Audio Mixer</i> terinstal)	2.1 <i>Mixer</i> dan peralatan lainnya yang terhubung diuji coba. 2.2 fitur-fitur pada <i>Audio Mixer</i> dipastikan berfungsi dengan baik.

BATASAN VARIABEL

1. Konteks variabel

Unit ini berlaku untuk mempersiapkan audio mixer, memastikan *audio mixer* berfungsi (memastikan *audio mixer* terinstal) yang digunakan untuk mengoperasikan audio mixer oleh *Disc Jockey*.

2. Perlengkapan dan peralatan

2.1 Peralatan

2.1.1 Sarana ruangan yang cukup untuk melakukan kegiatan *Disc Jockey*

2.1.2 *DJ mixer*

2.1.3 *Audio player*

2.1.4 *Sound system*

2.1.5 *DJ booth* / Meja DJ

2.1.6 *Headphone*

2.1.7 *Microphone*

2.2 Perlengkapan

2.2.1 Kabel & jek *audio*

2.2.2 Kabel & colokan listrik

3. Peraturan yang diperlukan
 - 3.1 (Tidak ada.)
4. Norma dan standar
 - 4.1 (Tidak ada.)

PANDUAN PENILAIAN

1. Konteks Penilaian
 - 1.1 Penilaian unit ini dilakukan dengan metode asesmen sesuai skema sertifikasi.
 - 1.2 Penilaian unit ini dapat dilakukan di tempat kerja dan/atau di luar tempat kerja.
 - 1.3 Penilaian unit ini mencakup pengetahuan, keterampilan dan sikap kerja yang dipersyaratkan.
 - 1.4 Penilaian unit ini dilakukan terhadap proses dan hasil pekerjaan.
2. Persyaratan kompetensi
 - 2.1 (Tidak ada.)
3. Pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan
 - 3.1 Pengetahuan
 - 3.1.1 Tegangan listrik
 - 3.1.2 Kabel Audio
 - 3.1.3 Kabel Listrik
 - 3.1.4 *Jack Audio*
 - 3.1.5 Penyimpanan peralatan
 - 3.1.6 Pengangkutan peralatan
 - 3.1.7 Membersihkan peralatan
 - 3.1.8 *Input output*
 - 3.1.9 Prosedur kesehatan & keselamatan
 - 3.1.10 Buku manual *audio mixer*
 - 3.2 Keterampilan
 - 3.2.1 Pengoperasian alat *DJ Mixer*

4. Sikap kerja yang diperlukan
 - 4.1 Profesionalisme
 - 4.1.1 Kebersihan
 - 4.1.2 Ketelitian
 - 4.1.3 Tanggung jawab
5. Aspek kritis
 - 5.1 Ketepatan dalam menghubungkan seluruh kabel sesuai dengan alat yang dibutuhkan

- KODE UNIT** : **R. 900000.003.01**
- JUDUL UNIT** : **Mengoperasikan *Audio Player***
- DESKRIPSI UNIT** : Unit ini berhubungan dengan pengetahuan, keterampilan dan sikap kerja yang dibutuhkan dalam mengoperasikan *audio player*.

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA
1. Mempersiapkan <i>audio player</i>	1.1 <i>Audio player</i> dipilih sesuai kebutuhan . 1.2 <i>Audio player</i> ditempatkan sesuai kebutuhan. 1.3 Seluruh kabel dihubungkan sesuai dengan alat yang dibutuhkan. 1.4 Seluruh fungsi pada <i>audio player</i> ditata sesuai dengan kebutuhan.
2. Memastikan <i>audio player</i> berfungsi (memastikan <i>audio player</i> terinstal)	2.1 <i>Audio player</i> yang sudah terhubung diuji coba. 2.2 Fitur-fitur pada <i>audio player</i> dipastikan berfungsi dengan baik.

BATASAN VARIABEL

1. Konteks variabel

Unit ini berlaku untuk mempersiapkan *audio player* dan memastikan *audio player* berfungsi (memastikan *audio player* terinstal) yang digunakan untuk mengoperasikan *audio player* oleh *Disc Jockey*.

