



**MENTERI
TENAGA KERJA DAN TRANSMIGRASI
REPUBLIK INDONESIA**

**KEPUTUSAN MENTERI TENAGA KERJA DAN TRANSMIGRASI
REPUBLIK INDONESIA**

NOMOR KEP. 109 / MEN/ VI /2010

TENTANG

**PENETAPAN RANCANGAN STANDAR KOMPETENSI KERJA NASIONAL INDONESIA
SEKTOR KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA
SUB SEKTOR TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA BIDANG DESAIN GRAFIS
MENJADI STANDAR KOMPETENSI KERJA NASIONAL INDONESIA**

MENTERI TENAGA KERJA DAN TRANSMIGRASI REPUBLIK INDONESIA,

- Menimbang** : bahwa untuk melaksanakan ketentuan Pasal 14 Peraturan Menteri Tenaga Kerja dan Transmigrasi Nomor PER.21/MEN/X/2007 tentang Tata Cara Penetapan Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia, perlu menetapkan Keputusan Menteri tentang Penetapan Rancangan Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia Sektor Komunikasi dan Informatika Sub Sektor Teknologi dan Informatika Bidang Desain Grafis menjadi Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia;
- 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. Keputusan Presiden Nomor 84/P Tahun 2009;
 4. Peraturan Menteri Tenaga Kerja dan Transmigrasi Nomor PER.21/MEN/X/2007 tentang Tata Cara Penetapan Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia;
- Memperhatikan** :
1. Hasil Konvensi Nasional Rancangan Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia Sektor Komunikasi dan Informatika Sub Sektor Teknologi dan Informatika Bidang Desain Grafis yang diselenggarakan tanggal 16 Desember 2009 bertempat di Jakarta;
 2. Surat Kepala Badan Penelitian dan Pengembangan, Departemen Komunikasi dan Informasi Nomor 24/BLSDM/KOMINFO/1/2010 tanggal 21 Januari 2010 tentang Penetapan Rancangan Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia Sektor Komunikasi dan Informatika Sub Sektor Teknologi dan Informatika Bidang Desain Grafis;

MEMUTUSKAN:

- Menetapkan :
- KESATU : Rancangan Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia Sektor Komunikasi dan Informatika Sub Sektor Teknologi dan Informatika Bidang Desain Grafis menjadi Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia, 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 serta uji kompetensi dalam rangka sertifikasi kompetensi.
- KETIGA : Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia sebagaimana dimaksud dalam Diktum KESATU pemberlakuannya ditetapkan oleh Menteri Komunikasi dan Informasi.
- KEEMPAT : Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia sebagaimana dimaksud dalam Diktum KETIGA ditinjau setiap lima tahun atau sesuai dengan kebutuhan.
- KELIMA : Keputusan Menteri ini mulai berlaku pada tanggal ditetapkan.

Ditetapkan di Jakarta
pada tanggal 11 Juni 2010

MENTERI
TENAGA KERJA DAN TRANSMIGRASI
REPUBLIK INDONESIA,



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

LAMPIRAN
KEPUTUSAN MENTERI TENAGA KERJA DAN TRANSMIGRASI
REPUBLIK INDONESIA
NOMOR KEP.109/MEN/VI/2010
TENTANG
PENETAPAN RANCANGAN STANDAR KOMPETENSI KERJA NASIONAL INDONESIA
SEKTOR KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA
SUB SEKTOR TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA BIDANG DESAIN GRAFIS MENJADI
STANDAR KOMPETENSI KERJA NASIONAL INDONESIA

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Mencermati liberalisasi pasar global ataupun perdagangan bebas dalam lingkup internasional (WTO), lingkup regional (APEC), lingkup sub-regional (ASEAN), begitupun dengan kesepakatan GATT, AFTA yang akan segera dan beberapa bahkan telah diberlakukan. Juga apabila melihat kepada salah satu poin dalam WTO, terdapat kesepakatan untuk mobilitas tenaga profesional dan di dalam ASEAN terdapat kesepakatan untuk MRA (*Mutual Recognition Arrangement*).

Era globalisasi dalam lingkungan perdagangan bebas antar negara, membawa dampak ganda, di satu sisi era ini membuka kesempatan kerjasama yang seluas-luasnya antar negara, namun di sisi lain era itu, membawa persaingan semakin tajam dan ketat. Oleh karena itu, tantangan utama di masa mendatang telah meningkatkan daya saing dan keunggulan kompetitif di semua sektor industri dan sektor jasa yang mengandalkan kemampuan sumber daya manusia (SDM), teknologi dan manajemen.

Begitupun dengan perkembangan industri desain grafis di Indonesia, perkembangannya dapat digolongkan pesat dan secara langsung tentunya menuntut standarisasi kualitas bagi desainer-desainer grafis profesional.

Untuk menyiapkan SDM yang berkualitas sesuai dengan tuntutan pasar kerja atau dunia usaha/industri dengan lembaga diklat baik pendidikan formal, informal maupun yang dikelola oleh industri itu sendiri. Salah satu bentuk hubungan timbal balik tersebut adalah pihak dunia usaha/industri harus dapat merumuskan standar kebutuhan kualifikasi SDM yang diinginkan, untuk menjamin kesinambungan usaha atau industri tersebut.

Standar kebutuhan kualifikasi SDM tersebut diwujudkan ke dalam Standar Kompetensi Bidang Keahlian yang merupakan refleksi atas kompetensi yang diharapkan dimiliki orang-orang atau seseorang yang akan bekerja di bidang tersebut. Di samping itu, standar tersebut harus juga memiliki kesetaraan dan relevansinya terhadap standar yang berlaku pada sektor industri di negara lain, bahkan berlaku secara internasional.

Desain Grafis merupakan bidang profesi yang berkembang pesat sejak revolusi Industri (abad ke-19) saat di mana informasi melalui media cetak makin luas digunakan dalam perdagangan (poster dan kemasan), penerbitan (koran, buku dan majalah) dan informasi seni budaya. Perkembangan bidang ini erat hubungannya dengan meningkatnya kesadaran akan manfaat yang dapat dipetik dari kejutuan penyampaian informasi pada masyarakat.

Saat ini peranan komunikasi yang diemban makin beragam: informasi umum (*information graphics, signage*), pendidikan (materi pelajaran dan ilmu pengetahuan, pelajaran interaktif pendidikan khusus), persuasi (promosi) dan pemantapan identitas (*logo, corporate identity, branding*). Munculnya istilah “komunikasi visual” sebenarnya juga merupakan akibat dari makin meluasnya media yang dicakup dalam bidang komunikasi lewat bahasa rupa ini: percetakan/grafika, film dan video, televisi, *web design* dan CD interaktif.

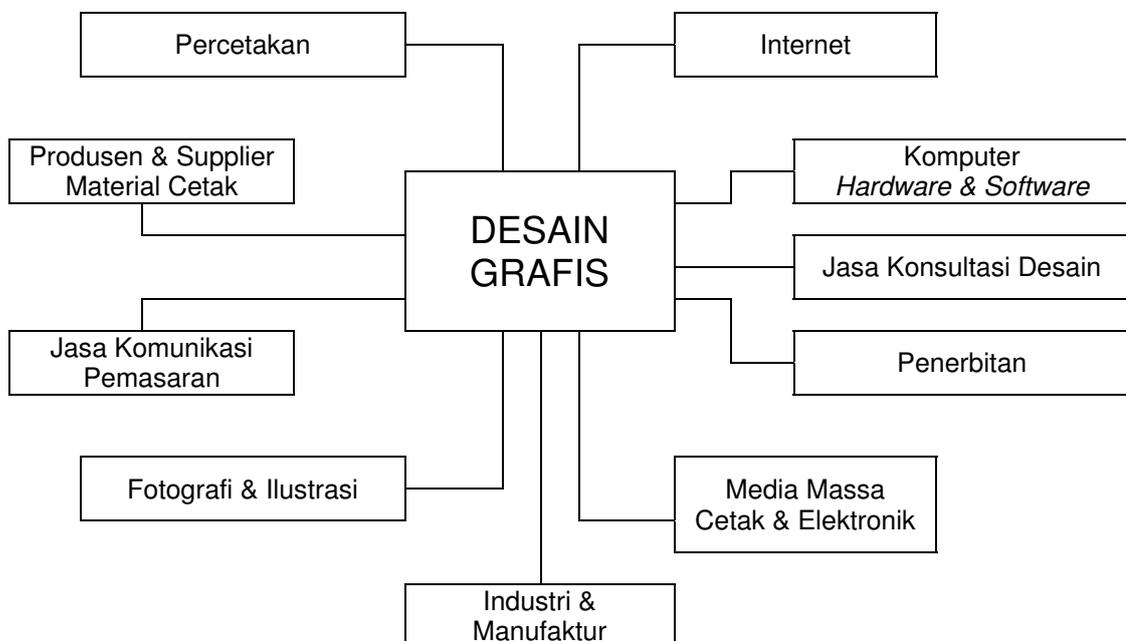
Perkembangan itu telah membuat bidang ini menjadi kegiatan bisnis yang semakin marak melibatkan modal besar dan banyak tenaga kerja. Kecepatan perkembangannya pun berlomba dengan kesiapan tenaga penunjang pada profesi ini. Karena itu perlu disiapkan suatu standar yang dapat jadi acuan bagi tenaga kerja dalam profesi ini, baik dalam posisinya dalam jenjang ketenagakerjaan maupun dalam perencanaan pendidikan penunjangnya.

Standarisasi yang saat ini dibuat tak mungkin menahan laju perkembangan bidang Desain Grafis. Tetapi dengan melihat apa yang telah terjadi baik di negeri orang maupun di negeri sendiri, diharapkan usaha membuat acuan ini dapat mengantisipasi cukup panjang dalam menghadapi perkembangan bidang Desain Grafis.

Kata desain memiliki arti merancang atau merencanakan. Kata grafis sendiri mengandung dua pengertian: (1) *Graphien* (Latin = garis, marka) yang kemudian

menjadi *Graphic Arts* atau Komunikasi Grafis, (2) *Graphise Vakken* (Belanda = pekerjaan cetak) yang di Indonesia menjadi Grafika, diartikan sebagai percetakan. Jadi pengertian Desain Grafis adalah pekerjaan dalam bidang komunikasi visual yang berhubungan dengan grafika (cetakan) dan/atau pada bidang dua dimensi, dan statis (tidak bergerak dan bukan *time-based image*). Sehingga secara khusus Desain Grafis adalah keahlian menyusun dan merancang unsur visual menjadi informasi yang dimengerti publik/masyarakat. Bidang profesi Desain Grafis menangani konsep komunikasi grafis, merancang dan meyelaraskan unsur yang ditampilkan dalam desain (huruf, gambar, dan atau foto, elemen grafis, warna) sesuai dengan tujuan komunikasi, dan mengawasi produksi (CETAK). Dalam kerjanya, desainer grafis memberi *brief* dan pengarahan pada ilustrator atau fotografer, agar hasil yang diperoleh sesuai dengan rancangan desainnya.

Bidang profesi Desain Grafis meliputi kegiatan penunjang dalam kegiatan penerbitan (*publishing house*), media massa cetak koran dan majalah, dan biro grafis (*graphic house, graphic boutique, production house*). Selain itu desain grafis juga menjadi penunjang pada industri non-komunikasi (lembaga swasta/pemerintah, pariwisata, hotel, pabrik/manufaktur, usaha dagang) sebagai *inhouse graphics* di departemen promosi ataupun tenaga grafis pada departemen hubungan masyarakat perusahaan.



Gambar 1.1. Kaitan bidang Desain Grafis dengan bidang lainnya

Bidang desain grafis merupakan bagian dari ilmu seni rupa yang dimanfaatkan untuk berkomunikasi. Karena itu ada beberapa hal yang diprasyarkan bagi yang akan

bekerja dalam bidang profesi ini menyangkut: wawasan, keterampilan, kepekaan dan kreativitas. Dalam bidang kompetensi Desain Grafis hal yang harus dikuasai sebagai prakondisi sebelum bekerja adalah :

1.1. Sikap Kerja (*Attitude*)

Bekerja sebagai penunjang bidang komunikasi membutuhkan manusia yang sadar akan tugasnya sebagai **pengantar pesan/informasi**. Pada tingkat mula telah disadarkan akan tugas pentingnya aspek informatif. Pada jenjang yang lebih tinggi dibutuhkan wawasan mengenai teori komunikasi untuk melakukan tugas yang lebih rumit dalam olah visualnya. Hal tersebut menyangkut pertimbangan tentang :

- (a) Pesan/*message* (apa maksud informasi);
- (b) Khalayak/*audience* (siapa masyarakat/pelihat yang dituju);
- (c) Sasaran/*objective* (apa yang diharapkan setelah mendapat informasi).

Kerumitan ketiga aspek ini akan berkembang sejalan dengan makin kompleksnya masalah komunikasi yang dihadapi.

1.2. Pengetahuan, Keterampilan dan Kepekaan (*Skill & Knowledge & Sensibility*)

Dalam bidang desain grafis beberapa pengetahuan dasar kesenirupaan umum dan keterampilan/kepekaan khusus perlu diperoleh sebelum terjun ke lapangan kerja untuk menyamakan

- Pengetahuan, keterampilan dan kepekaan oleh **unsur rupa/desain** (garis, bidang, bentuk, tekstur, kontras, ruang, irama, warna, dan lain-lain) serta **prinsip desain** (harmoni, keseimbangan, irama, kontras, kedalaman, dan lain-lain). Untuk desain grafis disyaratkan penguasaan garida (*grid system*) dan kolom halaman.
- Pengetahuan warna (lingkaran warna, intensitas, analog, saturasi, kromatik, dan lain-lain) dan kepekaan warna, baik aditif (cahaya langsung) maupun subtraktif (pantulan/pigmen), pengetahuan warna monitor (RGB) dan warna untuk percetakan (CMYK, *Spot Colour*).
- Memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam oleh **huruf/tipografi**: keluarga huruf, ukuran huruf, bobot huruf, istilah dalam tipografi, keterampilan mengolah huruf secara manual (dengan tangan) maupun secara digital.
- Memiliki ketrampilan **menggambar** dan kepekaan pada unsur gambar (garis, bidang, warna, dan seterusnya).
- Memiliki pengetahuan dasar **fotografi**.

1.3. Kreativitas (*Creativity*)

Kemampuan kreatif merupakan kompetensi kunci dalam profesi ini. Bidang desain grafis menuntut hasil yang bukan hanya benar dan sesuai misi komunikasi, tetapi juga karya yang menampilkan **keunikan** dan **kesegaran** gagasan. Hal ini jadi penting karena: (a) pada dasarnya manusia selalu menuntut hal baru untuk menghindari kebosanan, (b) dalam era banjir informasi seperti yang kita alami saat ini (tiap orang menerima sedikitnya tujuh ribu informasi per hari) pesan yang tak unik/menarik akan hilang ditelan kegaduhan komunikasi. Dalam lingkup demikian kreativitas seorang ahli bidang ini dihargai.

B. Maksud dan Tujuan

Tujuan penyusunan standar kompetensi bidang keahlian Desain Grafis adalah untuk memperoleh pengakuan dan pengimplementasian secara nasional. Kriteria yang diperlakukan dalam membuat standar tersebut adalah:

1. Standar kompetensi kerja nasional harus dikembangkan berdasarkan pada kebutuhan industri/dunia usaha, dimaknai dengan dilakukannya eksplorasi data primer dan sekunder secara komprehensif
2. Standar kompetensi kerja nasional harus menggunakan referensi dan rujukan dari standar-standar sejenis yang dipergunakan oleh negara lain atau standar internasional, agar di kemudian hari dapat dilakukan proses saling pengakuan (*Mutual Recognition Arrangement – MRA*)
3. Penyusunan Rancangan Standar Kompetensi Kerja Nasional harus dilakukan bersama dengan representasi dari dunia industri/usaha secara institusional, agar memudahkan dalam pencapaian konsensus dan pemberlakuan secara nasional.

C. Pengertian Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia (SKKNI)

Berdasar pada arti etimologi standar kompetensi terbentuk dari dua kosa kata, yaitu standar dan kompetensi. Standar diartikan sebagai ukuran atau patokan yang disepakati sedangkan kompetensi diartikan sebagai kemampuan yang dibutuhkan untuk melakukan atau melaksanakan pekerjaan yang dilandasi oleh pengetahuan, keterampilan dan sikap kerja.

Sehingga dapatlah dirumuskan bahwa kompetensi diartikan sebagai kemampuan seseorang yang dapat terobservasi mencakup atas pengetahuan, keterampilan dan sikap dalam menyelesaikan suatu pekerjaan atau tugas sesuai dengan standar

performa yang ditetapkan.

Menurut Peraturan Menteri Tenaga Kerja Dan Transmigrasi Republik Indonesia Nomor : Per. 21/Men/X/2007 Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia yang selanjutnya disingkat SKKNI adalah rumusan kemampuan kerja yang mencakup aspek pengetahuan, keterampilan dan/atau keahlian serta sikap kerja yang relevan dengan pelaksanaan tugas dan syarat jabatan yang ditetapkan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.

Berdasar pada arti bahasa, standar kompetensi terbentuk atas kata dasar dan kompetensi. Standar diartikan sebagai "ukuran" yang disepakati, sedangkan kompetensi telah didefinisikan sebagai kemampuan seseorang yang dapat terobservasi mencakup atas pengetahuan, keterampilan dan sikap dalam menyelesaikan suatu pekerjaan atau tugas sesuai dengan standar unjuk kerja yang ditetapkan.

Dengan demikian dapatlah disepakati bahwa standar kompetensi merupakan kesepakatan-kesepakatan tentang kompetensi yang diperlukan pada suatu bidang pekerjaan oleh seluruh pemangku kepentingan di bidangnya. Sebagai kesimpulan dari pengertian standar kompetensi adalah perumusan tentang kemampuan yang harus dimiliki seseorang untuk melakukan suatu tugas atau pekerjaan yang didasari atas pengetahuan, keterampilan dan sikap kerja sesuai untuk kerja yang dipersyaratkan.

Kompetensi kerja seseorang dapat ditinjau dari :

- a. Bagaimana kualitas seseorang dalam mengerjakan suatu tugas atau pekerjaan
- b. Bagaimana kualitas seseorang dalam mengorganisasikan pekerjaan dapat terlaksana dengan baik.
- c. Bagaimana kualitas seseorang dalam mengantisipasi sebuah kondisi di luar rencana semula.
- d. Bagaimana kualitas seseorang dalam menggunakan kemampuannya untuk memecahkan masalah.

D. Dasar Hukum Penyusunan SKKNI

Dasar hukum yang dijadikan acuan dalam penyusunan SKKNI Bidang Desain Grafis adalah sebagai berikut :

1. Undang-Undang Dasar 1945 Pasal 36, yang mengatur bahasa negara;
2. Undang-Undang Nomor 13 Tahun 2003 tentang Ketenagakerjaan;
3. Keputusan Presiden Nomor 31 Tahun 2006 tentang Sistem Pelatihan Kerja Nasional;
4. Permenakertrans Nomor 21 Tahun 2007 tentang Tata Cara Penetapan Standar Kompetensi Nasional Indonesia;

E. Kegunaan Standar Kompetensi

Standar kompetensi yang dimaksud dalam hal ini adalah standar kompetensi yang dikembangkan dengan mengacu pada model yang dikembangkan oleh APEC HRD *Working Group*, yang kemudian dikenal dengan *Regional Model of Skill Standar (RMCS)*. Pada model ini, standar dikembangkan dengan pendekatan “*multi skills*” dan menstandarkan kompetensi-kompetensi yang ada dalam bidang pekerjaan dimaksud. Pendekatan ini dimaksudkan agar standar tersebut fleksibel dan mampu mengantisipasi kemungkinan perubahan-perubahan yang ada di dalam industri atau organisasi usaha. Standar kompetensi suatu bidang keahlian terstruktur dari sejumlah unit-unit kompetensi.

Standar kompetensi dibutuhkan oleh beberapa lembaga/instansi yang berkaitan dengan pengembangan sumber daya manusia, sesuai dengan kebutuhan masing-masing.

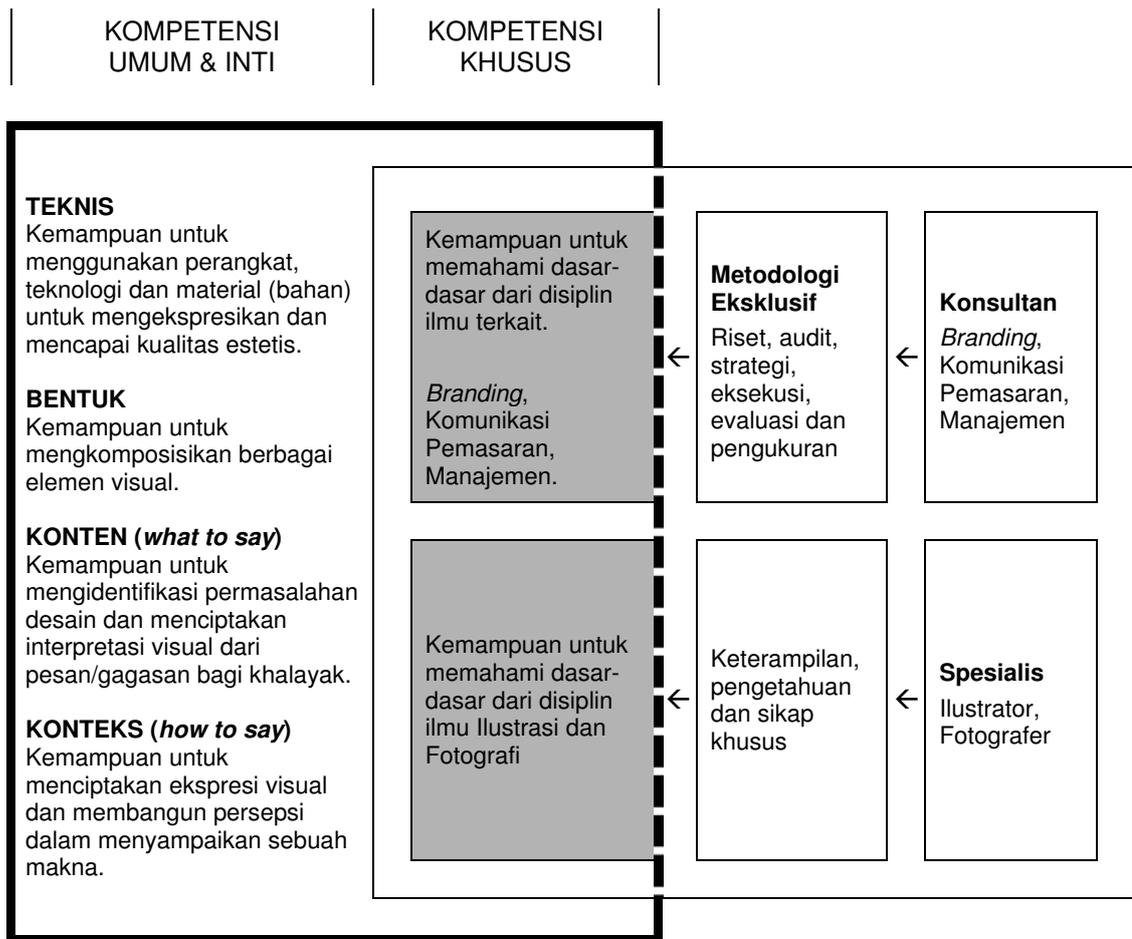
1. Untuk institusi pendidikan dan pelatihan
 - 1.1. Memberikan informasi untuk pengembangan program dan kurikulum
 - 1.2. Sebagai acuan dalam penyelenggaraan pelatihan, penilaian dan sertifikasi
2. Untuk dunia usaha/industri dan penggunaan tenaga kerja
 - 2.1. Membantu dalam rekrutmen
 - 2.2. Membantu penilaian kerja
 - 2.3. Dipakai untuk membuat uraian jabatan
 - 2.4. Untuk mengembangkan program pelatihan yang spesifik berdasar kebutuhan dunia usaha/industri

3. Untuk institusi penyelenggara pengujian dan sertifikasi
 - 3.1. Sebagai acuan dalam merumuskan paket-paket program sertifikasi sesuai dengan kualifikasi dan levelnya
 - 3.2. Sebagai acuan dalam penyelenggaraan pelatihan, penilaian dan sertifikasi

F. Penyusunan Standar Kompetensi

Lingkup penyusunan SKKNI ini dibatasi pada bidang desain grafis, tidak mencakup pada bidang komunikasi visual yang lain seperti animasi, film, televisi, web dan digital elektronik lain, periklanan, ilustrasi serta fotografi. Dalam bidang desain grafis sendiri yang disebut **kompetensi inti (*core competencies*)** desainer grafis adalah unit-unit kerja terapan dari disiplin yang wajib dikuasai oleh desainer grafis, seperti penguasaan **teknis** (kemampuan untuk menggunakan perangkat, teknologi dan material/bahan untuk mengekspresikan dan mencapai kualitas estetis), penguasaan **bentuk/form** (kemampuan untuk mengkomposisikan berbagai elemen visual), penguasaan **konten/*what to say*** (kemampuan untuk mengidentifikasi permasalahan desain dan menciptakan interpretasi visual dari pesan/gagasan bagi khalayak), **konteks/*how to say*** (kemampuan untuk menciptakan ekspresi visual dan membangun persepsi dalam menyampaikan sebuah makna).