2. Perlengkapan dan peralatan

2.1 Peralatan

2.1.1 Sarana ruangan yang cukup untuk melakukan kegiatan *Disc Jockey*

2.1.2 *DJ Mixer*

2.1.3 *Audio Player*

2.1.4 *Sound System*

2.1.5 *DJ booth* / Meja DJ

2.1.6 *Headphone*

2.1.7 *Microphone*

- 2.2 Perlengkapan
 - 2.2.1 Kabel & *jack audio*
 - 2.2.2 Kabel & *socket* listrik
- 3. Peraturan yang diperlukan
 - 3.1 (Tidak ada.)
- 4. Norma dan standar
 - 4.1 (Tidak ada.)

PANDUAN PENILAIAN

- 1. Konteks Penilaian
 - 1.1 Penilaian unit ini dilakukan dengan metode asesmen sesuai skema sertifikasi.
 - 1.2 Penilaian unit ini dapat dilakukan di tempat kerja dan/atau di luar tempat kerja.
 - 1.3 Penilaian unit ini mencakup pengetahuan, keterampilan dan sikap kerja yang dipersyaratkan.
 - 1.4 Penilaian unit ini dilakukan terhadap proses dan hasil pekerjaan.
- 2. Persyaratan kompetensi
 - 2.1 R. 900000.002.01 Mengoperasikan *audio mixer*
- 3. Pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan
 - 3.1 Pengetahuan
 - 3.1.1 Tegangan listrik
 - 3.1.2 Kabel *Audio*
 - 3.1.3 Kabel Listrik
 - 3.1.4 *Jack audio*
 - 3.1.5 Penyimpanan peralatan
 - 3.1.6 Pengangkutan peralatan
 - 3.1.7 Membersihkan peralatan
 - 3.1.8 *Input output*
 - 3.1.9 Prosedur kesehatan & keselamatan
 - 3.1.10 Buku manual *audio player*
 - 3.2 Keterampilan
 - 3.2.2 Pengoperasian *player*

4. Sikap kerja yang diperlukan
 - 4.1 Profesional
 - 4.2 Kebersihan
 - 4.3 Ketelitian
 - 4.4 Tanggung jawab
5. Aspek kritis
 - 5.1 Ketepatan dalam menghubungkan seluruh kabel sesuai dengan alat yang dibutuhkan

- KODE UNIT** : R. 900000.004.01
- JUDUL UNIT** : Mengoperasikan alat pendukung
- DESKRIPSI UNIT** : Unit ini berhubungan dengan pengetahuan, keterampilan dan sikap kerja yang dibutuhkan dalam mengoperasikan alat pendukung.

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA
1. Mempersiapkan <i>headphone</i>	1.1 <i>Headphone</i> dipilih sesuai dengan kebutuhan. 1.2 <i>Headphone</i> dihubungkan sesuai dengan kebutuhan. 1.3 <i>Headphone</i> diuji coba.
2. Mempersiapkan <i>Microphone</i>	2.1 <i>Microphone</i> dipilih sesuai dengan kebutuhan. 2.2 <i>Microphone</i> dihubungkan sesuai dengan kebutuhan. 2.3 <i>Equalizer microphone</i> pada <i>DJ mixer</i> diatur sesuai kebutuhan. 2.4 <i>Level volume microphone</i> diatur sesuai kebutuhan. 2.5 <i>Microphone</i> diuji coba.
3. Mempersiapkan <i>Speaker Monitor</i>	3.1 <i>Speaker monitor</i> dipilih sesuai dengan kebutuhan. 3.2 <i>Speaker monitor</i> ditempatkan sesuai dengan kebutuhan. 3.3 <i>Speaker monitor</i> dihubungkan sesuai dengan kebutuhan. 3.4 <i>Speaker monitor</i> diuji coba.

BATASAN VARIABEL

1. Konteks variabel

Unit ini berlaku untuk mempersiapkan *headphone*, mempersiapkan *microphone* dan mempersiapkan *speaker monitor* yang digunakan untuk mengoperasikan alat pendukung oleh *Disc Jockey*.