Sedangkan hubungan kepakaran disiplin desain grafis dengan disiplin terapan lainnya disebut sebagai **kompetensi khusus** profesi desain grafis. Contohnya bila seorang desainer grafis hanya mempelajari dasar-dasar disiplin tertentu seperti *brand* dan *branding*, pemasaran, periklanan, bisnis, ilustrasi, fotografi, multimedia, new media, penulis naskah sebagai pengetahuan tambahan, maka kepakaran atas disiplin tersebut merupakan kompetensi khusus; namun apabila desainer menjadikan disiplin terapan tersebut sebagai bidang yang dikuasainya secara dominan, maka profesi *brand* dan *branding*, pemasaran, periklanan, ilustrator, fotografer, ahli multimedia, ahli new media, penulis naskah menjadi kompetensi inti.



Gambar 1.2. Kerangka Referensi Kompetensi Desain Grafis

Penyusunan sub kompetensi, unjuk kerja dan acuan penilaian disesuaikan dengan standar industri yang umum berlaku saat ini, yaitu berbasis pada pelaksanaan pekerjaan secara digital/komputer. Tenaga kerja berbasis digital dibutuhkan karena proses pekerjaan lanjutan ke percetakan (*pre-press*) saat ini juga dikerjakan secara digital, baik dari pemindahan hasil karya desain (*file*) ke film untuk dipindah ke plat, maupun pada sistem CTP (*Computer to Plate*) langsung dari file ke plat.

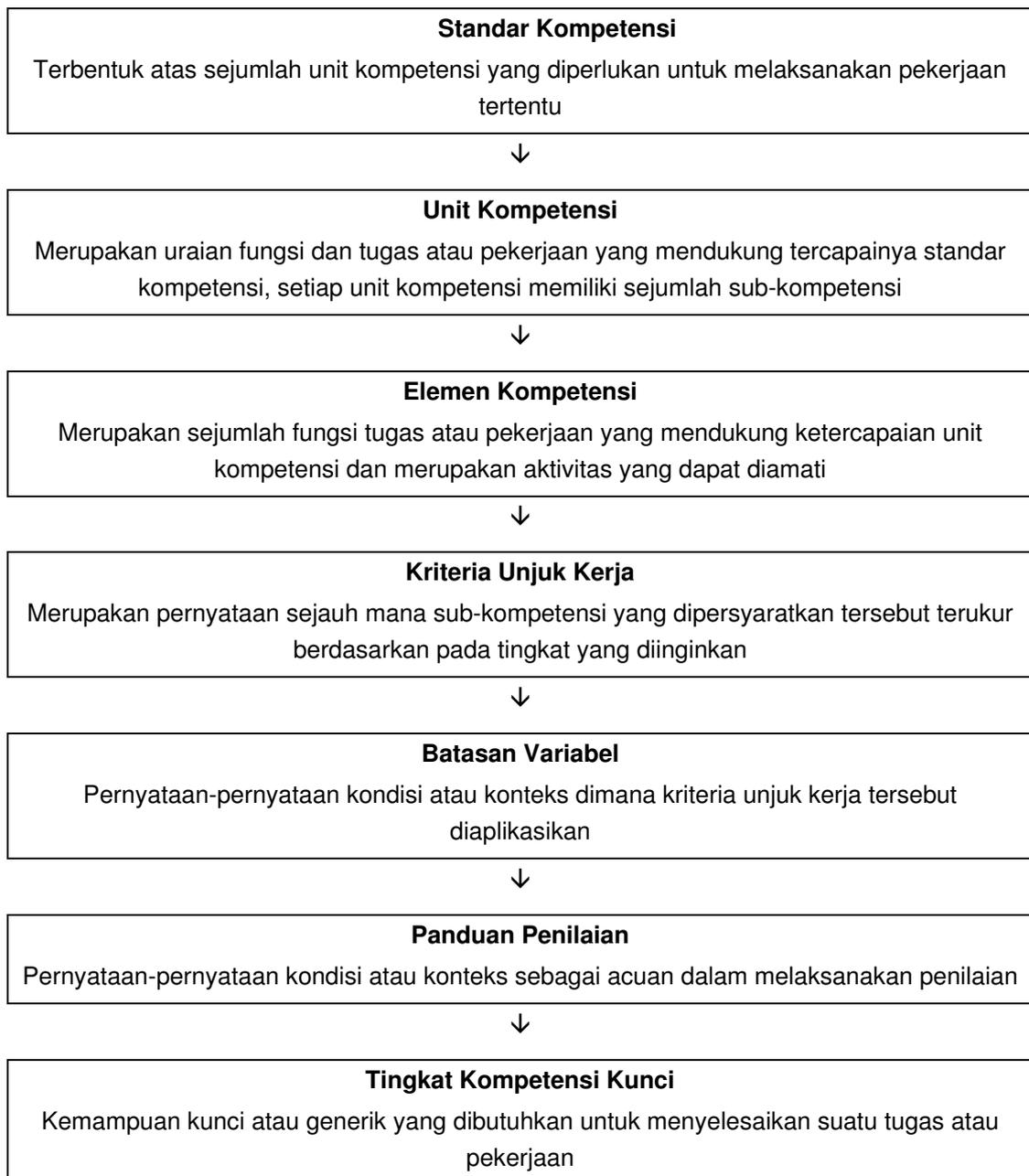
Ketentuan di atas tak mengesampingkan perlunya keterampilan manual. Pada bidang desain grafis kemampuan manual dibutuhkan terutama dalam pelaksanaan pengembangan gambar (*logo, icon, logotype*) dan pembuatan *dummy*. Biasanya teknologi digital digunakan pada pengembangan alternatif, penyempurnaan gambar dan pembuatan *final artwork*.

G. Format Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia

Standar Kompetensi Kerja disusun menggunakan format standar kompetensi kerja. Untuk menuangkan standar kompetensi kerja menggunakan urutan-urutan sebagaimana struktur SKKNI.

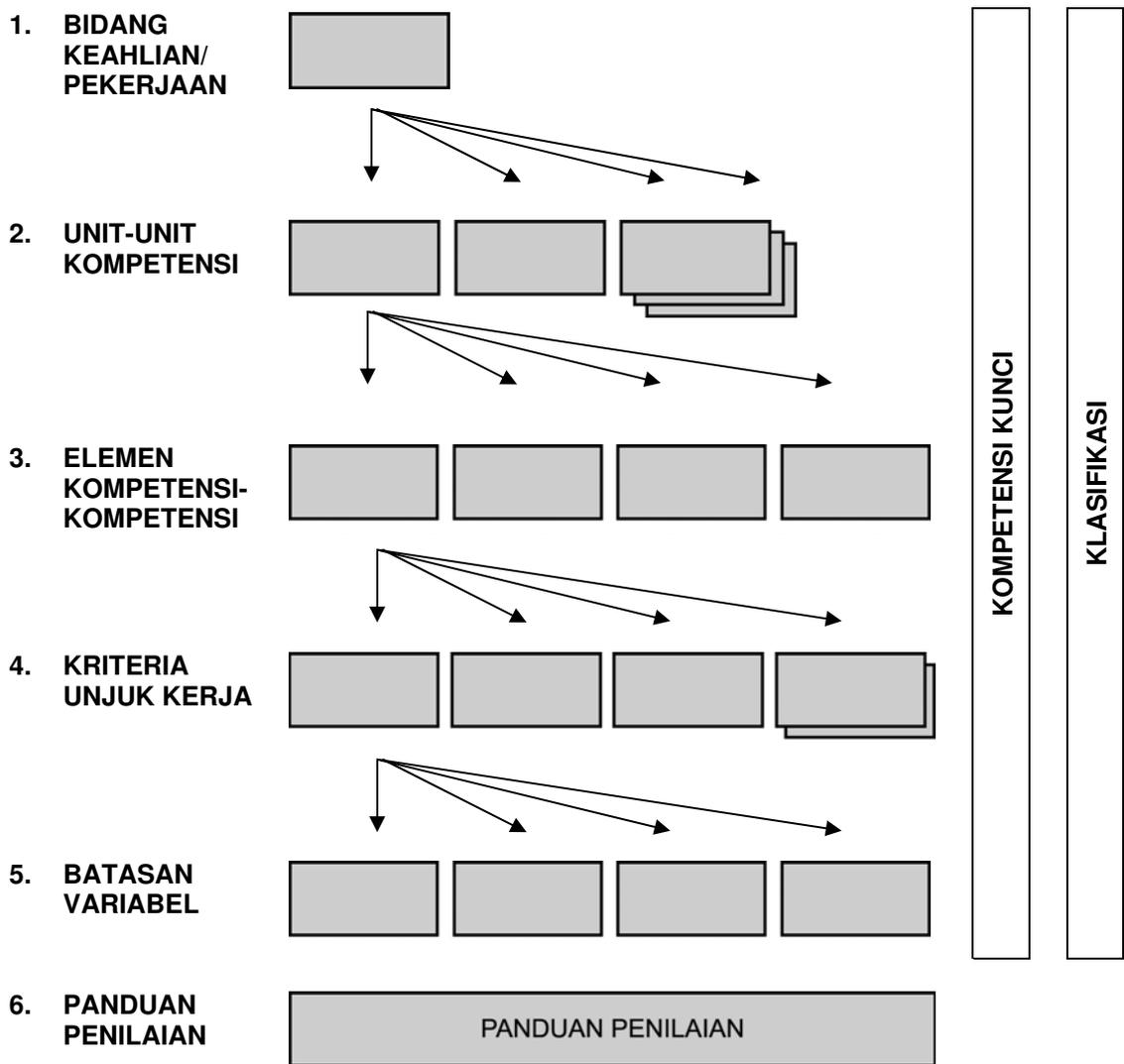
Tahapan struktur standar kompetensi lebih jelasnya dapat dilihat pada skema berikut ini :

Struktur Standar Kompetensi



Gambar 1.3. Tahapan Struktur Standar Kompetensi

DETAIL STRUKTUR STANDAR KOMPETENSI

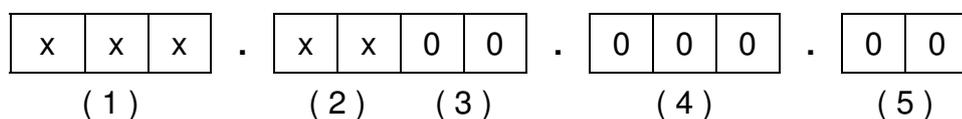


Gambar 1.4. Tahapan Struktur Standar Kompetensi

Dalam SKKNI terdapat daftar unit kompetensi terdiri atas unit-unit kompetensi. Setiap unit kompetensi merupakan satu kesatuan yang tidak terpisahkan dari susunan daftar unit kompetensi sebagai berikut :

1. Kode Unit Kompetensi

Kode unit kompetensi mengacu kepada kodefikasi yang memuat sektor, sub sektor/bidang, kelompok unit kompetensi, nomor urut unit kompetensi dan versi, yaitu :



1.1. Sektor/Bidang Lapangan Usaha :

Untuk sektor (1) mengacu sebagaimana dalam Klasifikasi Baku Lapangan Usaha Indonesia (KBLI), diisi dengan 3 huruf kapital dari nama sektor/bidang lapangan usaha.

1.2. Sub Sektor/Sub Bidang Lapangan Usaha :

Untuk sub sektor (2) mengacu sebagaimana dalam Klasifikasi Baku Lapangan Usaha Indonesia (KBLI), diisi dengan 2 huruf kapital dari nama Sub Sektor/Sub Bidang.

1.3. Kelompok Unit Kompetensi :

Untuk kelompok kompetensi (3), diisi dengan 2 digit angka untuk masing-masing kelompok, yaitu :

01 : Untuk kode Kelompok unit kompetensi umum (general)

02 : Untuk kode Kelompok unit kompetensi inti (fungsional).

03 : Untuk kode kelompok unit kompetensi khusus (spesifik)

04 : Untuk kode kelompok unit kompetensi pilihan (optional)

1.4. Nomor urut unit kompetensi

Untuk nomor urut unit kompetensi (4), diisi dengan nomor urut unit kompetensi dengan menggunakan 3 digit angka, mulai dari angka 001, 002, 003 dan seterusnya pada masing-masing kelompok unit kompetensi. Nomor urut unit kompetensi ini disusun dari angka yang paling rendah ke angka yang lebih tinggi. Hal tersebut untuk menggambarkan bahwa tingkat kesulitan jenis pekerjaan pada unit kompetensi yang paling sederhana tanggung jawabnya ke jenis pekerjaan yang lebih besar tanggung jawabnya, atau dari jenis pekerjaan yang paling mudah ke jenis pekerjaan yang lebih kompleks.

1.5. Versi unit kompetensi

Versi unit kompetensi (5), diisi dengan 2 digit angka, mulai dari angka 01, 02 dan seterusnya. Versi merupakan urutan penomoran terhadap urutan penyusunan/penetapan unit kompetensi dalam penyusunan standar kompetensi yang disepakati, apakah standar kompetensi tersebut disusun merupakan yang pertama kali, revisi dan atau seterusnya.

Aturan untuk penomoran unit kompetensi Desain Grafis sebagai berikut :

TIK.DG00.XXX.VV

Dimana:

TIK : sebagai kode sektor

Yaitu sektor Teknologi Informasi dan Komunikasi – TIK

DG : sebagai kode sub sektor, yaitu Desain Grafis

00 : sebagai bidang/grup dengan urutan pengkodean sebagai berikut:

00 → tidak digunakan pada kompetensi ini

01 → untuk kompetensi umum

02 → untuk kompetensi inti

03 → untuk kompetensi khusus

XXX : menyatakan nomor urut unit kompetensi

VV : menyatakan versi dari unit kompetensi

2. Judul Unit Kompetensi

Judul unit kompetensi, merupakan bentuk pernyataan terhadap tugas/pekerjaan yang akan dilakukan. Unit kompetensi adalah sebagai bagian dari keseluruhan unit kompetensi yang terdapat pada standar kompetensi kerja. Judul unit kompetensi harus menggunakan kalimat aktif yang diawali dengan kata kerja aktif yang terukur.

3. Deskripsi Unit Kompetensi

Deskripsi unit kompetensi merupakan bentuk kalimat yang menjelaskan secara singkat isi dari judul unit kompetensi yang mendiskripsikan pengetahuan, keterampilan dan sikap kerja yang dibutuhkan dalam menyelesaikan satu tugas pekerjaan yang dipersyaratkan dalam judul unit kompetensi.

4. Elemen Kompetensi

Elemen kompetensi adalah merupakan bagian kecil dari unit kompetensi yang mengidentifikasi aktivitas yang harus dikerjakan untuk mencapai unit kompetensi tersebut. Elemen kompetensi ditulis menggunakan kalimat aktif dan jumlah elemen kompetensi untuk setiap unit kompetensi terdiri dari 2 sampai 5 elemen kompetensi. Kandungan dari keseluruhan elemen kompetensi pada

setiap unit kompetensi harus mencerminkan unsur : "merencanakan, menyiapkan, melaksanakan, mengevaluasi dan melaporkan".

5. Kriteria Unjuk Kerja (KUK)

Kriteria unjuk kerja merupakan bentuk pernyataan yang menggambarkan kegiatan yang harus dikerjakan untuk memperagakan hasil kerja/karya pada setiap elemen kompetensi. Kriteria unjuk kerja harus mencerminkan aktivitas yang dapat menggambarkan 3 aspek yaitu pengetahuan, keterampilan dan sikap kerja. Untuk setiap elemen kompetensi dapat terdiri 2 s/d 5 kriteria unjuk kerja dan dirumuskan dalam kalimat terukur dengan bentuk pasif.

Pemilihan kosakata dalam menulis kalimat KUK harus memperhatikan keterukuran aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap kerja, yang ditulis dengan memperhatikan level taksonomi Bloom dan pengembangannya yang terkait dengan aspek-aspek psikomotorik, kognitif dan afektif sesuai dengan tingkat kesulitan pelaksanaan tugas pada tingkatan/urutan unit kompetensi.

6. Batasan Variabel

Batasan variabel untuk unit kompetensi minimal dapat menjelaskan :

- a. Kontek variabel yang dapat mendukung atau menambah kejelasan tentang isi dari sejumlah elemen unit kompetensi pada satu unit kompetensi tertentu, dan kondisi lainnya yang diperlukan dalam melaksanakan tugas.
- b. Perlengkapan yang diperlukan seperti peralatan, bahan atau fasilitas dan materi yang digunakan sesuai dengan persyaratan yang harus dipenuhi untuk melaksanakan unit kompetensi.
- c. Tugas yang harus dilakukan untuk memenuhi persyaratan unit kompetensi.
- d. Peraturan-peraturan yang diperlukan sebagai dasar atau acuan dalam melaksanakan tugas untuk memenuhi persyaratan kompetensi.

7. Panduan Penilaian

Panduan penilaian ini digunakan untuk membantu penilai dalam melakukan penilaian/pengujian pada unit kompetensi antara lain meliputi :

- a. Penjelasan tentang hal-hal yang diperlukan dalam penilaian antara lain : prosedur, alat, bahan dan tempat penilaian serta penguasaan unit kompetensi tertentu, dan unit kompetensi yang harus dikuasai sebelumnya se-

bagai persyaratan awal yang diperlukan dalam melanjutkan penguasaan unit kompetensi yang sedang dinilai serta keterkaitannya dengan unit kompetensi lain.

- b. Kondisi pengujian merupakan suatu kondisi yang berpengaruh atas tercapainya kompetensi kerja, dimana, apa dan bagaimana serta lingkup penilaian mana yang seharusnya dilakukan, sebagai contoh pengujian dilakukan dengan metode test tertulis, wawancara, demonstrasi, praktek di tempat kerja dan menggunakan alat simulator.
- c. Pengetahuan yang dibutuhkan, merupakan informasi pengetahuan yang diperlukan untuk mendukung tercapainya kriteria unjuk kerja pada unit kompetensi tertentu.
- d. Keterampilan yang dibutuhkan, merupakan informasi keterampilan yang diperlukan untuk mendukung tercapainya kriteria unjuk kerja pada unit kompetensi tertentu.
- e. Aspek kritis merupakan aspek atau kondisi yang harus dimiliki seseorang untuk menemukannya sikap kerja untuk mendukung tercapainya kriteria unjuk kerja pada unit kompetensi tertentu.

8. Kompetensi Kunci

Kompetensi kunci merupakan persyaratan kemampuan yang harus dimiliki seseorang untuk mencapai unjuk kerja yang dipersyaratkan dalam pelaksanaan tugas pada unit kompetensi tertentu yang terdistribusi dalam 7 (tujuh) kriteria kompetensi kunci. Kompetensi kunci tersebut terkandung dalam setiap unit kompetensi.

Berikut 7 (tujuh) kunci kompetensi berdasarkan Key Competencies, William Hall & Mark C. Wener :

- a. Mengumpulkan, menganalisa dan mengorganisasikan informasi.
- b. Mengkomunikasikan ide-ide dan informasi
- c. Merencanakan dan mengorganisasikan kegiatan.
- d. Bekerjasama dengan orang lain dan kelompok
- e. Menggunakan gagasan secara matematis dan teknis
- f. Memecahkan masalah
- g. Menggunakan teknologi

Masing-masing dari ketujuh kompetensi kunci tersebut, memiliki tingkatan dalam tiga katagori. Kategori sebagaimana dimaksud tertuang dalam tabel gradasi kompetensi kunci berikut (Lihat tabel gradasi kompetensi kunci).

Tabel gradasi kompetensi kunci merupakan daftar yang menggambarkan :

- a. Kompetensi kunci (berisi 7 kompetensi kunci)
- b. Tingkat/nilai (1, 2 dan 3).

No	KOMPETENSI KUNCI DALAM UNIT INI	TINGKAT
1	Mengumpulkan, menganalisa dan mengorganisasikan informasi	
2	Mengkomunikasikan ide-ide dan informasi	
3	Merencanakan dan mengorganisasikan kegiatan	
4	Bekerjasama dengan orang lain dan kelompok	
5	Menggunakan gagasan secara matematis dan teknis	
6	Memecahkan masalah	
7	Menggunakan teknologi	

H. Gradasi Kompetensi Kunci

TABEL GRADASI (TINGKATAN) KOMPETENSI KUNCI

KOMPETENSI KUNCI	TINGKAT 1 “Melakukan Kegiatan”	TINGKAT 2 “Mengelola Kegiatan”	TINGKAT 3 “Mengevaluasi dan Memodifikasi Proses”
1. Mengumpulkan, menganalisa dan mengorganisasikan informasi	Mengikuti pedoman yang ada dan merekam dari satu sumber informasi	Mengakses dan merekam lebih dari satu sumber informasi	Meneliti dan menyaring lebih dari satu sumber dan mengevaluasi kualitas informasi
2. Mengkomunikasikan informasi dan ide-ide	Menerapkan bentuk komunikasi untuk mengantisipasi kontek komunikasi sesuai jenis dan gaya berkomunikasi.	Menerapkan gagasan informasi dengan memilih gaya yang paling sesuai.	Memilih model dan bentuk yang sesuai dan memperbaiki dan mengevaluasi jenis komunikasi dari berbagai macam jenis dan gaya cara berkomunikasi.

KOMPETENSI KUNCI	TINGKAT 1 “Melakukan Kegiatan”	TINGKAT 2 “Mengelola Kegiatan”	TINGKAT 3 “Mengevaluasi dan Memodifikasi Proses”
3. Merencanakan dan mengorganisasikan kegiatan	Bekerja di bawah pengawasan atau supervisi	Mengkoordinir dan mengatur proses pekerjaan dan menetapkan prioritas kerja	Menggabungkan strategi, rencana, pengaturan, tujuan dan prioritas kerja.
4. Bekerjasama dengan orang lain & kelompok	Melaksanakan kegiatan-kegiatan yang sudah dipahami /aktivitas rutin	Melaksanakan kegiatan dan membantu merumuskan tujuan	Bekerjasama untuk menyelesaikan kegiatan-kegiatan yang bersifat kompleks.
5. Menggunakan gagasan secara matematis dan teknis	Melaksanakan tugas-tugas yang sederhana dan telah ditetapkan	Memilih gagasan dan teknik bekerja yang tepat untuk menyelesaikan tugas-tugas yang kompleks	Bekerjasama dalam menyelesaikan tugas yang lebih kompleks dengan menggunakan teknik dan matematis
6. Memecahkan masalah	Memecahkan masalah untuk tugas rutin di bawah pengawasan /supervisi	Memecahkan masalah untuk tugas rutin secara mandiri berdasarkan pedoman/panduan	Memecahkan masalah yang kompleks dengan menggunakan pendekatan metoda yang sistematis
7. Menggunakan teknologi	Menggunakan teknologi untuk membuat barang dan jasa yang sifatnya berulang-ulang pada tingkat dasar di bawah pengawasan/ supervisi	Menggunakan teknologi untuk mengkonstruksi, mengorganisasikan atau membuat produk barang atau jasa berdasarkan desain	Menggunakan teknologi untuk membuat desain/merancang, menggabungkan, memodifikasi dan mengembangkan produk barang atau jasa

I. Rumusan Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia

KUALIFIKASI	PARAMETER		
	KEGIATAN	PENGETAHUAN	TANGGUNG JAWAB
I	Melaksanakan kegiatan : <ul style="list-style-type: none"> Lingkup terbatas Berulang dan sudah biasa. Dalam konteks yang terbatas 	<ul style="list-style-type: none"> Mengungkap kembali. Menggunakan pengetahuan yang terbatas. Tidak memerlukan gagasan baru. 	<ul style="list-style-type: none"> Terhadap kegiatan sesuai arahan. Dibawah pengawasan langsung. Tidak ada tanggungjawab terhadap pekerjaan orang lain.
II	Melaksanakan kegiatan : <ul style="list-style-type: none"> Lingkup agak luas. 	<ul style="list-style-type: none"> Menggunakan pengetahuan dasar operasional. Memanfaatkan informasi yang tersedia 	<ul style="list-style-type: none"> Terhadap kegiatan sesuai arahan. Dibawah pengawasan tidak langsung dan

KUALIFIKASI	PARAMETER		
	KEGIATAN	PENGETAHUAN	TANGGUNG JAWAB
	<ul style="list-style-type: none"> • Mapan dan sudah biasa. • Dengan pilihan-pilihan yang terbatas terhadap sejumlah tanggapan rutin. 	<ul style="list-style-type: none"> • Menerapkan pemecahan masalah yang sudah baku. • Memerlukan sedikit gagasan baru. 	<p>pengendalian mutu.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Punya tanggung jawab terbatas terhadap kuantitas dan mutu. • Dapat diberi tanggung jawab membimbing orang lain.
III	<p>Melaksanakan kegiatan :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dalam lingkup yang luas dan memerlukan keterampilan yang sudah baku. • Dengan pilihan-pilihan terhadap sejumlah prosedur. • Dalam sejumlah konteks yang sudah biasa 	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan pengetahuan-pengetahuan teoritis yang relevan. • Menginterpretasikan informasi yang tersedia. • Menggunakan perhitungan dan pertimbangan. • Menerapkan sejumlah pemecahan masalah yang sudah baku. 	<ul style="list-style-type: none"> • Terhadap kegiatan sesuai arahan dengan otonomi terbatas. • Dibawah pengawasan tidak langsung dan pemeriksaan mutu • Bertanggungjawab secara memadai terhadap kuantitas dan mutu hasil kerja. • Dapat diberi tanggungjawab terhadap hasil kerja orang lain.
IV	<p>Melakukan kegiatan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dalam lingkup yang luas dan memerlukan keterampilan penalaran teknis. • Dengan pilihan-pilihan yang banyak terhadap sejumlah prosedur. • Dalam berbagai konteks yang sudah biasa maupun yang tidak biasa. 	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan basis pengetahuan yang luas dengan mengaitkan sejumlah konsep teoritis. • Membuat interpretasi analistis terhadap data yang tersedia. • Pengambilan keputusan berdasarkan kaidah-kaidah yang berlaku. • Menerapkan sejumlah pemecahan masalah yang bersifat inovatif terhadap masalah-masalah yang konkrit dan kadang-kadang tidak biasa 	<ul style="list-style-type: none"> • Terhadap kegiatan yang direncanakan sendiri. • Dibawah bimbingan dan evaluasi yang luas. • Bertanggung jawab penuh terhadap kuantitas dan mutu hasil kerja. • Dapat diberi tanggungjawab terhadap kuantitas dan mutu hasil kerja orang lain.
V	<p>Melakukan kegiatan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dalam lingkup yang luas dan memerlukan keterampilan penalaran teknis khusus (spesialisasi). • Dengan pilihan-pilihan yang sangat luas terhadap sejumlah prosedur yang baku dan tidak baku. 	<ul style="list-style-type: none"> • Menerapkan basis pengetahuan yang luas dengan pendalaman yang cukup di beberapa area. • Membuat interpretasi analitik terhadap sejumlah data yang tersedia yang memiliki cakupan yang luas. • Menentukan metoda-metoda dan procedure yang tepat-guna, dalam pemecahan sejumlah masalah yang konkrit yang mengandung unsur-unsur teoritis. 	<p>Melakukan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kegiatan yang diarahkan sendiri dan kadang-kadang memberikan arahan kepada orang lain. • Dengan pedoman atau fungsi umum yang luas. • Kegiatan yang memerlukan tanggungjawab penuh baik sifat, jumlah maupun mutu dari hasil kerja.

KUALIFIKASI	PARAMETER		
	KEGIATAN	PENGETAHUAN	TANGGUNG JAWAB
	<ul style="list-style-type: none"> Yang memerlukan banyak pilihan procedure standar maupun non standar. Dalam konteks yang rutin maupun tidak rutin. 	<ul style="list-style-type: none"> 	<ul style="list-style-type: none"> Dapat diberi tanggungjawab terhadap pencapaian hasil kerja
VI	<p>Melakukan kegiatan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Dalam lingkup yang sangat luas dan memerlukan keterampilan penalaran teknis khusus. Dengan pilihan-pilihan yang sangat luas terhadap sejumlah prosedur yang baku dan tidak baku serta kom-binasi prosedur yang tidak baku. Dalam konteks rutin dan tidak rutin yang berubah-ubah sangat tajam. 	<ul style="list-style-type: none"> Menggunakan pengetahuan khusus yang mendalam pada beberapa bidang. Melakukan analisis, mem-format ulang dan mengevaluasi informasi-informasi yang cakupannya luas. Merumuskan langkah-langkah pemecahan yang tepat, baik untuk masalah yang konkrit maupun abstrak. 	<p>Melaksanakan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Pengelolaan kegiatan/proses kegiatan. Dengan parameter yang luas untuk kegiatan-kegiatan yang sudah tertentu. Kegiatan dengan penuh akuntabilitas untuk menentukan tercapainya hasil kerja pribadi dan atau kelompok. Dapat diberi tanggungjawab terhadap pencapaian hasil kerja organisasi.
VII	<p>Mencakup keterampilan, pengetahuan dan tanggungjawab yang memungkinkan seseorang untuk:</p> <ul style="list-style-type: none"> Menjelaskan secara sistematis dan koheren atas prinsip-prinsip utama dari suatu bidang dan, Melaksanakan kajian, penelitian dan kegiatan intelektual secara mandiri di suatu bidang, menunjukkan kemandirian intelektual serta analisis yang tajam dan komunikasi yang baik. 		
VIII	<p>Mencakup keterampilan, pengetahuan dan tanggungjawab yang memungkinkan seseorang untuk:</p> <ul style="list-style-type: none"> Menunjukkan penguasaan suatu bidang dan, Merencanakan dan melaksanakan proyek penelitian dan kegiatan intelektual secara original berdasarkan standar-standar yang diakui secara internasional. 		
IX	<p>Mencakup keterampilan, pengetahuan dan tanggungjawab yang memungkinkan seseorang untuk:</p> <ul style="list-style-type: none"> Menyumbangkan pengetahuan original melalui penelitian dan kegiatan intelektual yang dinilai oleh ahli independen berdasarkan standar internasional. 		

J. Kelompok Kerja

Kelompok kerja penyusun RSKKNI Bidang Desain Grafis berdasarkan Keputusan Kepala Badan Litbang SDM Departemen Komunikasi & Informatika Tahun 2009 Nomor : 81/KEP/BLSDM/KOMINFO/9/2009 Tanggal 18 September 2009 adalah sebagai berikut :

1. Komite SKKNI

NO	NAMA	JABATAN DI INSTANSI	JABATAN DALAM TIM	KETERANGAN
1.	Ir. Cahyana Ahmadjayadi, MH	Kepala Badan Litbang SDM Depkominfo	Pengarah	
2.	Dr. Wagiono Sunarto, MSc	Rektor IKJ, Dewan Penasehat Nasional ADGI	Pengarah	
3.	Dr. Priyanto Sunarto	Ketua Program Pasca Sarjana FSRD ITB	Narasumber	
4.	Irvan A. Noe'man, M.ID	Direktur Utama BD+A Design, Dewan Penasehat Nasional ADGI	Narasumber	
5.	Tetty Ariyanto	BNSP	Narasumber	
6.	Bayu Priantoko	Depnakertrans	Narasumber	
7.	Dr. Udi Rusadi, MS	Kepala Pusat Litbang Profesi Depkominfo	Ketua	
8.	Hastjarjo Boedi Wibowo, SSn	Praktisi, Akademisi Desain Grafis	Sekretaris	
9.	Danton Sihombing, MFA	Praktisi Desain Grafis, Ketua Umum ADGI	Anggota	
10.	Edi Suryadi, SE	Kepala Bidang Perencanaan dan Kerjasama Depkominfo	Anggota	
11.	Resita Kuntjoro-Jakti, S.Sn	Akademisi Desain Grafis	Anggota	
12.	Priska Nutian Sari, S.Sn	Akademisi Desain Grafis	Anggota	
13.	Indriyatno Banyumurti	Pakar SKKNI	Anggota	
14.	Desy Bintaria, SE	Staf Puslitbang Profesi Depkominfo	Anggota	
15.	Danu Widhyatmoko, S.Sn	Akademisi Desain Grafis	Anggota	
16.	Saffrianto Haryadi	Direktur Seni The Beat Magazine Bali, Ketua ADGI Bali	Anggota	
17.	Bambang Kisworo	Direktur Kreatif Vaith Design Surabaya, Ketua ADGI Surabaya	Anggota	
18.	M. Arief Budiman, S.Sn	Direktur Petakumpet Advertising Yogyakarta, Ketua ADGI Yogyakarta	Anggota	

2. Tim Penyusun SKKNI

NO	NAMA	JABATAN DI INSTANSI	JABATAN DALAM TIM	KETERANGAN
1.	Danton Sihombing, MFA	Direktur Inkara Design, Ketua Umum ADGI	Ketua	
2.	Hastjarjo Boedi Wibowo, S.Sn	Direktur Pengembangan Usaha Songo Creative Partnership, Founder FDGI	Sekretaris	
3.	Dr. Udi Rusadi, MS	Kepala Pusat Litbang Profesi Depkominfo	Narasumber	
4.	Ardian Elkana, BFA, MBA	Direktur Utama Avigra Group	Narasumber	
5.	Irvan A. Noeman, M.ID	Direktur Utama BD+A Design, Dewan Penasehat Nasional ADGI	Narasumber	
6.	Dr. Priyanto Sunarto	Ketua Program Pasca Sarjana FSRD ITB	Narasumber	
7.	Dr. Wagiono Sunarto, MSc	Rektor Institut Kesenian Jakarta, Dewan Penasehat Nasional ADGI	Narasumber	
8.	Saffrianto Haryadi	Direktur Seni The Beat Magazine Bali, Ketua ADGI Bali	Narasumber	
9.	Bambang Kisworo	Direktur Kreatif Vaith Design Surabaya, Ketua ADGI Surabaya	Narasumber	
10.	Eka Sofyan Rizal, S.Sn	Direktur Kreatif Paprieka Desain Grafis & Branding, Ketua Forum Desain Grafis Indonesia (FDGI)	Narasumber	
11.	Hanny Kardinata	Penasehat Kreatif Songo Creative Partnership, Founder Desain Grafis Indonesia (DGI)	Narasumber	

NO	NAMA	JABATAN DI INSTANSI	JABATAN DALAM TIM	KETERANGAN
12.	Hermawan Tanzil	Direktur Kreatif LeBoYe Design, Dewan Penasehat Nasional ADGI	Narasumber	
13.	M. Arief Budiman, S.Sn	Direktur Petakumpet Advertising Yogyakarta, Ketua ADGI Yogyakarta	Narasumber	
14.	Dr. Iwan Gunawan, S.Sn, MSi	Ketua Program Pasca Sarjana IKJ	Narasumber	
15.	Debby Tanamal, S.Kom, M. Trng & Dvt	Direktur Widia Center of Excellence for Teaching & Learning (WITEL) BINUS Universtity	Narasumber	
16.	Mario Tetelepta, S.Sn	Konsultan Brand MakkiMakki Branding Consultant, Koordinator Gugus Tugas AD/ART dan Kode Etik Profesi ADGI	Narasumber	
17.	Nico Pranoto, BFA	Direktur Pemasaran Cocinero Design Kitchen, Sekjen ADGI	Narasumber	

3. Peserta Pra Konvensi

NO	NAMA	JABATAN DI INSTANSI	JABATAN DALAM TIM	KETERANGAN
1.	Dr. Priyanto Sunarto	Ketua Program Pasca Sarjana FSRD Institut Teknologi Bandung	Peserta Pra Konvensi	
2.	Hanny Kardinata	Penasehat Kreatif Songo Creative Partnership, Founder Desain Grafis Indonesia (DGI)	Peserta Pra Konvensi	
3.	Mario Tetelepta	Konsultan Brand Makki Makki Branding Consultant	Peserta Pra Konvensi	
4.	Irvan A. Noeman	Direktur Utama BD+A Design, Dewan Penasehat Nasional ADGI	Peserta Pra Konvensi	

NO	NAMA	JABATAN DI INSTANSI	JABATAN DALAM TIM	KETERANGAN
5.	Lans Brahmantyo	Prinsipal Afterhours Group	Peserta Pra Konvensi	
6.	Mendiola Budi Wiryawan	Direktur Kreatif Mendiola Design Associates, Founder FDGI	Peserta Pra Konvensi	
7.	Arief Adityawan	Dosen DKV FSRD Universitas Tarumanegara, Founder Grafis Sosial	Peserta Pra Konvensi	
8.	Caroline F. Sunarko	Dosen DKV FSRD Universitas Tarumanegara, Sekjen FDGI	Peserta Pra Konvensi	
9.	Eka Sofyan Rizal	Direktur Kreatif Paprieka Desain Grafis & Branding, Ketua Forum Desain Grafis Indonesia (FDGI)	Peserta Pra Konvensi	
10.	Ato Hertianto	Direktur Desain Nubrain Design	Peserta Pra Konvensi	
11.	Ardian Elkana	Direktur Utama Avigra Group	Peserta Pra Konvensi	
12.	Irvan N. Suryanto	Direktur Kreatif Whitespace Design, Direktur Pengembangan Program ADGI	Peserta Pra Konvensi	
13.	Yugo Mudayadi	Direktur Paragraf Design Surabaya, Dewan Penasehat Chapter ADGI Surabaya	Peserta Pra Konvensi	
14.	Gauri Nasution	Direktur PT Indobiz Citra Promosindo, Dewan Penasehat Nasional ADGI	Peserta Pra Konvensi	
15.	Ismiaji Cahyono	Direktur Kreatif Lumiere Graphique	Peserta Pra Konvensi	
16.	Djoko Hartanto	Prinsipal Concept Magazine, Kineto	Peserta Pra Konvensi	
17.	Iwan Gunawan	Ketua Program Pasca Sarjana IKJ	Peserta Pra Konvensi	
18.	Riswanto Ramelan	Praktisi Desain Grafis Senior, Dewan Penasehat Nasional ADGI	Peserta Pra Konvensi	
19.	Sari Wulandari	Dosen DKV BINUS University	Peserta Pra Konvensi	
20.	Divina Natalina	Direktur Kreatif DesignLab, Ketua ADGI Jakarta	Peserta Pra Konvensi	

NO	NAMA	JABATAN DI INSTANSI	JABATAN DALAM TIM	KETERANGAN
21.	Praba Sunar Aristyawan	Direktur Kreatif Grafis AVComm, Direktur Keanggotaan ADGI	Peserta Pra Konvensi	
22.	Andi S. Boediman	Principal IDS-International Design School	Peserta Pra Konvensi	
23.	Nia Karlina	Direktur Kreatif DesignLab	Peserta Pra Konvensi	
24.	Saut Miduk Togatorop	Dosen DKV FSRD IKJ	Peserta Pra Konvensi	
25.	Tri Anugrah	Desainer Grafis BD+A Design, Koordinator Keanggotaan ADGI Jakarta	Peserta Pra Konvensi	
26.	Zinnia Nizar Sompie	Direktur Kreatif I&D Creative, Koordinator Program D-EDGE ADGI	Peserta Pra Konvensi	
27.	Ritchie Ned Hansel	Praktisi Desain Grafis, Koordinator Program D-EDGE ADGI Jakarta	Peserta Pra Konvensi	
28.	Arief Budiman	Direktur Kreatif Matamera, Dewan Penasehat Chapter ADGI Bali	Peserta Pra Konvensi	
29.	Ijo Wira	Manajer Operasional Cocinero Design Kitchen	Peserta Pra Konvensi	
30.	David Yamin	Direktur Kreatif Cocinero Design Kitchen	Peserta Pra Konvensi	
31.	Hermawan Tanzil	Direktur Kreatif LeBoYe Design, Dewan Penasehat Nasional ADGI	Peserta Pra Konvensi	
32.	Drs. Lintang Widyokusumo, MFA	Dekan Fakultas Komunikasi dan Multimedia BINUS University	Peserta Pra Konvensi	
33.	Andika Dwi Jatmiko	Direktur Syafaat Advertising Yogyakarta, Sekjen ADGI Yogyakarta	Peserta Pra Konvensi	
34.	Tatang Ramadhan	Praktisi Desain Grafis Media Indonesia	Peserta Pra Konvensi	
35.	Riama Maslam	Dosen DKV Institut Teknologi Bandung	Peserta Pra Konvensi	
36.	Heri Mulyadi	Direktur Kreatif Halfnote	Peserta Pra Konvensi	
37.	Imelda Dewajani	Direktur Fresh Creative	Peserta Pra Konvensi	

NO	NAMA	JABATAN DI INSTANSI	JABATAN DALAM TIM	KETERANGAN
38.	Surianto Rustan	Dosen DKV Universitas Pelita Harapan	Peserta Pra Konvensi	
39.	Tri Hadi Wahyudi	Dosen DKV Universitas Tarumanagara	Peserta Pra Konvensi	
40.	Mahar	Penulis Kreatif Mahar Writerpreneur	Peserta Pra Konvensi	
41.	Septarina	Dosen DKV Universitas Trisakti	Peserta Pra Konvensi	
42.	Dionisius Bowo	Dosen DKV FSRD IKJ, Koordinator Gugus Tugas AD/ART dan Kode Etik Profesi ADGI	Peserta Pra Konvensi	

4. Peserta Konvensi

NO	NAMA	JABATAN DI INSTANSI	JABATAN DALAM TIM	KETERANGAN
1.	Dr. Priyanto Sunarto	Ketua Program Pasca Sarjana FSRD Institut Teknologi Bandung	Peserta Konvensi	
2.	Hanny Kardinata	Penasehat Kreatif Songo Creative Partnership, Founder Desain Grafis Indonesia (DGI)	Peserta Konvensi	
3.	Dr. Wagiono Sunarto, MSc	Rektor Institut Kesenian Jakarta, Dewan Penasehat Nasional ADGI	Peserta Konvensi	
4.	Irvan A. Noeman	Direktur Utama BD+A Design, Dewan Penasehat Nasional ADGI	Peserta Konvensi	
5.	Lans Brahmantyo	Principal Afterhours Group	Peserta Konvensi	
6.	Nilam Paramita Moeliono	Landor Indonesia, Direktur Pembinaan Relasi ADGI	Peserta Konvensi	
7.	Syarifa Lukluk Biasuri Galeb	Dosen DKV Universitas Multimedia Nusantara	Peserta Konvensi	
8.	Saffrianto Haryadi	Pengarah Seni The Beat Magazine Bali dan Ketua ADGI Bali	Peserta Konvensi	

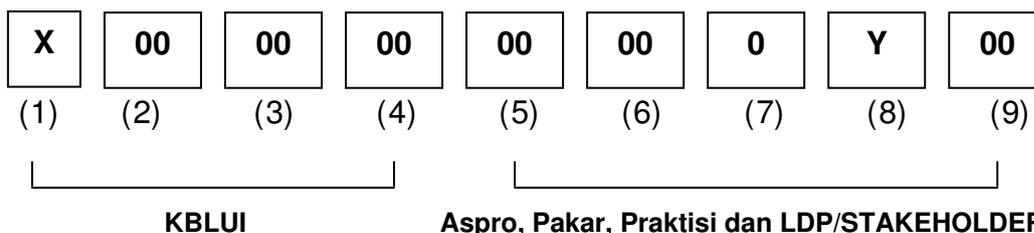
NO	NAMA	JABATAN DI INSTANSI	JABATAN DALAM TIM	KETERANGAN
9.	Eka Sofyan Rizal	Direktur Kreatif Paprieka Desain Grafis & Branding, Ketua Forum Desain Grafis Indonesia (FDGI)	Peserta Konvensi	
10.	Bambang Kisworo	Direktur Kreatif Vaith Design Surabaya, Ketua ADGI Surabaya	Peserta Konvensi	
11.	Ato Hertianto	Direktur Desain Nubrain Design	Peserta Konvensi	
12.	Ardian Elkana	Direktur Utama Avigra Group	Peserta Konvensi	
13.	Irvan N. Suryanto	Direktur Kreatif Whitespace Design, Direktur Pengembangan Usaha ADGI	Peserta Konvensi	
14.	Yugo Mudayadi	Direktur Paragraf Design Surabaya, Dewan Penasehat Chapter ADGI Surabaya	Peserta Konvensi	
15.	Gauri Nasution	Direktur PT Indobiz Citra Promosindo, Dewan Penasehat Nasional ADGI	Peserta Konvensi	
16.	Bima Shaw	Direktur Kreatif Roundbox Design + Communications	Peserta Konvensi	
17.	Inda Ariesta	Dosen DKV BINUS University	Peserta Konvensi	
18.	Arif PSA	Direktur Desain Songo Creative Partnership, Founder FDGI	Peserta Konvensi	
19.	Riswanto Ramelan	Praktisi Desain Grafis Senior, Dewan Penasehat Nasional ADGI	Peserta Konvensi	
20.	Sari Wulandari	Dosen DKV BINUS University	Peserta Konvensi	
21.	Gigih Budi Abadi	Desainer Grafis, Pemilik pixecute.net	Peserta Konvensi	
22.	Adityayoga	Direktur Inlander	Peserta Konvensi	
23.	Ario Widiyanto	Direktur Seni G2 Jakarta	Peserta Konvensi	
24.	Sri Sulistiowati Shaw	Direktur Seni/ Partner Roundbox Design + Communication	Peserta Konvensi	

NO	NAMA	JABATAN DI INSTANSI	JABATAN DALAM TIM	KETERANGAN
25.	Saut Miduk Togatorop	Dosen DKV FSRD IKJ	Peserta Konvensi	
26.	Djodjo Gozali	Direktur PT Fortune Adwicipta	Peserta Konvensi	
27.	Virginia Setiadi	Dosen DKV FSRD Universitas Trisakti	Peserta Konvensi	
28.	Ritchie Ned Hansel	Praktisi Desain Grafis, Koordinator Program D-EDGE ADGI Jakarta	Peserta Konvensi	
29.	Arief Budiman	Direktur Kreatif Matamera, Dewan Penasehat Chapter ADGI Bali	Peserta Konvensi	
30.	Ijo Wira	Manajer Operasional Cocinero Design Kitchen	Peserta Konvensi	
31.	David Yamin	Direktur Kreatif Cocinero Design Kitchen	Peserta Konvensi	
32.	Hermawan Tanzil	Direktur Kreatif LeBoYe Design, Dewan Penasehat Nasional ADGI	Peserta Konvensi	
33.	Elda Franzia	Dosen DKV FSRD Universitas Trisakti	Peserta Konvensi	
34.	Andika Dwi Jatmiko	Direktur Syafaat Advertising, Sekjen ADGI Yogyakarta	Peserta Konvensi	
35.	Siti Nurannisaa P.B.	Dosen DKV FSRD Universitas Tarumanegara	Peserta Konvensi	
36.	Riama Maslam	Dosen DKV Institut Teknologi Bandung	Peserta Konvensi	
37.	Hari Max	Direktur Kreatif iMax	Peserta Konvensi	
38.	Indriyatno Banyumurti	Konsultan SKKNI	Peserta Konvensi	
39.	Anandita Ayudya	Direktur Kreatif Zige & Baffel, Koordinator Program Zoom In ADGI Jakarta	Peserta Konvensi	
40.	Indah Tjahyawulan	Dosen DKV FSRD IKJ, Direktur Keuangan ADGI	Peserta Konvensi	
41.	Dionisius Bowo	Dosen DKV FSRD IKJ, Koordinator Gugus Tugas AD/ART dan Kode Etik Profesi ADGI	Peserta Konvensi	

BAB II
STANDAR KOMPETENSI KERJA NASIONAL INDONESIA

A. Kodifikasi Pekerjaan/Profesi

Pemberian kode pada suatu kualifikasi pekerjaan/berdasarkan hasil kesepakatan dalam pemaketan sejumlah unit kompetensi, diisi dan ditetapkan dengan mengacu dengan “Format Kodifikasi Pekerjaan/Jabatan” sebagai berikut :