2. Perlengkapan dan peralatan

2.1 Peralatan

2.1.1 Sarana ruangan yang cukup untuk melakukan kegiatan *Disc Jockey*

- 2.1.2 *DJ Mixer*
- 2.1.3 *Audio Player*
- 2.1.4 *Sound System*
- 2.1.5 *DJ booth /Meja DJ*
- 2.1.6 *Headphone*
- 2.1.7 *Microphone*
- 2.2 Perlengkapan
 - 2.2.1 Kabel & *jack audio*
 - 2.2.2 Kabel & *socket listrik*
- 3. Peraturan yang diperlukan
 - 3.1 (Tidak ada.)
- 4. Norma dan standar
 - 4.1 (Tidak ada.)

PANDUAN PENILAIAN

- 1. Konteks Penilaian
 - 1.1 Penilaian unit ini dilakukan dengan metode asesmen sesuai skema sertifikasi.
 - 1.2 Penilaian unit ini dapat dilakukan di tempat kerja dan/atau di luar tempat kerja.
 - 1.3 Penilaian unit ini mencakup pengetahuan, keterampilan dan sikap kerja yang dipersyaratkan.
 - 1.4 Penilaian unit ini dilakukan terhadap proses dan hasil pekerjaan.
- 2. Persyaratan kompetensi
 - 2.1 R. 900000.002.01 Mengoperasikan *Audio Mixer*
- 3. Pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan
 - 3.1 Pengetahuan
 - 3.1.1 Tegangan listrik
 - 3.1.2 Kabel *Audio*
 - 3.1.3 Kabel Listrik
 - 3.1.4 *Jack audio*
 - 3.1.5 *Input output*

- 3.1.6 Prosedur kesehatan dan keselamatan
- 3.1.7 Buku manual peralatan pendukung
- 3.1.8 *Sound control*
- 3.1.9 Frekuensi *audio*
- 3.2 Keterampilan
 - 3.2.1 Pengoperasian *audio player*
- 4. Sikap kerja yang diperlukan
 - 4.1 Profesional
 - 4.2 Kebersihan
 - 4.3 Ketelitian
 - 4.4 Tanggung jawab
- 5. Aspek kritis
 - 5.1 Ketepatan dalam menghubungkan seluruh kabel sesuai dengan alat yang dibutuhkan

- KODE UNIT** : R. 900000.005.01
- JUDUL UNIT** : **Memixing lagu dengan menguasai ketukan, penyelarasan tempo, *intro outro, bar mixing***
- DESKRIPSI UNIT** : Unit ini berhubungan dengan pengetahuan, keterampilan dan sikap kerja yang dibutuhkan dalam *memixing* lagu dengan menguasai BPM, *intro outro, bar mixing* secara manual.

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA
1. Melakukan <i>beat match</i>	1.1 Lagu pertama diidentifikasi . 1.2 Bunyi lagu berikutnya diidentifikasi. 1.3 Lagu berikutnya diselaraskan dengan lagu sebelumnya.
2. Melakukan <i>bar mixing</i>	2.1 Bunyi pada <i>intro</i> lagu berikutnya diidentifikasi . 2.2 <i>Outro</i> lagu yang dimainkan diidentifikasi . 2.3 Pada <i>outro</i> lagu, <i>mixing</i> bagian <i>intro</i> lagu berikutnya dilakukan.
3. Melakukan <i>sound control</i>	3.1 Pengaturan kualitas suara (<i>Low, Mid, High</i>) lagu berikut diseimbangkan (balance). 3.2 <i>Gain volume</i> lagu berikutnya diseimbangkan (<i>balance</i>). 3.3 Suara volume lagu berikutnya diseimbangkan (<i>balance</i>).
4. Melakukan penutupan	4.1 Lagu terakhir diidentifikasi . 4.2 Volume lagu terakhir di bagian <i>outro</i> dikecilkan (<i>fade out</i>).

BATASAN VARIABEL

1. Konteks variabel

Unit ini berlaku untuk melakukan *beat match*, melakukan *bar mixing*, melakukan *sound control* dan melakukan penutupan yang digunakan untuk *Memixing* lagu dengan menguasai ketukan, penyelarasan tempo, *intro outro, bar mixing* oleh *Disc Jockey*.