(1)	X	:	Kategori, merupakan garis pokok penggolongan kegiatan ekonomi, diisi dengan huruf kapital dari kategori lapangan usaha
(2)	00	:	Golongan Pokok, merupakan uraian lebih lanjut dari kategori, diisi dengan 2 digit angka sesuai nama golongan pokok lapangan usaha
(3)	00	:	Golongan, merupakan uraian lebih lanjut dari golongan pokok, diisi dengan 2 digit angka sesuai nama golongan lapangan usaha
(4)	00	:	Sub Golongan, merupakan uraian lebih lanjut dari kegiatan ekonomi yang tercakup dalam suatu golongan, diisi dengan 1-2 digit angka sesuai nama sub golongan lapangan usaha
(5)	00	:	Kelompok, memilah lebih lanjut kegiatan yang tercakup dalam suatu sub golongan menjadi beberapa kegiatan yang lebih homogen, diisi dengan 1-2 digit angka sesuai nama kelompok lapangan usaha
(6)	00	:	Sub Kelompok, memilah lebih lanjut kegiatan yang tercakup dalam suatu kelompok, diisi dengan 1-2 digit angka sesuai nama sub kelompok lapangan usaha.
(7)	0	:	Bagian, memilah lebih lanjut kegiatan yang tercakup dalam suatu sub kelompok menjadi nama-nama pekerjaan (paket SKKNI), diisi dengan 1 digit angka sesuai nama bagian lapangan usaha (pekerjaan/profesi/jabatan)
(8)	Y	:	<p>Kualifikasi kompetensi, untuk menetapkan jenjang kualifikasi kompetensi kerja dan yang terendah s/d yang tertinggi untuk masing-masing nama pekerjaan/jabatan/profesi, diisi dengan 1 digit angka romawi dengan mengacu pada perjenjangan KKNi, yaitu :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kualifikasi I untuk Sertifikat 1 - Kualifikasi II untuk Sertifikat 2 - Kualifikasi III untuk Sertifikat 3 - Kualifikasi IV untuk Sertifikat 4 - Kualifikasi V s/d IX untuk Sertifikat 5 s/d 9

(9)	00	:	Versi, untuk Paket SKKNI diisi dengan nomor urut versi dan menggunakan 2 digit angka, mulai dari 01, 02 dan seterusnya.
-----	----	---	---

B. Peta KKNi Sektor, Sub Sektor, Bidang

FORMAT PENUANGAN KERANGKA KUALIFIKASI NASIONAL INDONESIA DALAM SKKNI

Sektor : Komunikasi dan Informatika
 Sub Sektor : Teknologi dan Komunikasi
 Bidang : Desain Grafis
 Sub Bidang : -

Jenjang /Level KKNi	Area Bidang/Sub Bidang Pekerjaan atau Jabatan			
	Kualifikasi Berjenjang			Kualifikasi Tertentu pada Profesi Tertentu
	Desain Grafis	2. *)	3. *)	
1	2	3	4	5
Sertifikat IX	-	-	-	-
Sertifikat VIII	-	-	-	-
Sertifikat VII	-	-	-	-
Sertifikat VI	Utama	-	-	-
Sertifikat V	Madya	-	-	-
Sertifikat IV	Muda	-	-	-
Sertifikat III	-	-	-	-
Sertifikat II	-	-	-	-
Sertifikat I	-	-	-	-

C. Paket KKNi Sektor. Sub Sektor. Bidang, Nama Pekerjaan

FORMAT PENUANGAN PAKET UNIT KOMPETENSI PADA JENJANG KUALIFIKASI PEKERJAAN/JABATAN PADA SKKNI BIDANG PEKERJAAN TERTENTU

PEMAKETAN JENJANG KUALIFIKASI PEKERJAAN/JABATAN

Sektor : Komunikasi dan Informatika

Sub Sektor : Teknologi dan Komunikasi

Nama Pekerjaan/Profesi : Desainer Grafis Muda

Area Pekerjaan : Desain Grafis

Jenjang KKNi : Sertifikat 4 (IV)

Kode Pekerjaan :

K	74	99	0	8	1	1	IV	01
---	----	----	---	---	---	---	----	----

(1) (2) (3) (4) (5) (6) (7) (8) (9)

KELOMPOK KOMPETENSI UMUM		
No	Kode Unit	Judul Unit Kompetensi
1.	TIK.DG01.001.01	Menerapkan pengetahuan dasar desain
2.	TIK.DG01.002.01	Bekerja dalam konteks organisasi desain
3.	TIK.DG01.003.01	Menerapkan pengetahuan tentang metode grafika
4.	TIK.DG01.004.01	Mengoperasikan perangkat lunak desain grafis
KELOMPOK KOMPETENSI INTI		
No	Kode Unit	Judul Unit Kompetensi
1.	TIK.DG02.001.01	Memaparkan kembali <i>brief</i> teknis spesifikasi kepada pihak lain
2.	TIK.DG02.002.01	Membentuk <i>dummy</i>
3.	TIK.DG02.003.01	Mengerjakan <i>final artwork</i>
KELOMPOK KOMPETENSI KHUSUS		
No	Kode Unit	Judul Unit Kompetensi
-	-	-

Sektor : Komunikasi dan Informatika
 Sub Sektor : Teknologi dan Komunikasi
 Nama Pekerjaan/Profesi : Desainer Grafis Madya
 Area Pekerjaan : Desain Grafis
 Jenjang KKNI : Sertifikat 5 (V)
 Kode Pekerjaan :

K	74	99	0	8	1	2	V	01
---	----	----	---	---	---	---	---	----

(1) (2) (3) (4) (5) (6) (7) (8) (9)

KELOMPOK KOMPETENSI UMUM		
No	Kode Unit	Judul Unit Kompetensi
1.	TIK.DG01.005.01	Mendokumentasikan kemajuan kerja
2.	TIK.DG01.006.01	Menerapkan teori dasar desain grafis
3.	TIK.DG01.007.01	Menyusun dokumentasi lengkap untuk menjaga Hak Atas Kekayaan Intelektual terhadap karya yang dihasilkan
4.	TIK.DG01.008.01	Menyusun <i>brief</i> teknis spesifikasi cetak
KELOMPOK KOMPETENSI INTI		
No	Kode Unit	Judul Unit Kompetensi
1.	TIK.DG02.004.01	Menerjemahkan <i>client brief</i>
2.	TIK.DG02.005.01	Mengembangkan dan mengkomunikasikan konsep desain
3.	TIK.DG02.006.01	Mendesain karya berdasarkan <i>brief</i>
4.	TIK.DG02.007.01	Menentukan material karya desain
KELOMPOK KOMPETENSI KHUSUS		
No	Kode Unit	Judul Unit Kompetensi
1.	TIK.DG03.001.01	Menghitung anggaran produksi

Sektor : Komunikasi dan Informatika
 Sub Sektor : Teknologi dan Komunikasi
 Nama Pekerjaan/Profesi : Desainer Grafis Utama
 Area Pekerjaan : Desain Grafis
 Jenjang KKNI : Sertifikat 6 (VI)
 Kode Pekerjaan :

K	74	99	0	8	1	3	VI	01
---	----	----	---	---	---	---	----	----

(1) (2) (3) (4) (5) (6) (7) (8) (9)

KELOMPOK KOMPETENSI UMUM		
No	Kode Unit	Judul Unit Kompetensi
1.	TIK.DG01.009.01	Menerapkan teori dasar komunikasi
2.	TIK.DG01.010.01	Menghasilkan <i>creative brief</i> untuk pengembangan karya desain
3.	TIK.DG01.011.01	Mengkoordinasikan dan mengadakan rapat internal dengan tim
KELOMPOK KOMPETENSI INTI		
No	Kode Unit	Judul Unit Kompetensi
1.	TIK.DG02.008.01	Mempresentasikan hasil karya desain kepada klien
2.	TIK.DG02.009.01	Mengevaluasi hasil karya desain
3.	TIK.DG02.010.01	Merekomendasikan argumen-argumen yang meyakinkan terhadap hasil karya desain kepada klien
4.	TIK.DG02.011.01	Mengatur tim kerja
KELOMPOK KOMPETENSI KHUSUS		
No	Kode Unit	Judul Unit Kompetensi
1.	TIK.DG03.002.01	Mengintegrasikan pengetahuan dasar <i>branding</i> dan komunikasi pemasaran dengan desain grafis

Penjelasan Kodefikasi Pekerjaan/Jabatan :

- 1. Katagori : K (Kategori Real Estat, Usaha Persewaan, dan Jasa Perusahaan)
- 2. Golongan Pokok : 74 (Jasa Perusahaan Lainnya)
- 3. Golongan : 99 (Jasa Perusahaan yang Tidak Diklasifikasikan di Tempat Lain)
- 4. Sub Golongan : 0 (kosong)
- 5. Kelompok Bidang Pekerjaan :
 - 1. Sektor Kominfo bidang Operator Komputer
 - 2. Sektor Kominfo bidang Programmer Komputer
 - 3. Sektor Kominfo bidang Computer Technical Support
 - 4. Sektor Kominfo bidang Jaringan Komputer dan Sistem Administrasi
 - 5. Sektor Kominfo bidang Jasa Multimedia
 - 6. Sektor Kominfo bidang Kehumasan
 - 7. Sektor Transportasi, Pergudangan dan Komunikasi
 - 8. Sektor Kominfo bidang Desain Grafis
- 6. Sub Kelompok (Dimensi/Area pekerjaan/Jabatan)
 - 1. Berjenjang
 - 2. Tertentu
- 7. Profesi
 - 1. Desainer Grafis Muda
 - 2. Desainer Grafis Madya
 - 3. Desainer Grafis Utama
- 8. Kualifikasi
 - IV. Desainer Grafis Muda
 - V. Desainer Grafis Madya
 - VI. Desainer Grafis Utama
- 9. Versi = 01

D. Daftar Unit Kompetensi

Kelompok Kompetensi Umum (01)

No.	No Unit	Judul Unit Kompetensi
1.	TIK.DG01.001.01	Menerapkan pengetahuan dasar desain
2.	TIK.DG01.002.01	Bekerja dalam konteks organisasi desain
3.	TIK.DG01.003.01	Menerapkan pengetahuan tentang metode grafika

No.	No Unit	Judul Unit Kompetensi
4.	TIK.DG01.004.01	Mengoperasikan perangkat lunak desain grafis
5.	TIK.DG01.005.01	Mendokumentasikan kemajuan kerja
6.	TIK.DG01.006.01	Menerapkan teori dasar desain grafis
7.	TIK.DG01.007.01	Menyusun dokumentasi lengkap untuk menjaga Hak Atas Kekayaan Intelektual terhadap karya yang dihasilkan
8.	TIK.DG01.008.01	Menyusun <i>brief</i> teknis spesifikasi cetak
9.	TIK.DG01.009.01	Menerapkan teori dasar komunikasi
10.	TIK.DG01.010.01	Menghasilkan <i>creative brief</i> untuk pengembangan karya desain
11.	TIK.DG01.011.01	Mengkoordinasikan dan mengadakan rapat internal dengan tim

Kelompok Kompetensi Inti (02)

No	No Unit	Judul Unit Kompetensi
1.	TIK.DG02.001.01	Memaparkan kembali <i>brief</i> teknis spesifikasi kepada pihak lain
2.	TIK.DG02.002.01	Membentuk <i>dummy</i>
3.	TIK.DG02.003.01	Mengerjakan <i>final artwork</i>
4.	TIK.DG02.004.01	Menerjemahkan <i>client brief</i>
5.	TIK.DG02.005.01	Mengembangkan dan mengkomunikasikan konsep desain
6.	TIK.DG02.006.01	Mendesain karya berdasarkan <i>brief</i>
7.	TIK.DG02.007.01	Menentukan material karya desain
8.	TIK.DG02.008.01	Mempresentasikan hasil karya desain kepada klien
9.	TIK.DG02.009.01	Mengevaluasi hasil karya desain
10.	TIK.DG02.010.01	Merekomendasikan argumen-argumen yang meyakinkan terhadap hasil karya desain kepada klien
11.	TIK.DG02.011.01	Mengatur tim kerja

Kelompok Kompetensi Khusus (03)

No	No Unit	Unit Kompetensi
1.	TIK.DG03.001.01	Menghitung anggaran produksi
2.	TIK.DG03.002.01	Mengintegrasikan pengetahuan dasar <i>branding</i> dan komunikasi pemasaran dengan desain grafis

E. Unit-Unit Kompetensi

KODE UNIT : TIK.DG01.001.01

JUDUL UNIT : Menerapkan pengetahuan dasar desain

DESKRIPSI UNIT : Unit ini mendeskripsikan kemampuan intelektual dalam penguasaan pengetahuan mengenai teori dasar desain dan penerapannya dalam pekerjaan.

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA
1. Menggali dan mengumpulkan materi informasi yang berkaitan dengan pengetahuan dasar desain	1.1. Sumber informasi yang tepat mengenai pengetahuan dasar desain diidentifikasi dan diakses. 1.2. Materi informasi dikumpulkan dan diolah secara sistematis. 1.3. Gagasan dan konsep kunci dari pengetahuan dasar desain diambil untuk kemungkinan relevansi dengan pekerjaan.
2. Mengidentifikasi dasar-dasar seni rupa	2.1. Definisi seni rupa dan perbedaannya dengan seni-seni lainnya diidentifikasi. 2.2. Dasar lingkup seni rupa (<i>visual art</i>) berdasarkan media aktivitasnya diidentifikasi pembagian dan perbedaannya. 2.3. Setiap elemen dasar yang terkandung dalam seni rupa beserta karakter dan penggunaannya masing-masing diidentifikasi. 2.4. Prinsip-prinsip dasar yang digunakan dalam pengolahan elemen desain/seni rupa diidentifikasi.
3. Mengidentifikasi pengertian dasar desain grafis sebagai bagian dari lingkup seni rupa	3.1. Antara seni murni dan desain diidentifikasi perbedaannya. 3.2. Definisi dan perbedaan bidang desain grafis dengan bidang lainnya yang terkait diidentifikasi. 3.3. Fungsi utama dari desain grafis diidentifikasi.
4. Mengidentifikasi pengetahuan mengenai sejarah seni rupa dan desain	4.1. Periode sejarah seni rupa diidentifikasi. 4.2. Gaya-gaya desain berdasarkan periode sejarah diidentifikasi dan dibedakan.

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA
5. Mengaplikasikan pengetahuan dasar desain ke dalam pekerjaan	5.1. Gagasan tentang cara-cara tertentu di mana pengetahuan tentang dasar desain digunakan dalam bekerja, dirumuskan. 5.2. Seluruh ide dalam pelaksanaan pekerjaan diintegrasikan.

BATASAN VARIABEL

1. Konteks variabel :

Semua elemen kompetensi dalam unit ini berlaku untuk mengakses, mengidentifikasi dan menerapkan sumber informasi yang berkaitan dengan pengetahuan dasar desain yang diperoleh melalui :

- 1.1. Referensi kepustakaan / Buku-buku
- 1.2. Media elektronik
- 1.3. Jurnal *online*
- 1.4. Seminar dan workshop
- 1.5. Jurnal / artikel ilmiah
- 1.6. Observasi dan pengamatan langsung
- 1.7. Wawancara dengan pakar dan praktisi

2. Perlengkapan atau materi bahan yang diakses meliputi :

- 2.1. Definisi dan lingkup seni rupa
- 2.2. Definisi desain grafis
- 2.3. Perbedaan dan kaitan desain grafis dengan bidang-bidang lainnya

3. Tugas pekerjaan meliputi :

- 3.1. Mengakses dan mengumpulkan informasi yang berkaitan dengan pengetahuan dasar desain
- 3.2. Memilih informasi yang paling relevan
- 3.3. Menjabarkan informasi yang berkaitan dengan pengetahuan dasar desain
- 3.4. Menganalisa informasi
- 3.5. Menganalisa permasalahan
- 3.6. Menggunakan informasi untuk menemukan solusi

4. Peraturan dalam pekerjaan :
 - 4.1. Kebijakan (*standard operating procedure*) internal perusahaan (khusus untuk lingkup kerja dalam perusahaan/organisasi)

PANDUAN PENILAIAN

1. Penjelasan prosedur penilaian
 - 1.1. Penilaian dilakukan pada proyek atau kegiatan kerja yang memungkinkan calon untuk meninjau dan menerapkan pengetahuan untuk pengembangan kerja.
 - 1.2. Kaitan dengan unit kompetensi lainnya :
 - 1.2.1. TIK.DG01.006.01 Merepresentasikan teori dasar desain grafis
2. Kondisi pengujian

Penilaian dilakukan di tempat kerja pada saat pelaksanaan unit kerja. Metode penilaian yang dapat dijalankan berkaitan dengan unit kerja ini antara lain :

 - 2.1. Studi kasus untuk menilai kemampuan meninjau informasi/pengetahuan tentang aplikasi ke berbagai konteks pekerjaan
 - 2.2. Wawancara lisan
 - 2.3. Peragaan
 - 2.4. Laporan tertulis
3. Pengetahuan yang dibutuhkan :
 - 3.1. Pengetahuan dasar seni rupa
 - 3.2. Pengetahuan tentang sejarah seni
 - 3.3. Pengetahuan tentang cara penerapan teori/pengetahuan desain dalam pekerjaan
 - 3.4. Pengetahuan tentang hak cipta
4. Keterampilan yang dibutuhkan :
 - 4.1. Kemampuan dalam mengkaji (*literacy skills*) untuk menggali, mengolah dan menganalisa informasi/pengetahuan dasar desain untuk diintegrasikan ke dalam pekerjaan.
 - 4.2. Kemampuan berkomunikasi yaitu dalam menjelaskan dan merepresentasikan pengetahuan desain yang dimiliki terhadap pihak lain
5. Aspek kritis

Poin-poin yang akan dinilai :

- 5.1. Produk/Hasil
 - 5.1.1. Penjabaran/penjelasan perbedaan Desain Grafis dengan bidang seni rupa lainnya.
 - 5.1.2. Penjabaran/penjelasan kaitan Desain Grafis dengan bidang seni rupa lainnya.
 - 5.1.3. Relevansi antara pemahaman teori dasar desain dengan deskripsi pekerjaan.
- 5.2. Proses
 - 5.2.1. Cara mengidentifikasi suatu permasalahan yang ada berdasarkan teori dasar desain yang diketahui.
 - 5.2.2. Cara menganalisa suatu hasil karya desain berdasarkan teori dasar desain yang diketahui.

Kompetensi Kunci

No	KOMPETENSI KUNCI DALAM UNIT INI	TINGKAT
1.	Mengumpulkan, menganalisa dan mengorganisasikan informasi	1
2.	Mengkomunikasikan ide-ide dan informasi	1
3.	Merencanakan dan mengorganisasikan kegiatan	1
4.	Bekerjasama dengan orang lain dan kelompok	1
5.	Menggunakan gagasan secara matematis dan teknis	1
6.	Memecahkan masalah	1
7.	Menggunakan teknologi	1

KODE UNIT : TIK.DG01.002.01

JUDUL UNIT : **Bekerja dalam konteks organisasi desain**

DESKRIPSI UNIT : Unit ini mendeskripsikan ketrampilan dan pengetahuan yang dibutuhkan untuk bekerja dalam konteks sebuah organisasi desain

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA
1. Menerapkan pengetahuan tentang industri desain	3.1. Sumber-sumber informasi yang relevan dengan industri desain diidentifikasi dan diakses. 3.2. Informasi yang diperoleh dievaluasi untuk mendapatkan relevansi dalam wilayah kerja sendiri. 3.2. Konteks pekerjaan tertentu dalam lingkup organisasi desain diidentifikasi. 3.4. Pengetahuan tentang industri desain digunakan untuk meningkatkan kualitas kerja.
2. Mengadaptasi praktek dan mekanisme kerja ke dalam konteks organisasi desain	2.1. Pengetahuan tentang industri desain dimanfaatkan untuk menentukan cara-cara di mana praktek kerja yang perlu disesuaikan dalam konteks tertentu. 2.2. Praktek kerja dengan konteks desain tertentu disesuaikan.
3. Melakukan kerja sama dengan organisasi desain lainnya	3.1. Individu dan jaringan yang digunakan ketika bekerja dalam konteks organisasi desain diidentifikasi. 3.2. Pengetahuan tentang industri desain digunakan untuk berkomunikasi dengan pihak yang berasal dari organisasi lainnya.

BATASAN VARIABEL

1. Konteks variabel :

Semua elemen kompetensi dalam unit kerja ini berlaku untuk mengakses, mengidentifikasi dan menerapkan pengetahuan tentang industri desain yang meliputi organisasi pemerintah dan non pemerintah yaitu :

- 1.1. Organisasi industri
- 1.2. Asosiasi dan forum

- 1.3. Kompetisi dan penghargaan
- 1.4. Galeri komersil dan galeri publik
- 1.5. Museum
2. Perlengkapan yang dibutuhkan berupa sumber-sumber informasi antara lain :
 - 2.1. Referensi kepustakaan
 - 2.2. Media elektronik
 - 2.3. Jaringan internet
 - 2.4. Seminar dan pelatihan
 - 2.5. Jurnal industri
 - 2.6. Diskusi dengan rekan industri
 - 2.7. Pengalaman dan pengamatan sendiri
3. Tugas pekerjaan meliputi :
 - 3.1. Mencapai tingkat efisiensi yang tinggi
 - 3.2. Identifikasi potensi kemitraan
 - 3.3. Berkomunikasi dengan rekan kerja dengan tepat
 - 3.4. Berbagi sumber daya
 - 3.5. Penyesuaian sistem administrasi
4. Peraturan pekerjaan :
 - 4.1. Kebijakan (*standard operating procedure*) internal perusahaan/organisasi

PANDUAN PENILAIAN

1. Penjelasan prosedur penilaian
 - 1.1. Penilaian dilakukan pada proyek atau kegiatan kerja yang memungkinkan calon untuk mengakses dan menerapkan informasi tentang industri pada konteks tertentu dan pada aktivitas kerja.
 - 1.2. Unit kompetensi yang harus dikuasai sebelumnya :
 - 1.2.1. TIK.DG01.001.01 Menerapkan pengetahuan dasar desain
2. Kondisi pengujian

Penilaian dilakukan di tempat kerja dan di luar tempat kerja pada saat pelaksanaan unit kerja. Metode penilaian yang dapat dijalankan berkaitan dengan unit kerja ini :

 - 2.1. Studi kasus untuk menilai penerapan informasi/pengetahuan tentang industri desain pada konteks pekerjaan tertentu
 - 2.2. Wawancara lisan atau tertulis untuk menilai pengetahuan tentang berbagai aspek dari industri desain
 - 2.3. Bukti portofolio

- 2.4. Laporan pihak ketiga tentang kinerja
3. Pengetahuan yang dibutuhkan :
 - 3.1. Pengetahuan dasar seni rupa
 - 3.2. Pengetahuan tentang sejarah seni
 - 3.3. Pengetahuan umum dari industri seni dan desain
4. Keterampilan yang dibutuhkan :
 - 4.1. Kemampuan dalam mengkaji (*literacy skills*) untuk menggali, mengolah dan menganalisa informasi/pengetahuan tentang industri desain untuk diintegrasikan ke dalam pekerjaan.
 - 4.2. Kemampuan berkomunikasi yaitu dalam menjelaskan dan merepresentasikan pengetahuan desain yang dimiliki terhadap pihak lain
5. Aspek kritis

Poin-poin yang akan dinilai :

 - 5.1. Produk/Hasil
 - 5.1.1. Pemahaman tentang bagaimana pengetahuan tentang industri desain diterapkan ke dalam aktivitas kerja yang efektif untuk memaksimalkan kinerja.
 - 5.1.2. Relevansi antara pemahaman pengetahuan industri dengan deskripsi pekerjaan.
 - 5.2. Proses
 - 5.2.1. Cara mengaplikasikan pengetahuan industri desain ke dalam aktivitas kerja
 - 5.2.2. Cara mengkomunikasikan pengetahuan industri dalam melakukan kontak dengan sesama rekan kerja

Kompetensi Kunci

No	KOMPETENSI KUNCI DALAM UNIT INI	TINGKAT
1.	Mengumpulkan, menganalisa dan mengorganisasikan informasi	2
2.	Mengkomunikasikan ide-ide dan informasi	1
3.	Merencanakan dan mengorganisasikan kegiatan	1
4.	Bekerjasama dengan orang lain dan kelompok	2
5.	Menggunakan gagasan secara matematis dan teknis	1
6.	Memecahkan masalah	1
7.	Menggunakan teknologi	1

KODE UNIT : TIK.DG01.003.01

JUDUL UNIT : **Menerapkan pengetahuan tentang metode grafika**

DESKRIPSI UNIT : Unit ini mendeskripsikan kemampuan intelektual dalam penguasaan pengetahuan mengenai metode grafika beserta penerapannya dalam menjalankan pekerjaannya di bidang Desain Grafis.

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA
1. Mengidentifikasi prinsip dan prosedur pra-cetak	1.1. Istilah-istilah khusus yang digunakan dalam tahap pra-cetak diidentifikasi perbedaan dan pengertiannya. 1.2. Konsep konversi warna diidentifikasi. 1.3. Tahap pengerjaan <i>final artwork</i> hingga karya siap dicetak dipaparkan dengan lengkap.
2. Mengidentifikasi prinsip dasar dan proses cetak	2.1. Jenis-jenis dan perbedaan teknik cetak serta kualitas hasil masing-masing teknik diidentifikasi. 2.2. Jenis-jenis mesin cetak yang digunakan dalam proses produksi diidentifikasi.
3. Mengidentifikasi prinsip dan proses <i>finishing</i> (pasca cetak)	3.1. Jenis-jenis aplikasi <i>finishing</i> pada hasil cetak diidentifikasi perbedaan dan prosesnya masing-masing. 3.2. Karakter tiap <i>finishing</i> diidentifikasi. 3.3. Teknik cetak/produksi dari tiap <i>finishing</i> diidentifikasi.
4. Menerapkan pengetahuan tentang metode grafika dalam mengontrol pelaksanaan tahap produksi	4.1. Pelaksanaan proses pra produksi, produksi dan paska produksi dikontrol sesuai pengetahuan metode grafika. 4.2. Proses dan kemajuan pelaksanaan tahap produksi dilaporkan.

BATASAN VARIABEL

1. Konteks variabel :

Unit kerja ini berkaitan langsung dengan bagian produksi yang meliputi tahap pra cetak, cetak dan paska cetak.

2. Perlengkapan atau fasilitas yang dibutuhkan saat unjuk kerja :
 - 2.1. Komputer
 - 2.2. Ruang/area pra produksi
 - 2.3. Alat gambar
 - 2.4. Buku panduan warna grafika
 - 2.5. Contoh material/bahan
 - 2.6. Contoh hasil cetak dan *finishing*

3. Tugas pekerjaan meliputi :
 - 3.1. Identifikasi dan aplikasi pengetahuan tahap pra-cetak :
 - 3.1.1. Konsep konversi warna (CMYK, RGB dan warna khusus)
 - 3.1.2. Pengerjaan *Final Artwork*
 - 3.1.3. Rekam plat
 - 3.2. Identifikasi dan aplikasi pengetahuan tahap cetak :
 - 3.2.1. Film Separasi (*Offset*)
 - 3.2.2. CTP (*Computer-to-Plate*)
 - 3.2.3. Cetak Digital (*Digital Print*)
 - 3.2.4. Sablon
 - 3.2.5. *Flexography*
 - 3.2.6. *Rotography*
 - 3.2.7. Cetak tinggi
 - 3.3. Identifikasi dan aplikasi pengetahuan tahap *finishing* (paska cetak) :
 - 3.3.1. Proses potong atau serit kertas
 - 3.3.2. *Foil/Poly*
 - 3.3.3. *Embossed dan Debossed*
 - 3.3.4. Proses *laminating gloss/doff, UV gloss/doff, spot UV*.
 - 3.3.5. *Die Cut*
 - 3.3.6. *Binding* (jilid)
 - 3.3.7. *Folding* (lipat/susun)

4. Peraturan pekerjaan :
 - 4.1. Kebijakan (*standard operating procedure*) internal perusahaan (khusus untuk lingkup kerja dalam perusahaan/organisasi)
 - 4.2. Kebijakan di lingkungan percetakan

PANDUAN PENILAIAN

1. Penjelasan prosedur penilaian

- 1.1. Penilaian dilakukan pada proyek atau kegiatan kerja yang memungkinkan calon untuk meninjau dan menerapkan pengetahuan tentang metode grafika untuk pengembangan kerja terutama yang berkaitan dengan tahap produksi desain.
- 1.2. Unit kompetensi yang harus dikuasai sebelumnya :
 - 1.2.1. TIK.DG01.001.01 Menerapkan pengetahuan dasar desain
- 1.3. Kaitan dengan unit kompetensi lainnya :
 - 1.3.1. TIK.DG01.008.01 Menyusun *brief* spesifikasi cetak
 - 1.3.2. TIK.DG02.001.01 Memaparkan kembali *brief* teknis spesifikasi kepada pihak lain
 - 1.3.3. TIK.DG03.001.01 Menghitung anggaran produksi

2. Kondisi pengujian

Penilaian dilakukan di tempat kerja maupun di luar tempat kerja khususnya di percetakan. Metode penilaian yang dapat dijalankan berkaitan dengan unit kerja ini antara lain :

- 2.1. Wawancara lisan dan tertulis
- 2.2. Observasi langsung
- 2.3. Peragaan / unjuk kerja dalam mendeteksi / mengidentifikasi peralatan / perlengkapan dalam tahap produksi

3. Pengetahuan yang dibutuhkan :

- 3.1. Teori dasar seni rupa
- 3.2. Teori dasar warna
- 3.3. Pengetahuan tentang satuan ukuran standar
- 3.4. Pengetahuan tentang material kerja

4. Keterampilan yang dibutuhkan :

- 4.1. Penggunaan komputer dan *software* grafis
- 4.2. Pemahaman dalam membaca (*literacy skills*)
- 4.3. Kemampuan berkomunikasi dengan pihak lain khususnya dengan bagian produksi dan percetakan

5. Aspek kritis

Poin-poin yang akan dinilai :

5.1. Produk

5.1.1. Penjabaran terminologi dalam metode grafika

5.1.2. Penguasaan prosedur dalam tahap pra cetak, cetak dan pasca cetak

5.1.3. Relevansi antara pemahaman tentang metode grafika dengan deskripsi pekerjaan.

5.2. Proses

5.2.1. Cara mengidentifikasi suatu permasalahan yang ada berdasarkan pengetahuan tentang metode grafika yang diketahui.

5.2.2. Cara menentukan metode grafika berdasarkan pengetahuan tentang metode grafika yang diketahui sebagai solusi atas permasalahan yang ada.

Kompetensi Kunci

No	KOMPETENSI KUNCI DALAM UNIT INI	TINGKAT
1.	Mengumpulkan, menganalisa dan mengorganisasikan informasi	2
2.	Mengkomunikasikan ide-ide dan informasi	1
3.	Merencanakan dan mengorganisasikan kegiatan	1
4.	Bekerjasama dengan orang lain dan kelompok	2
5.	Menggunakan gagasan secara matematis dan teknis	1
6.	Memecahkan masalah	1
7.	Menggunakan teknologi	1

KODE UNIT : TIK.DG01.004.01

JUDUL UNIT : Mengoperasikan perangkat lunak desain grafis

DESKRIPSI UNIT : Unit ini mendeskripsikan penguasaan pengetahuan dan kemampuan dalam mengoperasikan perangkat lunak (*software*) yang lazim digunakan dalam desain grafis.

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA
1. Menentukan jenis <i>software</i> yang sesuai untuk aktivitas tertentu dalam Desain Grafis	1.1 Perangkat lunak (<i>software</i>) yang lazim digunakan dalam desain grafis diidentifikasi jenis-jenis dan perbedaan utamanya. 1.2 Manfaat dari tiap <i>software</i> yang digunakan dalam desain grafis diidentifikasi. 1.3 Karakter, keunggulan dan kekurangan dari tiap <i>software</i> yang digunakan diidentifikasi.
2. Mengoperasikan <i>software Vector-Drawing</i>	2.1 Fasilitas yang tersedia dalam <i>software vector-drawing</i> diidentifikasi dan digunakan. 2.2 Pembuatan gambar vektor dihasilkan. 2.3 Penyuntingan atau pengolahan gambar vektor dilakukan. 2.4 Tata letak menggunakan <i>software vector drawing</i> dilakukan. 2.5 Pengolahan teks dengan menggunakan <i>software vector drawing</i> dilakukan.
3. Mengoperasikan <i>software Image-Editing</i>	3.1 Fasilitas yang tersedia dalam <i>software image-editing</i> diidentifikasi dan digunakan. 3.2 Penyuntingan gambar menggunakan <i>software image-editing</i> dikerjakan. 3.3 Penggabungan dan penghapusan (manipulasi) gambar dilakukan.
4. Mengoperasikan <i>software Page-Layout</i>	4.1. Pengaturan tata letak dari elemen-elemen desain yang ada dilakukan dengan menggunakan <i>software page-layout</i> . 4.2. Pengaturan tata letak halaman per halaman untuk desain publikasi dilakukan secara konsisten.

BATASAN VARIABEL

1. Konteks variabel :
 - 1.1. *Software* yang digunakan dalam desain grafis mengacu pada konteks 2 dimensi.
 - 1.2. Kriteria unjuk kerja yang dijabarkan merupakan kriteria minimal, di mana selain kriteria-kriteria di atas masih banyak lagi aktivitas yang dapat dilakukan dengan menggunakan *software-software* desain grafis.
2. Perlengkapan atau fasilitas yang dibutuhkan :
 - 2.1. *Software* desain grafis
 - 2.2. Komputer yang memadai untuk aplikasi desain grafis
 - 2.3. *Printer* dan *scanner*
 - 2.4. *Hard disk* dengan kapasitas penyimpanan yang tinggi
 - 2.5. Kertas
 - 2.6. Ruangan yang memadai untuk operasi komputer
3. Tugas dalam pekerjaan :
 - 3.1. Penggunaan *software vector-drawing* biasanya berkaitan dengan 2 hal :
 - 3.1.1. *Tracing* / menggambar ulang
 - 3.1.2. Pengolahan gambar berbasis vektor termasuk teks
 - 3.2. Penggunaan *software image-editing* berkaitan dengan aktivitas utama :
 - 3.2.1. Penyuntingan gambar (*retouching*)
 - 3.2.2. Manipulasi gambar (*digital imaging*)
 - 3.3. Penggunaan *software page-layout* berkaitan dengan aktivitas desain editorial.
4. Peraturan pekerjaan :
 - 4.1. Kebijakan (*standard operating procedure*) internal perusahaan/organisasi

PANDUAN PENILAIAN

1. Penjelasan prosedur penilaian
 - 1.1. Penilaian dilakukan pada proyek atau kegiatan kerja yang memungkinkan calon untuk menampilkan kriteria unjuk kerja secara langsung.
 - 1.2. Kaitan dengan unit kompetensi lainnya :
 - 1.3.1. TIK.DG01.006.01 Menerapkan teori dasar desain grafis
 - 1.3.2. TIK.DG02.001.01 Memaparkan kembali *brief* teknis spesifikasi kepada pihak lain

1.3.3. TIK.DG02.006.01 Mendesain karya berdasarkan *brief*

2. Kondisi pengujian

Penilaian dilakukan di tempat kerja. Metode penilaian yang dapat dijalankan berkaitan dengan unit kerja ini antara lain :

- 2.1. Wawancara lisan dan tertulis
- 2.2. Observasi langsung
- 2.3. Demonstrasi / unjuk kompetensi secara langsung

3. Pengetahuan yang dibutuhkan :

- 3.1. Pengetahuan tentang teknologi informasi
- 3.2. Teori dasar warna
- 3.3. Pengetahuan tentang satuan ukuran standar
- 3.4. Pengetahuan dasar desain grafis

4. Keterampilan yang dibutuhkan :

- 4.1. Program aplikasi desain grafis
- 4.2. Pemanfaatan perangkat keras seperti *printer*, *scanner* dan kamera digital.

5. Aspek kritis

Poin-poin yang akan dinilai :

- 5.1. Produk
 - 5.1.1. Karya *vector-drawing*
 - 5.1.2. Karya *image-editing*
 - 5.1.3. Karya *page-layout*
- 5.2. Proses
 - 5.2.1. Kemampuan mengoperasikan perangkat lunak sesuai kriteria unjuk kerja.
 - 5.2.2. Ketepatan dalam penggunaan dan pemanfaatan fasilitas *software*
 - 5.2.3. Efisiensi penggunaan waktu saat pelaksanaan unit kerja

Kompetensi Kunci

No	KOMPETENSI KUNCI DALAM UNIT INI	TINGKAT
1.	Mengumpulkan, menganalisa dan mengorganisasikan informasi	2
2.	Mengkomunikasikan ide-ide dan informasi	1
3.	Merencanakan dan mengorganisasikan kegiatan	1
4.	Bekerjasama dengan orang lain dan kelompok	1
5.	Menggunakan gagasan secara matematis dan teknis	1
6.	Memecahkan masalah	2
7.	Menggunakan teknologi	2

KODE UNIT : TIK.DG01.005.01

JUDUL UNIT : Mendokumentasikan kemajuan kerja

DESKRIPSI UNIT : Unit ini mendeskripsikan ketrampilan dan pengetahuan yang dibutuhkan untuk mendokumentasikan konsepsi, pembangunan dan kemajuan kerja yang dipaparkan dalam lembar kemajuan kerja (*project progress sheet*)

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA
1. Menyusun informasi untuk dokumentasi pekerjaan	1.1. Informasi yang relevan yang dapat dimasukkan dalam dokumentasi pekerjaan diidentifikasi. 1.2. Informasi untuk menentukan apa yang harus disertakan berdasarkan pada konteks pekerjaan tertentu dievaluasi kembali. 1.3. Struktur dan format yang sesuai untuk pencatatan kemajuan pekerjaan dipilih. 1.4. Informasi dan cara yang akan mendukung proses dokumentasi diorganisir.
2. Mencatat perkembangan pekerjaan dalam lembar kemajuan kerja (<i>project progress sheet</i>)	2.1. Lembar kemajuan kerja secara akurat disesuaikan dengan format dan struktur yang dipilih. 2.2. Semua informasi yang relevan meliputi konsep, ide, pengalaman dan proses evaluasi yang berkelanjutan dicantumkan. 2.3. Dokumentasi disusun dan dikemas secara profesional untuk memenuhi kebutuhan pihak penerima informasi yang dimaksud.
3. Melaporkan tahapan perkembangan pekerjaan	3.1. Hasil pencatatan atau dokumentasi kemajuan kerja diperiksa dan ditinjau kembali. 3.2. Dokumentasi kemajuan kerja dilaporkan dan dipaparkan kepada pihak yang membutuhkan informasi yang bersangkutan.

BATASAN VARIABEL

1. Konteks variabel :

Unit kerja ini berkaitan dengan kegiatan pencatatan kemajuan untuk setiap pekerjaan.

2. Perlengkapan :
 - 2.1. Materi/isi dokumentasi :
 - 2.1.1. Konsep kreatif dan teknis pengerjaan
 - 2.1.2. Perlengkapan, peralatan, material yang digunakan
 - 2.1.3. Parameter/kendala
 - 2.1.4. Ide-ide atau gagasan
 - 2.1.5. Referensi atau acuan kerja
 - 2.2. Dokumentasi dapat berupa :
 - 2.2.1. Penjelasan singkat
 - 2.2.2. Gambar atau sketsa
 - 2.2.3. Bagan, grafik atau diagram alur kerja
 - 2.2.4. Data digital dalam CD/DVD-ROM (*softcopy*)
 - 2.2.5. Foto (analog atau digital)
 - 2.2.5. Referensi teks
3. Tugas pekerjaan meliputi :
 - 3.1. Pencatatan konseptualisasi
 - 3.2. Pencatatan eksperimen
 - 3.3. Dokumentasi proses dan langkah-langkah
 - 3.4. Resolusi ide atau pemecahan masalah
 - 3.5. Pendataan teknik dan bahan-bahan
4. Peraturan pekerjaan :
 - 4.1. Kebijakan (*standard operating procedure*) internal perusahaan/organisasi

PANDUAN PENILAIAN

1. Penjelasan prosedur penilaian
 - 1.1. Penilaian dilakukan pada proyek atau kegiatan kerja yang memungkinkan calon untuk menampilkan bukti dokumentasi kemajuan kerja secara langsung.
 - 1.2. Unit kompetensi yang harus dikuasai sebelumnya :
 - 1.2.1. TIK.DG01.001.01 Menerapkan pengetahuan dasar desain
 - 1.2.2. TIK.DG01.002.01 Bekerja dalam konteks organisasi desain
2. Kondisi pengujian

Penilaian dilakukan di tempat kerja pada saat pelaksanaan unit kerja. Metode yang digunakan dalam melaksanakan penilaian :

 - 2.1. Bukti dokumentasi yang telah disusun
 - 2.2. Observasi langsung pada saat mendokumentasikan kemajuan kerja

- 2.3. Wawancara secara lisan dan tulisan
 - 2.4. Laporan pihak ketiga yaitu rekan kerja
3. Pengetahuan yang dibutuhkan :
- 3.1. Pengetahuan tentang cara-cara merekam ide, proses dan pengembangan kerja
 - 3.2. Pengetahuan tentang pekerjaan lain yang relevan dengan pekerjaan yang dilakukan (referensi dari desainer lain)
 - 3.3. Pengetahuan tentang hak cipta yang berhubungan dengan sumber informasi yang diperlukan dan mendokumentasikan kemajuan kerja.
4. Keterampilan yang dibutuhkan :
- 4.1. Pemahaman dalam membaca dan meneliti sumber informasi
 - 4.2. Keterampilan mengakses sumber informasi yang dibutuhkan
 - 4.3. Keterampilan memperkirakan waktu kerja
5. Aspek kritis
- Poin-poin yang akan dinilai :
- 5.1. Produk
 - 5.1.1. Dokumentasi kemajuan kerja dalam berbagai metode yang sesuai dengan kebutuhan
 - 5.2. Proses
 - 5.2.1. Cara mendokumentasikan kemajuan kerja dalam berbagai metode yang dibutuhkan
 - 5.2.2. Akurasi dan ketepatan dalam mendokumentasikan kemajuan kerja
 - 5.2.3. Kelengkapan dalam mendokumentasikan semua informasi yang dibutuhkan dalam kemajuan kerja

Kompetensi Kunci

No	KOMPETENSI KUNCI DALAM UNIT INI	TINGKAT
1.	Mengumpulkan, menganalisa dan mengorganisasikan informasi	2
2.	Mengkomunikasikan ide-ide dan informasi	1
3.	Merencanakan dan mengorganisasikan kegiatan	2
4.	Bekerjasama dengan orang lain dan kelompok	2
5.	Menggunakan gagasan secara matematis dan teknis	1
6.	Memecahkan masalah	1
7.	Menggunakan teknologi	1

KODE UNIT : TIK.DG01.006.01

JUDUL UNIT : Menerapkan teori dasar desain grafis

DESKRIPSI UNIT : Unit ini mendeskripsikan kemampuan intelektual dalam penguasaan pengetahuan mengenai teori dasar desain beserta unsur-unsur yang terkandung di dalamnya berikut dengan cara pengaplikasiannya dalam bidang Desain Grafis.

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA
1. Membedakan <i>Layout</i> , Warna dan Tipografi sebagai lingkup dasar dalam desain grafis	1.1 Lingkup dasar yang tercakup dalam penjabaran teori dasar desain grafis antara lain <i>layout</i> , warna dan tipografi diidentifikasi perbedaannya 1.2 Setiap cabang dari desain grafis diidentifikasi karakter dan penggunaannya
2. Mengidentifikasi dasar-dasar <i>Layout</i> dan mengaplikasikannya pada karya desain	2.1 Pengertian dan tujuan pengaturan <i>layout</i> diidentifikasi 2.2 Elemen-elemen yang terkandung dalam <i>layout</i> didefinisikan dan diidentifikasi perbedaan serta penggunaannya 2.3 Prinsip-prinsip pengaturan <i>layout</i> diidentifikasi 2.4 Media komunikasi yang digunakan dalam Desain Grafis diidentifikasi jenis-jenis dan penggunaannya masing-masing 2.5 Penerapan atau aplikasi <i>layout</i> pada masing-masing media komunikasi yang ada, termasuk tahapan kerja layout dilakukan
3. Membedakan dasar-dasar Warna dan mengaplikasikannya pada karya desain	3.1 Klasifikasi warna beserta pengertiannya masing-masing diidentifikasi 3.2 Istilah-istilah yang lazim digunakan dalam warna diidentifikasi dan dibedakan beserta pengertiannya masing-masing. 3.3 Makna psikologis dari tiap warna yang ada diidentifikasi 3.4 Aplikasi warna pada desain dilakukan sesuai makna dari warna itu sendiri serta tujuan komunikasinya
4. Mengidentifikasi dasar-dasar Tipografi	4.1 Pengertian dasar dan tujuan dari penggunaan tipografi diidentifikasi 4.2 Jenis-jenis atau klasifikasi huruf yang ada diidentifikasi berikut perbedaan dan penggunaannya masing-masing

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA
	4.3 Istilah-istilah yang lazim digunakan dalam tipografi diidentifikasi pengertiannya 4.4 Aturan-aturan yang harus dipenuhi dan dihindari dalam tipografi diidentifikasi 4.5 Kesan dari tiap huruf diidentifikasi sebagai bahan penerapan tipografi pada karya desain 4.6 Aplikasi huruf pada karya desain dilakukan sesuai karakter dari huruf itu sendiri serta tujuan komunikasinya
5. Menerapkan pengetahuan dasar desain grafis dalam mengeksplorasi solusi kreatif	5.1 Gagasan tentang cara-cara tertentu di mana pengetahuan tentang dasar desain grafis digunakan dalam bekerja, dirumuskan 5.2 Seluruh ide dalam pelaksanaan pekerjaan diintegrasikan

BATASAN VARIABEL

1. Konteks variabel :

- 1.1. Lingkup teori dasar desain grafis yang dijabarkan dalam unit ini dibatasi pada penjelasan dan pemahaman *Layout*, Warna dan Tipografi.
- 1.2. Penguasaan tentang *layout* minimal mencakup elemen, prinsip dan tahapan proses kerja *layout*.
- 1.3. Penguasaan warna minimal mencakup istilah dan makna psikologis.
- 1.4. Penguasaan tipografi minimal mencakup istilah, perbedaan jenis huruf, aturan dan kesan huruf.

2. Perlengkapan sumber informasi yang berhubungan dengan teori dasar desain grafis :

- 2.1. Referensi kepustakaan / buku-buku
- 2.2. Media elektronik
- 2.3. Jurnal *online* yang didukung oleh komputer, *printer*, *scanner* dan jaringan internet yang memadai untuk mencari data
- 2.4. Seminar dan workshop
- 2.5. Jurnal / artikel ilmiah
- 2.6. Observasi dan pengamatan langsung
- 2.7. Wawancara dengan pakar dan praktisi

3. Tugas pekerjaan :

- 3.1. Mengakses dan mengumpulkan informasi yang berhubungan dengan teori

dasar desain grafis

- 3.2. Memilih informasi yang paling relevan
 - 3.3. Menjabarkan informasi
 - 3.4. Menganalisa informasi
 - 3.5. Menganalisa permasalahan
 - 3.6. Menggunakan informasi untuk menemukan solusi
4. Peraturan pekerjaan :
- 4.1. Kebijakan (*standard operating procedure*) internal perusahaan/organisasi

PANDUAN PENILAIAN

1. Penjelasan prosedur penilaian
 - 1.1. Penilaian dilakukan pada proyek atau kegiatan kerja yang memungkinkan calon untuk meninjau dan menerapkan pengetahuan untuk pengembangan kerja.
 - 1.2. Unit kompetensi yang harus dikuasai sebelumnya :
 - 1.2.1. TIK.DG01.001.01 Menerapkan pengetahuan dasar desain
 - 1.3. Kaitan dengan unit kompetensi lainnya :
 - 1.3.1. TIK.DG02.005.01 Mengembangkan dan mengkomunikasikan konsep desain
 - 1.3.2. TIK.DG02.006.01 Mendesain karya berdasarkan *brief*
2. Kondisi pengujian

Penilaian dilakukan di tempat kerja dan di luar tempat kerja. Metode penilaian yang dapat dijalankan berkaitan dengan unit kerja ini antara lain :

 - 2.1. Wawancara lisan dan tertulis
 - 2.2. Observasi langsung
3. Pengetahuan yang dibutuhkan :
 - 3.1. Teori dasar desain
 - 3.2. Pengetahuan dasar warna
 - 3.3. Pengetahuan tentang satuan ukuran standar
 - 3.4. Pengetahuan tentang material kerja
4. Keterampilan yang dibutuhkan :
 - 4.1. Kemampuan dalam mengkaji (*literacy skills*) untuk menggali, mengolah dan menganalisa informasi/pengetahuan dasar desain grafis untuk dapat

diintegrasikan ke dalam pekerjaan.

- 4.2. Kemampuan berkomunikasi yaitu dalam memaparkan pengetahuan dasar desain grafis terhadap pihak lain

5. Aspek kritis

Poin-poin yang akan dinilai :

5.1. Produk

- 5.1.1. Presentasi/penjabaran pemahaman teori dasar desain grafis dalam melakukan analisa terhadap permasalahan ataupun suatu bentuk karya desain

5.2. Proses

- 5.2.1. Metode yang digunakan dalam menciptakan relevansi antara esensi dari pemahaman teori dengan permasalahan yang ada dalam rangka melakukan analisa dan pencarian solusi

Kompetensi Kunci

No	KOMPETENSI KUNCI DALAM UNIT INI	TINGKAT
1.	Mengumpulkan, menganalisa dan mengorganisasikan informasi	2
2.	Mengkomunikasikan ide-ide dan informasi	2
3.	Merencanakan dan mengorganisasikan kegiatan	1
4.	Bekerjasama dengan orang lain dan kelompok	1
5.	Menggunakan gagasan secara matematis dan teknis	2
6.	Memecahkan masalah	1
7.	Menggunakan teknologi	1

KODE UNIT : TIK.DG01.007.01

JUDUL UNIT : **Menyusun dokumentasi lengkap untuk menjaga Hak Atas Kekayaan Intelektual terhadap karya yang dihasilkan**

DESKRIPSI UNIT : Unit ini mendeskripsikan keterampilan dan pengetahuan yang dibutuhkan untuk melindungi proses dan hasil kerja dari penggunaan yang tidak berhak.