1.1 Jumlah lagu yang akan *dimixing* minimal 6 lagu

- 1.2 Lagu pertama diidentifikasi dimaksud : lagu pertama yang dimainkan atau lagu yang sedang dimainkan
 - 1.3 Bunyi pada *intro* lagu berikutnya diidentifikasi dimaksud : pilihan bunyi pada *intro* (ketukan, melodi, efek) sesuai kebutuhan.
 - 1.4 *Outro* lagu yang dimainkan diidentifikasi dimaksud : bagian lagu (yang sedang dimainkan) yang ditetapkan untuk disambung (*mixing*) dengan *intro* lagu berikutnya.
 - 1.5 *Balance* dimaksud : kualitas suara lagu dipertahankan selalu sama dari lagu sebelumnya.
 - 1.6 Lagu terakhir diidentifikasi dimaksud : pada akhir durasi penampilan maka lagu terakhir ditentukan.
2. Peralatan dan perlengkapan.
 - 2.1 Peralatan
 - 2.1.1 Sarana ruangan yang cukup untuk melakukan kegiatan Disc Jockey
 - 2.1.2 *DJ Mixer*
 - 2.1.3 *Audio player*
 - 2.1.4 *Sound system*
 - 2.1.5 *DJ booth* / Meja DJ
 - 2.1.6 *Headphone*
 - 2.1.7 *Microphone*
 - 2.2 Perlengkapan
 - 2.2.1 Musik / lagu.
3. Peraturan yang diperlukan
 - 3.1 (Tidak Ada.)
 4. Norma dan standar
 - 4.1 Kode Etik Profesi

PANDUAN PENILAIAN

1. Konteks Penilaian
 - 1.1 Penilaian unit ini dilakukan dengan metode asesmen sesuai skema sertifikasi.

- 1.2 Penilaian unit ini dapat dilakukan di tempat kerja dan/atau di luar tempat kerja.
- 1.3 Penilaian unit ini mencakup pengetahuan, keterampilan dan sikap kerja yang dipersyaratkan
- 1.4 Penilaian unit ini dilakukan terhadap proses dan hasil pekerjaan
2. Persyaratan kompetensi
 - 2.1 R. 900000.002.01 Mengoperasikan *audio mixer*
 - 2.2 R. 900000.003.01 Mengoperasikan *player*
3. Pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan
 - 3.1 Pengetahuan
 - 3.1.1 *Beat / ketukan*
 - 3.1.2 Menghitung/mengetahui BPM secara manual
 - 3.1.3 *Intro Outro*
 - 3.1.4 Teknik hitungan bar lagu
 - 3.1.5 Teknik *mixing*
 - 3.1.6 Tehnik *Microphone*
 - 3.1.7 Bahasa Indonesia
 - 3.1.8 Bahasa Inggris yang relevan dengan profesi
 - 3.1.9 Area penting di lokasi acara, seperti pintu darurat
 - 3.2 Keterampilan
 - 3.2.1 Menyelaraskan tempo lagu berikutnya dari lagu sebelumnya secara manual tanpa *software*
 - 3.2.2 Melakukan Bar *Mixing*
 - 3.2.3 Berbicara melalui *Microphone*
 - 3.2.4 Melakukan interaksi dengan pengunjung
4. Sikap kerja yang diperlukan
 - 4.1 Profesionalisme
 - 4.2 Kebersihan
 - 4.3 Sopan santun
 - 4.4 Tanggung jawab
 - 4.5 Interaksi kepada pengunjung
 - 4.6 Atraktif

5. Aspek kritis

5.1 Ketepatan dalam menyelaraskan tempo lagu berikutnya dari lagu sebelumnya

BAB III
KETENTUAN PENUTUP

Dengan ditetapkannya Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia Kategori Kesenian Hiburan dan Rekreasi Golongan Pokok Kegiatan Hiburan, Kesenian dan Kreativitas, Area Kerja *Disc Jockey*, maka SKKNI ini berlaku secara nasional dan menjadi acuan bagi penyelenggaraan pendidikan dan pelatihan profesi, uji kompetensi dan sertifikasi profesi.

Ditetapkan di Jakarta
pada tanggal 10 Maret 2014

MENTERI
TENAGA KERJA DAN TRANSMIGRASI
REPUBLIK INDONESIA,



Drs. H. A. MUHAIMIN ISKANDAR, M.Si.