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA
1. Memastikan bahwa proteksi hak cipta pada kreatifitas kerja atau kemampuan adalah sesuai secara lokal atau internasional	1.1 Semua prosedur yang diperlukan untuk memastikan bahwa materi yang dibuat dilindungi oleh hukum secara lokal dan internasional terhadap tindakan pelanggaran hukum baik pekerjaan reproduksi keseluruhan produk maupun sebagian yang tidak memiliki hak cipta dilakukan. 1.2 Semua prosedur yang diperlukan untuk memastikan bahwa pekerjaan dilindungi hukum secara lokal maupun internasional terhadap peniruan kerja baik melalui media cetak, tayangan langsung atau pada media lainnya dilakukan. 1.3 Riset dan upaya mendapatkan kekuatan hukum yang terpercaya di mana perlu untuk meyakinkan bahwa hak desainer/hak kepemilikan hak cipta dilindungi.
2. Memenuhi semua syarat persetujuan hak cipta	2.1. Dokumen-dokumen yang terkait dengan persetujuan hak cipta dijaga agar aman dan dapat diambil dengan mudah bila diperlukan. 2.2. Semua tanggung jawab dijalankan untuk memastikan terpenuhinya persyaratan persetujuan hak cipta pada saat diperlukan.

BATASAN VARIABEL

1. Konteks variabel :

Unit kerja ini berlaku untuk seluruh sektor teknologi informasi dan komunikasi, dengan melibatkan :

1.1. Pencipta atau artis

- 1.2. Industri / Manajer
 - 1.3. Para agen
 - 1.4. Pihak penegak hukum
2. Perlengkapan :
- 2.1. Referensi lengkap mengenai HAKI
 - 2.2. Obyek HAKI yang meliputi :
 - 2.2.1. Buku, pamflet dan semua hasil karya tulis lainnya
 - 2.2.2. Ceramah, kuliah, pidato dan sebagainya.
 - 2.2.3. Cipta seni musik, karawitan, drama, tari, pewayangan, pantomim dan karya siaran antara lain untuk media radio, televisi, film dan rekaman video.
 - 2.2.4. Cipta karya tari (koreografi), ciptaan lagu atau musik dengan atau tanpa teks, dan karya rekaman suara atau bunyi.
 - 2.2.5. Cipta seni rupa seperti seni lukis, pahat, patung dan kaligrafi.
 - 2.2.6. Seni batik
 - 2.2.7. Arsitektur
 - 2.2.8. *Engineering drawing* dan spesifikasinya.
 - 2.2.9. Sinematografi
 - 2.2.10. Fotografi
 - 2.2.11. Program komputer
 - 2.2.12. Terjemahan, saduran, tafsir, dan penyusunan bunga rampai
3. Tugas pekerjaan :
- 3.1. Memastikan bahwa proteksi hak cipta pada kreatifitas kerja atau kemampuan adalah sesuai secara lokal atau internasional
 - 3.2. Memenuhi semua syarat persetujuan hak cipta
 - 3.3. Menyusun dokumentasi lengkap untuk menjaga hak cipta atas karya yang dihasilkan
 - 3.4. Mengidentifikasi jenis-jenis pelanggaran hak cipta
4. Peraturan pekerjaan :
- 4.1. UU Nomor 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta
 - 4.2. Kebijakan (*standard operating procedure*) internal perusahaan (khusus untuk lingkup kerja dalam perusahaan/organisasi)

PANDUAN PENILAIAN

1. Penjelasan prosedur penilaian

- 1.1. Penilaian dilakukan pada proyek atau kegiatan kerja yang memungkinkan calon untuk menerapkan pengetahuan tentang HAKI serta menampilkan kriteria unjuk kerja secara langsung.
- 1.2. Kaitan dengan unit kompetensi lainnya :
 - 1.2.1. TIK.DG02.005.01 Mengembangkan dan mengkomunikasikan konsep desain
 - 1.2.2. TIK.DG02.006.01 Mendesain karya berdasarkan *brief*

2. Kondisi pengujian

Penilaian dilakukan di lingkungan tempat kerja yang disimulasikan mendekati tempat kerja. Penilaian dapat diberikan pada pekerjaan, di luar pekerjaan atau gabungan keduanya. Metode penilaian yang dapat dijalankan berkaitan dengan unit kerja ini antara lain :

- 2.1. Studi kasus dan skenario sebagai dasar diskusi penerbitan hak cipta
- 2.2. Simulasi contoh kerja atau kegiatan
- 2.3. Simulasi latihan menyelesaikan masalah
- 2.4. Wawancara lisan mengenai penerbitan hak cipta
- 2.5. Laporan pihak ketiga dan prestasi otentik sebelumnya
- 2.6. Contoh otentik kerja yang terkait dengan penanganan hak cipta
- 2.1. Demonstrasi / unjuk kompetensi secara langsung

3. Pengetahuan yang dibutuhkan :

- 3.1. Keabsahan HAKI
- 3.2. Perbedaan antara hak pelaku kerja, hak mekanis dan sinkronisasi
- 3.3. Syarat-syarat hak cipta karya desain

4. Keterampilan yang dibutuhkan :

- 4.1. Prosedur pembuktian kepemilikan karya
- 4.2. Kemampuan berkomunikasi untuk mencapai konsensus
- 4.3. Kemampuan komunikasi untuk mencapai persetujuan pengeluaran hak cipta

5. Aspek kritis

Poin-poin yang akan dinilai :

- 5.1. Produk

- 5.1.1. Prosedur pengajuan dan perolehan hak cipta atas karya yang dihasilkan
- 5.1.2. Dokumentasi lengkap yang berkaitan dengan pengajuan hak cipta
- 5.2. Proses
 - 5.2.1. Kemampuan melakukan riset langsung dan atau mencari bantuan yang sesuai ketika diperlukan untuk menangani masalah HAKI.
 - 5.2.2. Mengerti peran organisasi yang sesuai dengan hukum dan bisnis HAKI.

Kompetensi Kunci

No	KOMPETENSI KUNCI DALAM UNIT INI	TINGKAT
1.	Mengumpulkan, menganalisa dan mengorganisasikan informasi	2
2.	Mengkomunikasikan ide-ide dan informasi	2
3.	Merencanakan dan mengorganisasikan kegiatan	2
4.	Bekerjasama dengan orang lain dan kelompok	2
5.	Menggunakan gagasan secara matematis dan teknis	1
6.	Memecahkan masalah	2
7.	Menggunakan teknologi	1

KODE UNIT : TIK.DG01.008.01

JUDUL UNIT : Menyusun *brief* teknis spesifikasi cetak

DESKRIPSI UNIT : Unit ini mendeskripsikan kemampuan dalam menyusun rincian teknis spesifikasi secara lengkap dari karya desain untuk memenuhi kebutuhan pihak percetakan dalam menyiapkan proses produksi.

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA
1. Menghasilkan penulisan yang benar sesuai metode grafika	1.1. Ukuran bidang kerja sesuai satuan ukuran standar dituliskan dengan benar dan lengkap. 1.2. Teknik cetak yang digunakan dituliskan dengan istilah yang benar. 1.3. Kode dan jumlah penggunaan warna dicantumkan dengan benar dan detail. 1.4. Teknik <i>finishing</i> yang akan digunakan dituliskan dan dijelaskan dengan istilah yang benar dan lengkap.
2. Menjabarkan material yang digunakan	2.1. Jenis material yang akan digunakan dijabarkan secara merinci. 2.2. Dimensi material yang digunakan dicantumkan dengan benar. 2.3. Untuk pekerjaan dengan lebih dari satu media, masing-masing materialnya dijabarkan secara rinci.

BATASAN VARIABEL

1. Konteks variabel :

- 1.1. *Brief* teknis spesifikasi berkaitan tahap persiapan produksi.
- 1.2. Bahasa yang digunakan adalah bahasa yang lazim digunakan di lingkungan percetakan.
- 1.3. Komponen atau materi *brief* teknis spesifikasi dicantumkan dengan lengkap dan merinci.

2. Perlengkapan materi *brief* teknis spesifikasi :

- 2.1. Ukuran/format karya

- 2.2. Jenis material yang digunakan
 - 2.3. Aplikasi warna; jumlah dan sisi aplikasi warna
Diwakili dengan kode angka, contoh 4/0, 2/0, 4/4, dan sebagainya.
 - 2.4. Jenis proses cetak (film/CTP/digital/sablon/flexography/rotography)
 - 2.5. Jenis aplikasi *finishing*
 - 2.6. Informasi tambahan lain yang diperlukan
3. Tugas pekerjaan :
- 3.1. Menghasilkan penulisan yang benar sesuai pengetahuan metode grafika yang meliputi ukuran bidang kerja, teknik cetak dan *finishing*, serta penggunaan warna
 - 3.2. Menjabarkan material yang digunakan
4. Peraturan pekerjaan :
- 4.1. Kebijakan (*standard operating procedure*) internal perusahaan (khusus untuk lingkup kerja dalam perusahaan/organisasi)
 - 4.2. Kebijakan atau aturan dalam lingkungan percetakan

PANDUAN PENILAIAN

1. Penjelasan prosedur penilaian
Penilaian dilakukan pada proyek atau kegiatan kerja yang memungkinkan calon untuk menampilkan kriteria unjuk kerja secara langsung.
 - 1.2. Unit kompetensi yang harus dikuasai sebelumnya :
 - 1.2.1. TIK.DG01.003.01 Menerapkan pengetahuan tentang metode grafika
 - 1.2.2. TIK.DG01.004.01 Memaparkan kembali *brief* teknis spesifikasi kepada pihak lain
 - 1.2.3. TIK.DG02.001.01 Menerapkan teori dasar desain grafis
 - 1.3. Kaitan dengan unit kompetensi lainnya :
 - 1.3.1. TIK.DG02.009.01 Menentukan material karya desain
 - 1.3.2. TIK.DG03.001.01 Menghitung anggaran produksi
2. Kondisi pengujian
Penilaian dilakukan di tempat kerja dan di luar tempat kerja terutama di percetakan.
Metode penilaian yang dapat dijalankan berkaitan dengan unit kerja ini antara lain :
 - 2.1. Wawancara lisan dan tertulis
 - 2.2. Observasi langsung

- 2.3. Demonstrasi / unjuk kompetensi secara langsung
 - 2.4. Bukti *brief* teknis spesifikasi cetak
3. Pengetahuan yang dibutuhkan :
- 1.1. Pengetahuan metode reproduksi grafika
 - 1.2. Pengetahuan dasar warna
 - 1.3. Pengetahuan tentang material kerja
4. Keterampilan yang dibutuhkan :
- 4.1. Keterampilan dalam menyusun laporan (*literacy skills*)
5. Aspek kritis
- Poin-poin yang akan dinilai :
- 5.1. Produk
 - 5.1.1. *Brief* teknis spesifikasi cetak
 - 5.2. Proses
 - 5.2.1. Kelengkapan dalam penyusunan *brief* teknis spesifikasi
 - 5.2.2. Ketepatan dalam menjabarkan komponen *brief* teknis spesifikasi cetak

Kompetensi Kunci

No	KOMPETENSI KUNCI DALAM UNIT INI	TINGKAT
1.	Mengumpulkan, menganalisa dan mengorganisasikan informasi	2
2.	Mengkomunikasikan ide-ide dan informasi	1
3.	Merencanakan dan mengorganisasikan kegiatan	1
4.	Bekerjasama dengan orang lain dan kelompok	1
5.	Menggunakan gagasan secara matematis dan teknis	1
6.	Memecahkan masalah	1
7.	Menggunakan teknologi	1

KODE UNIT : TIK.DG01.009.01

JUDUL UNIT : Menerapkan teori dasar komunikasi

DESKRIPSI UNIT : Unit ini mendeskripsikan kemampuan intelektual dalam penguasaan pengetahuan mengenai teori dasar komunikasi khususnya komunikasi visual.

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA
1. Mengidentifikasi dasar-dasar komunikasi	1.1. Informasi yang berkaitan dengan prinsip dasar komunikasi diakses dan dikumpulkan. 1.2. Fungsi komunikasi diidentifikasi.
2. Mengelaborasi komponen komunikasi	2.1. Komponen Komunikator (<i>who</i>) dari proses komunikasi diidentifikasi. 2.2. Komponen Pesan (<i>says what</i>) dari proses komunikasi diidentifikasi. 2.3. Komponen Media (<i>in which channel</i>) dari proses komunikasi diidentifikasi. 2.4. Komponen Komunikan (<i>to whom</i>) dalam proses komunikasi diidentifikasi. 2.5. Komponen Pengaruh (<i>with what effect</i>) dalam proses komunikasi diidentifikasi.
3. Mengidentifikasi pengetahuan dasar komunikasi visual	3.1. Prinsip-prinsip dasar dalam komunikasi visual diidentifikasi. 3.2. Proses dan cara berpikir dalam komunikasi visual diidentifikasi.
4. Menerapkan pengetahuan dasar komunikasi dalam pencarian solusi kreatif	3.1. Informasi yang dibutuhkan mengenai klien diakses dan dikumpulkan berdasarkan pengetahuan dasar komunikasi. 3.2. Solusi kreatif yang berkaitan dengan kebutuhan klien dicari dan dikembangkan berdasarkan pengetahuan dasar komunikasi.

BATASAN VARIABEL

1. Konteks variabel :

Semua elemen kompetensi dalam unit ini berlaku untuk mengakses, mengidentifikasi

dan menerapkan sumber informasi yang berkaitan dengan pengetahuan dasar komunikasi.

2. Perlengkapan meliputi :

2.1. Sumber informasi :

- 2.1.1. Referensi kepustakaan / Buku-buku
- 2.1.2. Media elektronik
- 2.1.3. Jurnal *online*
- 2.1.4. Seminar dan pelatihan
- 2.1.5. Jurnal / artikel ilmiah
- 2.1.6. Observasi dan pengamatan langsung
- 2.1.7. Wawancara dengan pakar dan praktisi

2.2. Fasilitas untuk mengakses sumber dan mengumpulkan informasi :

- 2.2.1. Perpustakaan
- 2.2.2. Komputer
- 2.2.3. *Printer* dan *Scanner*
- 2.2.4. Jaringan internet
- 2.2.5. *Hard disk* dengan kapasitas memadai

2.3. Materi komponen komunikasi :

- 2.3.1. Komunikator atau Penyampai Pesan (*who*)
- 2.3.2. Pesan yang disampaikan (*says what/what*)
- 2.3.3. Media yang digunakan sebagai penyampai pesan (*in which channel/how*)
- 2.3.4. Komunikan (*to whom*) yaitu pihak yang menerima pesan.
- 2.3.5. Efek atau pengaruh apa yang timbul dari proses komunikasi itu (*with what effect*).

3. Tugas pekerjaan :

- 3.1. Mengakses dan mengumpulkan informasi yang berhubungan dengan teori dasar komunikasi
- 3.2. Memilih informasi yang paling relevan
- 3.3. Menjabarkan dan menganalisa informasi yang telah dipilih
- 3.4. Menganalisa permasalahan yang ada
- 3.5. Menggunakan informasi untuk menemukan solusi terhadap permasalahan

4. Peraturan pekerjaan :

- 4.1. Kebijakan (*standard operating procedure*) internal perusahaan (khusus

untuk lingkup kerja dalam perusahaan/organisasi)

PANDUAN PENILAIAN

1. Penjelasan prosedur penilaian

- 1.1. Penilaian dilakukan pada proyek atau kegiatan kerja yang memungkinkan calon untuk meninjau dan menerapkan pengetahuan untuk pengembangan kerja.
- 1.2. Unit kompetensi yang harus dikuasai sebelumnya :
 - 1.2.1. TIK.DG01.006.01 Menerapkan teori dasar desain grafis
- 1.3. Kaitan dengan unit kompetensi lainnya :
 - 1.3.1. TIK.DG02.005.01 Mengembangkan dan mengkomunikasikan konsep desain
 - 1.3.2. TIK.DG02.008.01 Mempresentasikan hasil karya desain kepada klien
 - 1.3.3. TIK.DG02.010.01 Merekomendasikan argumen-argumen yang meyakinkan terhadap hasil karya desain kepada klien
 - 1.3.4. TIK.DG03.002.01 Mengintegrasikan pengetahuan dasar *branding* dan komunikasi pemasaran dengan desain grafis

2. Kondisi pengujian

Penilaian dilakukan di tempat kerja dan di luar tempat kerja. Metode penilaian yang dapat dijalankan berkaitan dengan unit kerja ini antara lain :

- 2.1. Wawancara lisan dan tertulis
- 2.2. Observasi langsung

3. Pengetahuan yang dibutuhkan :

- 3.1. Teori dasar desain
- 3.2. Pengetahuan dasar warna
- 3.3. Pengetahuan tentang satuan ukuran standar
- 3.4. Pengetahuan tentang material kerja

4. Keterampilan yang dibutuhkan :

- 4.1. Kemampuan dalam mengkaji (*literacy skills*) untuk menggali, mengolah dan menganalisa informasi/pengetahuan dasar komunikasi untuk dapat diintegrasikan ke dalam pekerjaan.

- 4.2. Kemampuan berkomunikasi yaitu dalam memaparkan pengetahuan dasar desain grafis terhadap pihak lain.

5. Aspek kritis

Poin-poin yang akan dinilai :

5.1. Produk

5.1.1. Penjelasan teori dengan benar

5.1.2. Analisa permasalahan

5.2. Proses

5.2.1. Metode yang digunakan dalam menciptakan relevansi antara esensi yang didapat dari pemahaman teori dengan permasalahan yang ada dalam rangka melakukan analisa dan pencarian solusi.

Kompetensi Kunci

No	KOMPETENSI KUNCI DALAM UNIT INI	TINGKAT
1.	Mengumpulkan, menganalisa dan mengorganisasikan informasi	2
2.	Mengkomunikasikan ide-ide dan informasi	2
3.	Merencanakan dan mengorganisasikan kegiatan	1
4.	Bekerjasama dengan orang lain dan kelompok	2
5.	Menggunakan gagasan secara matematis dan teknis	1
6.	Memecahkan masalah	1
7.	Menggunakan teknologi	1

KODE UNIT : TIK.DG01.010.01

JUDUL UNIT : Menghasilkan *creative brief* untuk pengembangan karya desain

DESKRIPSI UNIT : Unit ini mendeskripsikan penguasaan pengetahuan mengenai *brief* berbasis kreatif dan kemampuan dalam mempersiapkan, merumuskan dan menyusun *brief* kreatif untuk pengembangan karya desain.

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA
1. Membandingkan jenis-jenis <i>creative brief</i>	1.1 Pengertian <i>creative brief</i> diidentifikasi 1.2 <i>Creative brief</i> untuk pengembangan desain diidentifikasi 1.3 Instruksi atau <i>creative brief</i> untuk pengembangan fotografi diidentifikasi 1.4 Instruksi atau <i>creative brief</i> untuk pengembangan ilustrasi diidentifikasi 1.5 Instruksi atau <i>creative brief</i> untuk pengembangan teks / <i>penulisan naskah</i> diidentifikasi
2. Menerjemahkan rencana/konsep kreatif yang berasal dari <i>client brief</i>	2.1 Penjabaran rencana kreatif yang masih terlalu luas dipersempit 2.2 Rencana kreatif yang masih berupa catatan kasar/ <i>draft</i> diubah ke dalam bahasa kreatif yang sistematis 2.3 Deskripsi atau penjelasan mengenai klien disusun dalam format yang singkat, padat dan jelas
3. Menghasilkan pilihan media dan karakter visual yang sesuai	3.1 Penentuan format media yang digunakan dalam karya desain dilakukan, beserta dengan penjabaran alasan penggunaan media 3.2 Penentuan <i>mood</i> /karakter visual yang sesuai dengan karakter/kebutuhan klien dilakukan, beserta dengan penjabaran kaitan <i>mood</i> visual dengan kebutuhan klien 3.3 Batasan yang berkaitan dengan anggaran yang dimiliki klien dan efisiensi teknik produksi diidentifikasi dan dijabarkan sebagai salah satu kriteria dalam <i>creative brief</i>

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA
4. Mengelaborasi pesan sesuai dengan target yang diidentifikasi	4.1 Target/sasaran pesan diidentifikasi dan dijabarkan 4.2 Pesan yang ingin disampaikan diidentifikasi dan dijabarkan
5. Melakukan pengawasan pada saat pelaksanaan proses kreatif	5.1 Penjabaran tahapan pekerjaan dari mulai sketsa hingga <i>dummy</i> akhir dilakukan untuk menentukan durasi tiap bagian pekerjaan 5.2 Tenggat waktu ditentukan sesuai hasil pembahasan dengan klien 5.3 Jadwal kerja atau <i>timeline</i> dibuat untuk membatasi penyelesaian tiap tahapan pekerjaan 5.4 Pengarahan atau supervisi desain dengan berpatokan pada <i>creative brief</i> desain dilakukan secara berkala 5.5 Pengarahan atau supervisi fotografi, ilustrasi dan penulisan naskah (<i>copywriting</i>) dengan berpatokan pada <i>creative brief</i> masing-masing dilakukan secara berkala

BATASAN VARIABEL

1. Konteks variabel :

Creative brief yang dikenal dalam desain grafis secara garis besar terbagi menjadi 2 jenis yaitu :

- 1.1. *Creative brief* internal yaitu berisi instruksi pengembangan desain
- 1.2. *Creative brief* eksternal atau pendukung yaitu berisi instruksi bagi pihak pendukung :
 - 1.2.1. Fotografi
 - 1.2.2. Ilustrasi
 - 1.2.3. *Copywriting* / *Text Editing* / Penulisan Naskah
 - 1.2.4. *Brief* pendukung lainnya

2. Perlengkapan :

- 2.1. Nama proyek
- 2.2. Data klien / perusahaan / produk
- 2.3. Jenis media
- 2.4. Uraian konsep visual, biasanya menyebutkan *mood* visual (*tone, looks and*

- manner*) yang ingin ditampilkan
- 2.5. Kriteria desain / fotografi / ilustrasi / *copywriting* / dan lain-lain
 - 2.6. Tanggal batas waktu pekerjaan
 - 2.7. Informasi tambahan
3. Tugas pekerjaan :
- 3.1. Membandingkan jenis-jenis *creative brief*
 - 3.2. Menerjemahkan rencana/konsep kreatif yang berasal dari *client brief*
 - 3.3. Menghasilkan pilihan media dan karakter visual yang sesuai
 - 3.4. Mengelaborasi pesan sesuai dengan target yang diidentifikasi
 - 3.5. Memperkirakan estimasi waktu kerja
 - 3.6. Melakukan pengawasan pada saat pelaksanaan proses kreatif
4. Peraturan pekerjaan :
- 4.1. Kebijakan (*standard operating procedure*) internal perusahaan (khusus untuk lingkup kerja dalam perusahaan/organisasi)

PANDUAN PENILAIAN

1. Penjelasan prosedur penilaian
Penilaian dilakukan pada proyek atau kegiatan kerja yang memungkinkan calon untuk menampilkan kriteria unjuk kerja secara langsung.
 - 1.2. Unit kompetensi yang harus dikuasai sebelumnya :
 - 1.2.1. TIK.DG02.001.01 Menerapkan teori dasar desain grafis
 - 1.2.2. TIK.DG02.002.01 Menerapkan teori dasar komunikasi
 - 1.2.3. TIK.DG02.003.01 Menerjemahkan *client brief*
 - 1.2.4. TIK.DG02.005.01 Mendesain karya berdasarkan *brief*
2. Kondisi pengujian
Penilaian dilakukan di dalam lingkungan tempat kerja. Metode yang digunakan dalam melakukan penilaian antara lain :
 - 2.1. Bukti penyusunan *creative brief*
3. Pengetahuan yang dibutuhkan :
 - 3.1. Pengetahuan dasar desain visual
 - 3.2. Pengetahuan dasar komunikasi
 - 3.3. Pengetahuan dasar fotografis
 - 3.4. Pengetahuan dasar ilustrasi

3.5. Pengetahuan dasar penulisan naskah (*copywriting*)

4. Keterampilan yang dibutuhkan :

- 4.1. Kemampuan menyusun laporan secara sistematis
- 4.2. Manajemen waktu

5. Aspek kritis

Poin-poin yang akan dinilai :

- 5.1. Produk
 - 5.1.1. *Creative brief*
- 5.2. Proses
 - 5.2.1. Ketepatan dalam penjabaran komponen *creative brief*
 - 5.2.2. Kelengkapan penyusunan *creative brief*

Kompetensi Kunci

No	KOMPETENSI KUNCI DALAM UNIT INI	TINGKAT
1.	Mengumpulkan, menganalisa dan mengorganisasikan informasi	3
2.	Mengkomunikasikan ide-ide dan informasi	3
3.	Merencanakan dan mengorganisasikan kegiatan	3
4.	Bekerjasama dengan orang lain dan kelompok	3
5.	Menggunakan gagasan secara matematis dan teknis	3
6.	Memecahkan masalah	3
7.	Menggunakan teknologi	2

KODE UNIT : TIK.DG01.011.01

JUDUL UNIT : Mengkoordinasikan dan mengadakan rapat internal dengan tim

DESKRIPSI UNIT : Unit ini mendefinisikan kemampuan memandu dan mengawasi jalannya rapat atau pembahasan yang berlangsung secara internal.

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA
1. Melakukan persiapan rapat	1.1. Materi yang akan dibahas dalam rapat dipersiapkan. 1.2. Seluruh personil yang diikutsertakan dalam rapat diinformasikan.
2. Memandu dan mengawasi jalannya rapat	2.1. Penjelasan <i>brief</i> pekerjaan dilakukan dengan lengkap dan sejelas-jelasnya. 2.2. Penjelasan situasi atau batasan-batasan yang berkaitan dengan <i>brief</i> pekerjaan dilakukan untuk memberikan gambaran yang jelas kepada para personil rapat. 2.3. Panduan tanya jawab dilakukan agar proses tanya jawab berlangsung dengan tertib dan teratur. 2.4. Masukan atau pendapat yang dilontarkan pada saat berlangsungnya rapat ditampung.
3. Melakukan koordinasi pekerjaan dengan tiap personil rapat	3.1. Pembagian tugas dengan para personil rapat dilakukan. 3.2. Penjelasan tenggat waktu dari pekerjaan dilakukan secara merinci. 3.3. Pengarahan atau supervisi dari setiap tugas yang sudah diberikan tetap dilakukan untuk mengontrol proses pelaksanaan pekerjaan.
4. Melaporkan hasil rapat internal	4.1. Rangkuman hasil rapat dibuat dan diuraikan kembali saat berakhirnya rapat. 4.2. Rangkuman hasil rapat disusun kembali secara sistematis dan dilaporkan kepada atasan.

BATASAN VARIABEL

1. Konteks variabel :
Unit kerja ini dibatasi pada tugas memandu dan mengawasi, bukan sebagai pemimpin rapat.
2. Perlengkapan :
 - 2.1. Komponen yang harus ada pada saat berlangsungnya rapat internal :
 - 2.1.1. Materi rapat, bisa berupa slide presentasi atau selebaran tertulis
 - 2.1.2. Peserta rapat
 - 2.1.3. Pemimpin atau Pemandu/moderator
 - 2.1.4. Notulis
 - 2.1.5. Notulen atau Berita Acara
 - 2.2. Fasilitas yang diperlukan :
 - 2.2.1. Ruang rapat yang memadai, cukup luas untuk menampung semua personil rapat
 - 2.2.2. Kursi dan meja rapat
 - 2.2.3. Proyektor dan Layar
 - 2.2.4. Komputer/*Laptop*
3. Tugas pekerjaan :
 - 3.1. Melakukan persiapan rapat
 - 3.2. Memandu dan mengawasi jalannya rapat
 - 3.3. Melakukan koordinasi pekerjaan dengan tiap personil rapat
 - 3.4. Melaporkan hasil rapat internal
4. Peraturan pekerjaan :
 - 4.1. Kebijakan (*standard operating procedure*) internal perusahaan (khusus untuk lingkup kerja dalam perusahaan/organisasi)

PANDUAN PENILAIAN

1. Penjelasan prosedur penilaian
 - 1.1. Penilaian dilakukan pada proyek atau kegiatan kerja yang memungkinkan calon untuk menampilkan kriteria unjuk kerja secara langsung.
 - 1.2. Unit kompetensi yang harus dikuasai sebelumnya :
 - 1.2.1. TIK.DG01.010.01 Menghasilkan *creative brief* untuk

pengembangan karya desain

1.2.2. TIK.DG02.004.01 Menerjemahkan *client brief*

1.3. Kaitan dengan unit kompetensi lainnya :

1.3.1. TIK.DG02.009.01 Mengevaluasi hasil karya desain

1.3.2. TIK.DG02.011.01 Mengatur tim kerja

2. Kondisi pengujian

Penilaian dilakukan di tempat kerja dan di luar tempat kerja, khususnya di lingkungan tempat berlangsungnya rapat internal. Metode penilaian yang digunakan :

2.1. Observasi langsung

2.2. Wawancara lisan

2.3. Simulasi pelaksanaan rapat

2.4. Laporan hasil rapat secara tertulis

2.5. Laporan pihak ketiga terutama personil rapat

3. Pengetahuan yang dibutuhkan :

3.1. Pengetahuan dasar desain

3.2. Pengetahuan tentang dasar-dasar kepemimpinan

3.3. Pengetahuan tentang cara-cara memandu rapat

3.4. Pengetahuan tentang dasar-dasar koordinasi

4. Keterampilan yang dibutuhkan :

4.1. Kemampuan supervisi / melakukan pengarahan

4.2. Kemampuan menyimak

4.3. Kemampuan berbicara dan presentasi

4.4. Kemampuan bekerja sama dengan tim

4.5. Kemampuan koordinasi

4.6. Manajemen waktu

5. Aspek kritis

Poin-poin yang akan dinilai :

5.1. Produk

5.1.1. Rapat internal dengan materi koordinasi pekerjaan

5.2. Proses

5.2.1. Cara/teknik memandu rapat

5.2.2. Kelancaran jalannya rapat

5.2.3. Respon/tanggapan peserta rapat terhadap pelaksanaan koordinasi

Kompetensi Kunci

No	KOMPETENSI KUNCI DALAM UNIT INI	TINGKAT
1.	Mengumpulkan, menganalisa dan mengorganisasikan informasi	3
2.	Mengkomunikasikan ide-ide dan informasi	3
3.	Merencanakan dan mengorganisasikan kegiatan	3
4.	Bekerjasama dengan orang lain dan kelompok	3
5.	Menggunakan gagasan secara matematis dan teknis	2
6.	Memecahkan masalah	3
7.	Menggunakan teknologi	2

KODE UNIT : TIK.DG02.001.01

JUDUL UNIT : **Memaparkan kembali *brief* teknis spesifikasi kepada pihak lain**

DESKRIPSI UNIT : Unit ini mendeskripsikan kemampuan dalam membaca, memahami dan menerjemahkan *brief* teknis spesifikasi.

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA
1. Mengidentifikasi pengetahuan metode grafika	1.1. Satuan ukuran standar yang digunakan dalam percetakan dan desain grafis diidentifikasi. 1.2. Informasi tentang teknik cetak diakses dan diidentifikasi. 1.3. Istilah-istilah dalam proses pra cetak hingga pasca cetak diidentifikasi.
2. Membandingkan material kerja yang satu dengan yang lainnya	2.1. Material yang lazim digunakan dalam desain grafis diidentifikasi jenis-jenisnya. 2.2. Kegunaan tiap material yang digunakan diidentifikasi. 2.3. Karakter termasuk kelebihan dan kelemahan dari tiap material dibedakan.
3. Menginterpretasikan <i>brief</i> teknis spesifikasi kepada pihak lain	3.1 Pola <i>brief</i> teknis spesifikasi dibaca dengan logika yang benar dan sistematis. 3.2 Materi/isi <i>brief</i> secara keseluruhan diidentifikasi. 3.1 Materi/isi <i>brief</i> secara keseluruhan diterjemahkan untuk dipaparkan kembali kepada pihak lain.

BATASAN VARIABEL

1. Konteks variabel :
Brief teknis spesifikasi berkaitan tahap persiapan produksi.
2. Perlengkapan :
 - 2.1. Ukuran/format karya
 - 2.2. Jenis material yang digunakan

- 2.3. Aplikasi warna; jumlah dan sisi aplikasi warna
Diwakili dengan kode angka, contoh 4/0, 2/0, 4/4, dan sebagainya.
 - 2.4. Jenis proses cetak (film/CTP/digital/sablon/flexography/rotography)
 - 2.5. Jenis aplikasi *finishing*
 - 2.6. Dan informasi tambahan lainnya.
3. Tugas pekerjaan :
- 3.1. Mengidentifikasi pengetahuan metode grafika
 - 3.2. Membandingkan material kerja yang satu dengan yang lainnya
 - 3.3. Menginterpretasikan *brief* teknis spesifikasi kepada pihak lain
4. Peraturan pekerjaan :
- 4.1. Kebijakan (*standard operating procedure*) internal perusahaan (khusus untuk lingkup kerja dalam perusahaan/organisasi)
 - 4.2. Kebijakan atau aturan dalam lingkungan percetakan

PANDUAN PENILAIAN

1. Penjelasan prosedur penilaian
- 1.1. Penilaian dilakukan pada proyek atau kegiatan kerja yang memungkinkan calon untuk menampilkan kriteria unjuk kerja secara langsung.
 - 1.2. Unit kompetensi yang harus dikuasai sebelumnya :
 - 1.2.1. TIK.DG01.003.01 Menerapkan pengetahuan tentang metode grafika
 - 1.2.2. TIK.DG01.008.01 Menyusun *brief* teknis spesifikasi cetak
2. Kondisi pengujian
- Penilaian dilakukan di tempat kerja dan di luar tempat kerja terutama di percetakan.
- Metode penilaian yang dapat dijalankan berkaitan dengan unit kerja ini antara lain :
- 2.1. Wawancara lisan dan tertulis
 - 2.2. Observasi langsung
 - 2.3. Peragaan/unjuk kemampuan dalam mendeteksi/mengidentifikasi peralatan yang digunakan dalam tahap produksi
3. Pengetahuan yang dibutuhkan :
- 3.1. Teori dasar seni rupa
 - 3.2. Teori dasar warna
 - 3.3. Pengetahuan tentang satuan ukuran standar

3.4. Pengetahuan tentang material kerja

4. Keterampilan yang dibutuhkan :

- 4.1. Pemahaman dalam membaca (*literacy skills*) untuk menggali, mengolah dan menganalisa informasi dalam *brief* teknis spesifikasi.
- 4.2. Kemampuan berkomunikasi yaitu dalam memaparkan informasi yang diperoleh dari *brief* teknis spesifikasi terhadap pihak lain.

5. Aspek kritis

Poin-poin yang akan dinilai :

5.1. Produk

- 5.1.1. Penjelasan isi *brief* teknis spesifikasi secara lisan pada pihak lain khususnya pada tahap pra produksi, produksi dan paska produksi.

5.2. Proses

- 5.2.1. Pola identifikasi/pengenalan terhadap *brief* teknis spesifikasi
- 5.2.2. Pemahaman terhadap isi *brief*
- 5.2.3. Metode interpretasi *brief* pada saat memaparkan kembali kepada pihak lain

Kompetensi Kunci

No	KOMPETENSI KUNCI DALAM UNIT INI	TINGKAT
1.	Mengumpulkan, menganalisa dan mengorganisasikan informasi	2
2.	Mengkomunikasikan ide-ide dan informasi	1
3.	Merencanakan dan mengorganisasikan kegiatan	1
4.	Bekerjasama dengan orang lain dan kelompok	3
5.	Menggunakan gagasan secara matematis dan teknis	1
6.	Memecahkan masalah	1
7.	Menggunakan teknologi	1

KODE UNIT : TIK.DG02.002.01

JUDUL UNIT : **Membentuk *dummy***

DESKRIPSI UNIT : Unit ini mendeskripsikan keterampilan dalam mengerjakan bentuk contoh dari karya desain yang akan dipresentasikan kepada klien secara manual.

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA
1. Membedakan jenis-jenis <i>dummy</i>	1.1 Pola bentangan dan bentuk akhir/jadi dari <i>dummy</i> untuk media dalam bentuk 3 dimensi diidentifikasi. 1.2 Presentasi/ <i>dummy</i> untuk media dalam bentuk 2 dimensi diidentifikasi.
2. Memperkirakan pola rancangan <i>dummy</i>	2.1 Garis panduan memotong diidentifikasi. 2.2 Garis panduan lipat/tekuk diidentifikasi. 2.3 Lidah atau area tempel dibedakan dari area desain utama.
3. Menjalankan prosedur persiapan pembentukan <i>dummy</i>	3.1. Jenis-jenis peralatan dan perlengkapan yang digunakan dalam pembuatan <i>dummy</i> diidentifikasi. 3.2. Jenis material/bahan dasar untuk setiap jenis <i>dummy</i> diidentifikasi. 3.3. Kegunaan setiap peralatan disesuaikan dengan bahan/material <i>dummy</i> .
4. Membangun <i>dummy</i> untuk media 3 dimensi	4.1. Pemotongan bentuk pola dilakukan dengan benar sesuai garis potong yang sudah dibuat. 4.2. Lipatan/tekukan berdasarkan pola yang ada dibentuk dengan benar. 4.3. Penempelan dilakukan dengan benar sesuai area tempel/lem yang sudah ditentukan. 4.4. <i>Finishing</i> akhir untuk <i>dummy</i> yang sudah terbentuk dikerjakan dengan dan rapi.

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA
5. Mengerjakan presentasi/ <i>dummy</i> untuk media 2 dimensi	5.1 Pemotongan area kerja disesuaikan dengan garis batas potong (paskris). 5.2 Dasar/alas bidang kerja atau bingkai sebagai pendukung penampilan presentasi akhir diaplikasikan dengan benar pada karya yang sudah dipersiapkan. 5.3 <i>Finishing</i> akhir untuk <i>dummy</i> yang sudah selesai disiapkan dikerjakan dengan benar dan rapi.

BATASAN VARIABEL

1. Konteks variabel :

Unit kerja ini menuntut ketrampilan tangan dengan tingkat kecepatan dan kerapihan yang tinggi, serta pengetahuan tentang karakter material.

Jenis media yang dibuatkan *dummy* dibagi 2 :

1.1. Media 3 dimensi :

- 1.1.1. Kemasan
- 1.1.2. Media dengan format buku
- 1.1.3. Brosur lipat
- 1.1.4. Kalender
- 1.1.5. Kartu

1.2. Media 2 dimensi :

- 1.2.1. Poster
- 1.2.2. *Banner*
- 1.2.3. *Stationery* atau alat surat menyurat

2. Perlengkapan :

2.1. Peralatan membentuk *dummy* :

- 2.1.1. Alat potong
- 2.1.2. Alat menempel
- 2.1.3. Alas kerja
- 2.1.4. Alat pembersih dan tempat sampah

2.2. Material atau bahan *dummy* :

- 2.2.1. Berbagai jenis kertas
- 2.2.2. Plastik

- 2.2.3. Kain
- 2.2.4. Bahan-bahan pendukung lainnya seperti kayu dan logam
- 2.3. Fasilitas yang diperlukan :
 - 2.3.1. Ruang khusus tertutup dengan ventilasi udara yang cukup
 - 2.3.2. Area luar ruangan untuk melakukan penyemprotan lem
 - 2.3.3. Pendingin ruangan berupa kipas angin atau AC untuk mengeringkan lem
 - 2.3.4. Lemari atau rak penyimpanan untuk peralatan dan material
- 3. Tugas pekerjaan :
 - 3.1. Membedakan jenis-jenis *dummy*
 - 3.2. Memperkirakan pola rancangan *dummy*
 - 3.3. Menjalankan prosedur persiapan pembentukan *dummy*
 - 3.4. Mengerjakan *dummy* untuk media 2 dan 3 dimensi
- 4. Peraturan pekerjaan :
 - 4.1. Kebijakan (*standard operating procedure*) internal perusahaan (khusus untuk lingkup kerja dalam perusahaan/organisasi)

PANDUAN PENILAIAN

- 1. Penjelasan prosedur penilaian
 - 1.1. Penilaian dilakukan pada proyek atau kegiatan kerja yang memungkinkan calon untuk menampilkan kriteria unjuk kerja secara langsung (proses kerja) dan bukti hasil jadi (produk).
 - 1.2. Unit kompetensi yang harus dikuasai sebelumnya :
 - 1.2.1. TIK.DG01.001.01 Menerapkan pengetahuan dasar desain
 - 1.2.2. TIK.DG01.002.01 Menerapkan pengetahuan tentang metode grafika
- 2. Kondisi pengujian

Penilaian dilakukan di tempat kerja. Metode yang digunakan dalam melaksanakan penilaian antara lain :

 - 2.1. Observasi langsung
 - 2.2. Bukti/hasil jadi *dummy*
- 3. Pengetahuan yang dibutuhkan :
 - 3.1. Pengetahuan tentang dasar desain
 - 3.2. Pengetahuan dasar tentang warna dan mampu membedakan warna

- 3.3. Pengetahuan tentang karakter bahal/material (ukuran, berat dan lain-lain)
- 3.4. Pengetahuan tentang cara-cara pengukuran yang benar
- 4. Keterampilan yang dibutuhkan :
 - 4.1. Akurasi/ketepatan dalam bekerja
 - 4.2. Kerapihan dalam bekerja
 - 4.3. Kecepatan dalam bekerja
 - 4.4. Kebersihan dalam bekerja
- 5. Aspek kritis

Poin-poin yang akan dinilai :

 - 5.1. Produk
 - 5.1.1. *Dummy*/bentuk jadi dari suatu karya desain
 - 5.2. Proses
 - 5.2.1. Pemahaman terhadap pola rancangan *dummy*
 - 5.2.2. Persiapan pembuatan *dummy*
 - 5.2.3. Pelaksanaan pembuatan *dummy* hingga tahap *finishing* :
 - a. Ketepatan / akurasi / presisi
 - b. Kerapihan dan kebersihan
 - c. Efisiensi waktu dalam bekerja

Kompetensi Kunci

No	KOMPETENSI KUNCI DALAM UNIT INI	TINGKAT
1.	Mengumpulkan, menganalisa dan mengorganisasikan informasi	2
2.	Mengkomunikasikan ide-ide dan informasi	1
3.	Merencanakan dan mengorganisasikan kegiatan	2
4.	Bekerjasama dengan orang lain dan kelompok	2
5.	Menggunakan gagasan secara matematis dan teknis	2
6.	Memecahkan masalah	1
7.	Menggunakan teknologi	1

KODE UNIT : TIK.DG02.003.01

JUDUL UNIT : Mengerjakan *Final Artwork*

DESKRIPSI UNIT : Unit ini mendeskripsikan penguasaan pengetahuan dan keahlian dalam menyiapkan karya desain akhir (*Final Artwork*) dalam format digital yang siap untuk diproduksi/dicetak.

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA
1. Merapikan karya visual secara teknis	1.1. Ukuran dari setiap elemen visual yang ada disesuaikan dengan ukuran yang diharapkan (ukuran yang masih salah diperbaiki) 1.2. Kesalahan-kesalahan secara teknis yang masih terdapat dalam karya desain diperbaiki.
2. Memastikan karya visual atau foto/ilustrasi yang digunakan dalam format <i>high-resolution</i>	2.1. Gambar yang masih dalam format <i>low-resolution</i> diubah ke dalam format yang siap cetak. 2.2. Gambar <i>low-resolution</i> yang tidak bisa langsung diperbesar diperbaiki agar tidak terlihat pecah.
3. Menyesuaikan penggunaan warna dengan sistem yang digunakan dalam proses cetak	3.1. Format warna yang digunakan dipastikan menggunakan format yang sesuai dengan sistem dalam proses cetak. 3.2. Untuk proses cetak dengan sistem separasi, warna-warna yang sudah ada dipisahkan dalam format warna CMYK dan warna khusus. 3.3. Untuk proses cetak digital, sistem warna dipastikan dalam format RGB.
4. Memberikan tanda-tanda sebagai pengganti penjelasan secara tertulis yang mudah dimengerti oleh pihak percetakan	4.1. Garis batas potong dibuat hanya sebagai panduan pada saat produksi sehingga harus diletakkan di luar area karya. 4.2. Untuk media tertentu seperti kemasan garis batas potong dibuat seakurat mungkin mengikuti bentuk terbuka dari kemasan.

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA
	<p>4.3. Batas bidang aman (<i>bleed</i>) harus selalu dibuat agar pada saat pemotongan hasil cetak tidak terlihat bidang putih di sekitar area karya.</p> <p>4.4. Untuk media komunikasi tertentu informasi tertulis dicantumkan untuk kebutuhan tahap produksi.</p>

BATASAN VARIABEL

1. Konteks variabel :
Unit terpenting dalam tahap pra produksi, memiliki kaitan erat dengan departemen produksi.
2. Perlengkapan :
 - 2.1. Komputer, *software image-editing*, *vector-drawing* dan *page-layout*
 - 2.2. *Printer* dan *scanner*
 - 2.3. Buku panduan warna dalam berbagai format (*coated*, *uncoated*, *basic*, *special color*)
3. Tugas pekerjaan :
 - 3.1. Merapikan karya visual secara teknis
 - 3.2. Memastikan karya visual atau foto/ilustrasi yang digunakan dalam format *high-resolution*
 - 3.3. Menyesuaikan penggunaan warna dengan sistem yang digunakan dalam proses cetak (RGB, CMYK dan warna khusus)
 - 3.4. Memberikan tanda-tanda sebagai pengganti penjelasan secara tertulis yang mudah dimengerti oleh pihak percetakan
4. Peraturan pekerjaan :
 - 4.1. Kebijakan (*standard operating procedure*) internal perusahaan (khusus untuk lingkup kerja dalam perusahaan/organisasi)
 - 4.2. Kebijakan atau aturan dalam lingkungan percetakan

PANDUAN PENILAIAN

1. Penjelasan prosedur penilaian
Penilaian dilakukan pada proyek atau kegiatan kerja yang memungkinkan

calon untuk menampilkan kriteria unjuk kerja secara langsung.

1.2. Unit kompetensi yang harus dikuasai sebelumnya :

1.2.1. TIK.DG01.003.01 Menerapkan pengetahuan tentang metode grafika

1.2.2. TIK.DG01.005.01 Mengoperasikan perangkat lunak desain grafis

1.2.3. TIK.DG02.006.01 Mendesain karya berdasarkan *brief*

2. Kondisi pengujian

Penilaian dilakukan di tempat kerja pada saat pelaksanaan unit kerja. Metode penilaian yang dapat dijalankan berkaitan dengan unit kerja ini antara lain :

2.1. Bukti portofolio

2.2. Observasi langsung

2.3. Demonstrasi / unjuk kompetensi secara langsung

3. Pengetahuan yang dibutuhkan :

3.1. Kegunaan *software image-editing, vector-drawing* dan *page-layout*.

3.2. Pengetahuan dasar tentang warna dan mampu membedakan warna

3.3. Pengetahuan tentang satuan ukuran standar termasuk ukuran dan berat kertas.

3.4. Pengetahuan tentang cara-cara pengukuran yang benar

3.5. Pengetahuan tentang satuan resolusi gambar

3.6. Pengetahuan tentang *pre-press*

4. Keterampilan yang dibutuhkan :

4.1. Kerapihan dalam bekerja

4.2. Penggunaan komputer dan perangkat keras seperti *printer* dan *scanner*

4.3. Menguasai penggunaan *software* desain grafis

4.4. Efisiensi waktu dalam menyiapkan *final artwork*

4.5. Keterampilan memperbaiki kualitas gambar yang kurang

5. Aspek kritis

Poin-poin yang akan dinilai :

5.1. Produk

5.1.1. Finalisasi karya visual yang dibutuhkan pada tahap produksi secara lengkap dan akurat

5.2. Proses

5.2.1. Kelengkapan komponen *final artwork* sesuai prosedur tahapan pra produksi

- 5.2.2. Ketepatan/akurasi dalam persiapan *final artwork* (sesuai yang direncanakan pada tahap desain awal)
- 5.2.3. Efisiensi waktu dalam persiapan *final artwork*
- 5.2.4. Semua informasi yang dibutuhkan pada tahap produksi dapat diterima dan dipahami dengan baik oleh pihak pelaksana produksi dan percetakan.

Kompetensi Kunci

No	KOMPETENSI KUNCI DALAM UNIT INI	TINGKAT
1.	Mengumpulkan, menganalisa dan mengorganisasikan informasi	2
2.	Mengkomunikasikan ide-ide dan informasi	1
3.	Merencanakan dan mengorganisasikan kegiatan	2
4.	Bekerjasama dengan orang lain dan kelompok	2
5.	Menggunakan gagasan secara matematis dan teknis	2
6.	Memecahkan masalah	2
7.	Menggunakan teknologi	2

KODE UNIT : TIK.DG02.004.01

JUDUL UNIT : Menerjemahkan *client brief*

DESKRIPSI UNIT : Unit ini mendeskripsikan penguasaan pengetahuan dalam mengidentifikasi dan memahami kebutuhan/keinginan yang disampaikan langsung oleh klien yang dijabarkan dalam bentuk sebuah *brief*.

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA
1. Menginterpretasikan <i>client brief</i>	1.1. Informasi awal yang berupa data-data klien diidentifikasi. 1.2. Informasi yang berupa permasalahan atau kebutuhan diidentifikasi. 1.3. Informasi berupa anggaran yang dimiliki oleh klien diidentifikasi.
2. Menghasilkan konsep kreatif secara garis besar berkaitan dengan permasalahan yang terdapat dalam <i>client brief</i>	2.1. Bahasa klien diubah ke dalam bahasa kreatif. 2.2. Data-data klien dijabarkan seluas-luasnya bersama dengan kemungkinan rencana solusi kreatif (<i>brainstorming/mind mapping</i>).

BATASAN VARIABEL

1. Konteks variabel :

Brief klien bisa berupa rincian tertulis yang sudah disusun secara sistematis oleh pihak klien, ada juga yang masih berupa deskripsi secara verbal yang disampaikan langsung oleh klien.

2. Perlengkapan :

Informasi atau data awal klien biasanya meliputi :

- 2.1. Sejarah/riwayat klien, termasuk identitas visual yang sudah dimiliki
- 2.2. Karakter produk/klien
- 2.3. *Positioning* produk/klien
- 2.4. Target atau sasaran pasar produk/klien

3. Tugas pekerjaan :

- 3.1. Menginterpretasikan *client brief*
- 3.2. Menghasilkan konsep kreatif secara garis besar berkaitan dengan

permasalahan yang terdapat dalam *client brief*

4. Peraturan pekerjaan :

- 4.1. Kebijakan (*standard operating procedure*) internal perusahaan (khusus untuk lingkup kerja dalam perusahaan/organisasi)

PANDUAN PENILAIAN

1. Penjelasan prosedur penilaian

Penilaian dilakukan pada proyek atau kegiatan kerja yang memungkinkan calon untuk menampilkan kriteria unjuk kerja secara langsung.

1.2. Unit kompetensi yang harus dikuasai sebelumnya :

1.2.1. TIK.DG02.001.01 Menerapkan teori dasar desain grafis

1.2.2. TIK.DG02.002.01 Menerapkan teori dasar komunikasi

1.3. Kaitan dengan unit kompetensi lainnya :

1.3.1. TIK.DG02.006.01 Mendesain karya berdasarkan *brief*

1.3.2. TIK.DG02.010.01 Menghasilkan *creative brief* untuk pengembangan karya desain

1.3.3. TIK.DG02.011.01 Mempresentasikan hasil karya desain kepada klien

1.3.4. TIK.DG03.004.01 Merekomendasikan argumen-argumen yang meyakinkan terhadap hasil karya desain kepada klien

2. Kondisi pengujian

Penilaian dilakukan di tempat kerja. Metode penilaian yang dapat dijalankan berkaitan dengan unit kerja ini antara lain :

- 2.1. Wawancara lisan dan tertulis
2.2. Observasi langsung
2.3. Demonstrasi / unjuk kompetensi secara langsung

3. Pengetahuan yang dibutuhkan :

- 3.1. Pengetahuan dasar desain grafis
3.2. Pengetahuan dasar komunikasi
3.3. Pengetahuan tentang metode interpretasi (*client brief*)

4. Keterampilan yang dibutuhkan :

- 4.1. Pemahaman dalam membaca (*literacy skills*) untuk menggali, mengolah dan menganalisa informasi dalam *client brief*.

4.2. Kemampuan berkomunikasi yaitu dalam menerima pemaparan dari klien.

5. Aspek kritis

Poin-poin yang akan dinilai :

5.1. Produk

5.1.1. *Creative brief* yang selanjutnya dijadikan panduan dalam merumuskan konsep kreatif

5.2. Proses

5.2.1. Pola pemahaman terhadap *client brief*

5.2.2. Metode yang digunakan dalam menerjemahkan *client brief* menjadi *creative brief*

Kompetensi Kunci

No	KOMPETENSI KUNCI DALAM UNIT INI	TINGKAT
1.	Mengumpulkan, menganalisa dan mengorganisasikan informasi	3
2.	Mengkomunikasikan ide-ide dan informasi	2
3.	Merencanakan dan mengorganisasikan kegiatan	2
4.	Bekerjasama dengan orang lain dan kelompok	2
5.	Menggunakan gagasan secara matematis dan teknis	2
6.	Memecahkan masalah	2
7.	Menggunakan teknologi	1

KODE UNIT : TIK.DG02.005.01

JUDUL UNIT : Mengembangkan dan mengkomunikasikan konsep desain

DESKRIPSI UNIT : Unit ini mendeskripsikan keterampilan dan pengetahuan yang dibutuhkan untuk mengolah, mengembangkan dan mengkomunikasikan konsep kreatif yang akan digunakan dalam pengembangan karya desain.

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA
1. Mengidentifikasi informasi yang dibutuhkan untuk pengembangan konsep desain	1.1. Materi atau bahan informasi yang relevan untuk pengembangan konsep desain sesuai dengan konteks dan tujuan desain diidentifikasi. 1.2. Informasi kunci yang akan digunakan dalam pengembangan konsep dicari dan dikumpulkan. 1.3. Informasi yang telah dikumpulkan diseleksi dan dipilih disesuaikan dengan kebutuhan.
2. Mengolah dan mengembangkan konsep desain	2.1. Informasi dan gagasan untuk mengembangkan kemungkinan dan pendekatan untuk dievaluasi. 2.2. Pilihan terakhir berdasarkan evaluasi dan penyempurnaan pendekatan dalam pengembangan konsep desain dilakukan.
3. Mengkomunikasikan konsep desain dalam tim internal	3.1. Aspek konsep dan pengembangan konsep desain dikomunikasikan, didasarkan pada tujuan desain. 3.2. Pihak-pihak yang akan dikomunikasikan diidentifikasi. 3.3. Metode komunikasi yang paling sesuai berdasarkan tujuan desain diidentifikasi dan dipilih. 3.4. Konsep desain dan perkembangannya dikomunikasikan dengan cara yang mudah diterima oleh pihak lain. 3.5. Tanggapan (<i>feed back</i>) mengenai konsep desain dicari dan disertai penjelasan bila diperlukan.

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA
4. Menyempurnakan konsep	4.1. Konsep, gagasan serta pendekatan yang diambil ditinjau kembali secara pribadi. 4.2. Masukan dan komentar dari pihak lain mengenai konsep yang sudah dikomunikasikan dicari dan ditinjau untuk penyempurnaan konsep. 4.3. Pilihan-pilihan untuk finalisasi konsep desain berdasarkan tinjauan sendiri dan masukan pihak lain dievaluasi untuk perbaikan dan penyempurnaan konsep.

BATASAN VARIABEL

1. Konteks variabel :

Semua elemen kompetensi dalam unit ini berlaku untuk mengembangkan dan mengkomunikasikan konsep desain.

2. Perlengkapan :

2.1. Sumber informasi meliputi :

- 2.1.1. *Brief* klien
- 2.1.2. *Brief* kreatif
- 2.1.3. Literatur dari internet
- 2.1.4. Buku/majalah/koran
- 2.1.5. Keterangan dari pihak lain
- 2.1.6. Hasil observasi langsung
- 2.1.7. Sejarah lisan
- 2.1.8. Foto dan karya desain lain

2.2. Materi/isi konsep desain meliputi :

- 2.2.1. Elemen dan prinsip desain
- 2.2.2. Kaitan pekerjaan dengan teori dan konteks sejarah
- 2.2.3. Subyek atau tema untuk pekerjaan yaitu pihak klien, misalnya individu, badan; identitas; tanah dan tempat; politik, budaya atau masalah sosial; dan spiritual.

3. Tugas pekerjaan :

3.1. Mengorganisir informasi dapat meliputi :

- 3.1.1. Catatan sketsa
- 3.1.2. Skema atau diagram
- 3.1.3. Potongan gambar
- 3.1.4. Catatan tertulis atau visual
- 3.2. Mengevaluasi informasi berkaitan dengan :
 - 3.2.1. Pertimbangan estetika
 - 3.2.2. Pertimbangan inovasi
 - 3.2.3. Aspek sosial budaya
 - 3.2.4. Kepentingan dan kebutuhan pribadi
 - 3.2.5. Potensi teknologi baru
 - 3.2.6. Berpikir di luar batas-batas yang sudah ditentukan
- 3.3. Mengembangkan konsep desain dengan aspek-aspek berikut :
 - 3.3.1. Batasan/parameter
 - 3.3.2. Konsultasi dengan masyarakat
 - 3.3.3. Strategi pemecahan masalah
 - 3.3.4. Penelitian sejarah dan teori yang berkaitan dengan desain
 - 3.3.5. Penelitian kerja oleh praktisi desain grafis yang lain
 - 3.3.6. Contoh-contoh visual karya praktisi desain grafis lainnya
 - 3.3.7. Kemajuan pekerjaan
- 3.4. Mengkomunikasikan konsep desain dengan menggunakan metode :
 - 3.4.1. Diskusi
 - 3.4.2. Hasil survei atau kuesioner
 - 3.4.3. Catatan dalam buku kerja
 - 3.4.4. Wawancara lisan
 - 3.4.5. Penjelasan visual dan tertulis
- 4. Peraturan pekerjaan :
 - 4.1. Kebijakan (*standard operating procedure*) internal perusahaan (khusus untuk lingkup kerja dalam perusahaan/organisasi)

PANDUAN PENILAIAN

- 1. Penjelasan prosedur penilaian
 - 1.1. Penilaian dilakukan pada proyek atau kegiatan kerja yang memungkinkan calon untuk menampilkan kriteria unjuk kerja secara langsung dalam mengembangkan konsep desain, serta interaksi dengan pihak lain dalam mengkomunikasikan konsep desain tersebut.

- 1.2. Unit kompetensi yang harus dikuasai sebelumnya :
 - 1.2.1. TIK.DG01.002.01 Bekerja dalam konteks organisasi desain
 - 1.2.2. TIK.DG01.005.01 Mendokumentasikan kemajuan kerja
 - 1.2.3. TIK.DG01.006.01 Menerapkan teori dasar desain grafis
 - 1.2.4. TIK.DG01.009.01 Menerapkan teori dasar komunikasi
 - 1.2.5. TIK.DG02.004.01 Menerjemahkan *client brief*
- 1.3. Kaitan dengan unit kompetensi lainnya :
 - 1.3.1. TIK.DG02.009.01 Mempresentasikan hasil karya desain kepada klien

2. Kondisi pengujian

Penilaian dilakukan di tempat kerja dan di luar tempat kerja saat pelaksanaan unit kerja. Metode penilaian yang dapat dijalankan berkaitan dengan unit kerja ini antara lain :

- 2.1. Evaluasi presentasi
- 2.2. Pertanyaan dan diskusi
- 2.3. Laporan tertulis atau lisan
- 2.4. Presentasi visual
- 2.5. Bukti portofolio
- 2.6. Laporan pihak ketiga

3. Pengetahuan yang dibutuhkan :

- 3.1. Pengetahuan tentang cara-cara mengolah informasi yang dibutuhkan untuk pengembangan konsep
- 3.2. Pengetahuan dasar desain grafis dan prinsip-prinsip desain
- 3.3. Pengetahuan dasar komunikasi khususnya komunikasi visual
- 3.4. Pengetahuan tentang metode komunikasi untuk memaparkan konsep kepada pihak lain
- 3.5. Pengetahuan tentang ide-ide dan karya desain perbandingan yang akan dijadikan referensi atau acuan pengembangan konsep desain
- 3.6. Pengetahuan tentang hak cipta

4. Keterampilan yang dibutuhkan :

- 4.1. Kemampuan dalam mengkaji (*literacy skills*) untuk mengorganisir dan mengevaluasi informasi yang membantu dalam pengembangan konsep
- 4.2. Kemampuan berkomunikasi dan presentasi yaitu dalam memaparkan konsep desain dan pengembangannya serta memperoleh tanggapan dari pihak lain

4.3. Keterampilan mengestimasi bobot dan waktu pekerjaan

5. Aspek kritis

Poin-poin yang akan dinilai :

5.1. Produk

5.1.1. Konsep desain sebagai solusi kreatif

5.2. Proses

5.2.1. Pengembangan dan perbaikan dari konsep melalui proses yang melibatkan analisa informasi dan komunikasi dengan orang lain

5.2.2. Keterampilan komunikasi yang efektif untuk mengumpulkan informasi dan diskusi tentang pengembangan konsep.

Kompetensi Kunci

No	KOMPETENSI KUNCI DALAM UNIT INI	TINGKAT
1.	Mengumpulkan, menganalisa dan mengorganisasikan informasi	3
2.	Mengkomunikasikan ide-ide dan informasi	3
3.	Merencanakan dan mengorganisasikan kegiatan	3
4.	Bekerjasama dengan orang lain dan kelompok	2
5.	Menggunakan gagasan secara matematis dan teknis	2
6.	Memecahkan masalah	3
7.	Menggunakan teknologi	2

KODE UNIT : TIK.DG02.006.01

JUDUL UNIT : **Mendesain karya berdasarkan *brief***

DESKRIPSI UNIT : Unit ini mendeskripsikan penguasaan dalam perencanaan dan pengembangan desain berdasarkan *brief*

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA
1. Mengidentifikasi <i>creative brief</i> atau <i>client brief</i>	1.1. Kata kunci yang berkaitan dengan data-data awal dan kebutuhan visual diidentifikasi melalui proses <i>brainstorming</i> . 1.2. Pemilihan konsep kreatif berdasarkan kata-kata kunci yang ada dilakukan. 1.3. <i>Mood</i> /karakter visual sebagai bagian dari konsep kreatif didefinisikan.
2. Melakukan tahap awal dari pengembangan proses kreatif	2.1. Sketsa <i>thumbnails</i> dikembangkan. 2.2. Sketsa kasar dikembangkan. 2.3. Sketsa berwarna dikembangkan.
3. Membuat varian sebagai desain pendamping berdasarkan <i>creative brief</i>	3.1. Pemilihan warna sesuai <i>creative brief</i> dilakukan. 3.2. Pemilihan elemen <i>layout</i> sesuai <i>creative brief</i> dilakukan. 3.3. Aplikasi <i>layout</i> berdasarkan prinsip desain dikerjakan sesuai <i>creative brief</i> . 3.4. Pemilihan huruf sesuai <i>creative brief</i> dilakukan. 3.5. Pengolahan warna, elemen <i>layout</i> dan tipografi dikerjakan sesuai <i>creative brief</i> .
4. Mendesain karya sesuai <i>client brief</i>	4.1. Pemilihan media komunikasi dilakukan sesuai kebutuhan atau pesan yang ingin disampaikan klien. 4.2. Pemilihan <i>style</i> /gaya desain dilakukan sesuai kebutuhan klien.

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA
	4.3. Pemilihan elemen desain dilakukan sesuai karakter dan kebutuhan klien serta pesan yang ingin disampaikan. 4.4. Aplikasi elemen desain berdasarkan prinsip-prinsip desain yang ada dikerjakan sesuai dengan kebutuhan klien.
5. Memeriksa dan memaparkan hasil karya desain dalam tim internal	5.1. Hasil karya desain yang sudah diselesaikan diperiksa dan ditinjau kembali secara pribadi. 5.2. Hasil karya desain dipaparkan dan dibahas dalam tim internal.

BATASAN VARIABEL

1. Konteks variabel :

- 1.1. Unit kerja ini meliputi proses kreatif yang dimulai dari tahap awal yaitu pembuatan *thumbnails* hingga tahap desain komprehensif.
- 1.2. Tahap pengerjaan *thumbnails* hingga sketsa berwarna biasanya dilakukan dengan teknik manual. Sedangkan tahap pengerjaan desain komprehensif dilakukan dengan menggunakan *software* desain grafis.
- 1.3. *Mood*/karakter visual digambarkan dengan kata-kata sifat.

2. Perlengkapan :

- 2.1. Kertas untuk kebutuhan sketsa manual.
- 2.2. Komputer yang memadai
- 2.3. *Software* desain grafis yang terdiri dari *software vector-drawing*, *image-editing* dan *page-layout*.
- 2.4. *Printer* dan *scanner*.

3. Tugas pekerjaan :

- 3.1. Mengidentifikasi *creative brief* atau *client brief*
- 3.2. Melakukan tahap awal dari pengembangan proses kreatif yaitu sketsa *thumbnails* hingga sketsa berwarna
- 3.3. Membuat varian sebagai desain pendamping berdasarkan *creative brief*
- 3.4. Mendesain karya berdasarkan *client brief*
- 3.5. Memeriksa dan memaparkan hasil karya desain dalam tim internal

4. Peraturan pekerjaan :

- 4.1. Kebijakan (*standard operating procedure*) internal perusahaan (khusus untuk lingkup kerja dalam perusahaan/organisasi)

PANDUAN PENILAIAN

1. Penjelasan prosedur penilaian

- 1.1. Penilaian dilakukan pada proyek atau kegiatan kerja yang memungkinkan calon untuk menampilkan kriteria unjuk kerja secara langsung.
- 1.2. Unit kompetensi yang harus dikuasai sebelumnya :
- 1.2.1. TIK.DG01.005.01 Mengoperasikan perangkat lunak desain grafis
 - 1.2.2. TIK.DG02.001.01 Menerapkan teori dasar desain grafis
 - 1.2.3. TIK.DG02.002.01 Menerapkan teori dasar komunikasi
 - 1.2.4. TIK.DG02.003.01 Menerjemahkan *client brief*
 - 1.2.5. TIK.DG02.004.01 Menghasilkan prosedur dan dokumentasi lengkap untuk menjaga Hak Atas Kekayaan Intelektual atas karya yang dihasilkan
 - 1.2.6. TIK.DG02.005.01 Mengembangkan dan mengkomunikasikan konsep desain
- 1.3. Kaitan dengan unit kompetensi lainnya :
- 1.3.1. TIK.DG02.007.01 Mengerjakan *final artwork*
 - 1.3.2. TIK.DG02.009.01 Menentukan material karya desain
 - 1.3.3. TIK.DG02.011.01 Mempresentasikan hasil karya desain kepada klien

2. Kondisi pengujian

Penilaian lebih banyak dilakukan di tempat kerja, namun kadangkala bisa juga dilakukan di luar tempat kerja. Metode penilaian yang dapat dijalankan berkaitan dengan unit kerja ini antara lain :

- 2.1. Wawancara lisan dan tertulis
- 2.2. Observasi langsung
- 2.3. Demonstrasi langsung
- 2.4. Portofolio yang disertai dengan *client/creative brief*

3. Pengetahuan yang dibutuhkan :

- 3.1 Pengetahuan tentang elemen dan prinsip desain

- 3.2 Pengetahuan tentang warna
- 3.3. Pengetahuan tentang *layout*
- 3.4. Pengetahuan tentang tipografi
- 3.5. Pengetahuan dasar fotografi dan ilustrasi
- 3.6. Kegunaan software *vector-drawing, image-editing* dan *page-layout*

4. Keterampilan yang dibutuhkan :

- 4.1. Sketsa manual
- 4.2. Pemanfaatan teknologi
- 4.3. Kepekaan terhadap warna
- 4.4. Kepekaan terhadap estetika desain

5. Aspek kritis

Poin-poin yang akan dinilai :

- 5.1. Produk
 - 5.1.1. Hasil karya desain grafis dalam media tertentu
- 5.2. Proses
 - 5.2.1. Kesesuaian pemilihan media dengan kebutuhan klien
 - 5.2.2. Kesesuaian pemilihan elemen-elemen desain dengan *brief*
 - 5.2.3. Penerapan teori dasar desain visual (*layout*, warna dan tipografi, dan lain-lain) pada proses desain

Kompetensi Kunci

No	KOMPETENSI KUNCI DALAM UNIT INI	TINGKAT
1.	Mengumpulkan, menganalisa dan mengorganisasikan informasi	3
2.	Mengkomunikasikan ide-ide dan informasi	3
3.	Merencanakan dan mengorganisasikan kegiatan	3
4.	Bekerjasama dengan orang lain dan kelompok	2
5.	Menggunakan gagasan secara matematis dan teknis	3
6.	Memecahkan masalah	3
7.	Menggunakan teknologi	3

KODE UNIT : TIK.DG02.007.01

JUDUL UNIT : Menentukan material karya desain

DESKRIPSI UNIT : Unit ini mendefinisikan kemampuan dalam memilih dan memutuskan jenis material yang akan digunakan dalam pembuatan karya desain berdasarkan kebutuhan dan komunikasi yang ingin disampaikan melalui karya desain tersebut.

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA
1. Mengidentifikasi keunggulan tiap material	1.1. Sifat permukaan material yang memiliki kelebihan-kelebihan tertentu diidentifikasi. 1.2. Daya tahan material yang tidak mudah rusak diidentifikasi. 1.3. Keragaman warna yang tersedia dari jenis material tertentu diidentifikasi. 1.4. Tingkat ketebalan suatu material diidentifikasi.
2. Memilih material yang tepat berdasarkan media	2.1. Keunggulan tiap material dihubungkan dengan kebutuhan media komunikasi yang didesain. 2.2. Kesesuaian secara visual antara jenis material dengan media komunikasinya dipadukan dengan memperhatikan nilai-nilai estetika. 2.3. Pemilihan material yang mendukung penyampaian pesan dapat dilakukan dengan benar.
3. Memilih material yang tepat berdasarkan efisiensi	3.1. Pemilihan material disesuaikan dengan anggaran yang diajukan oleh klien. 3.2. Pemilihan material disesuaikan dengan efisiensi cetak.

BATASAN VARIABEL

1. Konteks variabel :

Pemilihan dan penentuan material disesuaikan dengan kebutuhan desain dan dipertimbangkan berdasarkan efisiensi biaya produksi. Pihak yang terkait meliputi :

1.1. Bagian/departemen produksi

- 1.2. *Supplier* material
- 1.3. Percetakan
2. Perlengkapan yang dibutuhkan :
 - 2.1. Kumpulan contoh/sampel jenis material yang diperoleh dari *supplier*.
 - 2.2. Contoh hasil desain yang sudah melalui tahap produksi dan paska produksi dengan berbagai jenis material.
3. Tugas pekerjaan :
 - 3.1. Mengidentifikasi keunggulan tiap material
 - 3.2. Memilih material yang tepat berdasarkan media komunikasi yang akan digunakan dan juga berdasarkan efisiensi.
4. Peraturan pekerjaan :
 - 4.1. Kebijakan (*standard operating procedure*) internal perusahaan (khusus untuk lingkup kerja dalam perusahaan/organisasi)

PANDUAN PENILAIAN

1. Penjelasan prosedur penilaian
 - 1.1. Penilaian dilakukan pada proyek atau kegiatan kerja yang memungkinkan calon untuk menerapkan pengetahuan tentang material desain dan menerapkannya dalam memilih material yang akan digunakan.
 - 1.2. Unit kompetensi yang harus dikuasai sebelumnya :
 - 1.2.1. TIK.DG01.003.01 Menerapkan pengetahuan tentang metoda grafika
 - 1.2.2. TIK.DG01.008.01 Menyusun *brief* teknis spesifikasi
 - 1.2.3. TIK.DG02.001.01 Memaparkan kembali *brief* teknis spesifikasi kepada pihak lain
 - 1.2.4. TIK.DG02.004.01 Menerjemahkan *client brief*
 - 1.2.5. TIK.DG02.006.01 Mendesain karya berdasarkan *brief*
 - 1.3. Kaitan dengan unit kompetensi lainnya :
 - 1.3.1. TIK.DG03.001.01 Menghitung anggaran produksi
2. Kondisi pengujian

Penilaian dilakukan di tempat kerja dan di luar tempat kerja terutama di percetakan.

Metode penilaian yang dapat dijalankan berkaitan dengan unit kerja ini antara lain :

 - 2.1. Wawancara lisan dan tertulis

- 2.2. Observasi langsung
- 2.3. Demonstrasi / unjuk kompetensi secara langsung
- 3. Pengetahuan yang dibutuhkan :
 - 3.1. Pengetahuan dasar metode grafika
 - 3.2. Pengetahuan dasar warna
 - 3.3. Pengetahuan tentang media komunikasi
 - 3.4. Pengetahuan tentang material kerja
- 4. Keterampilan yang dibutuhkan :
 - 4.1. Kepekaan dalam mengenali material
- 5. Aspek kritis

Poin-poin yang akan dinilai :

 - 5.1. Produk
 - 5.1.1. Material terpilih berdasarkan kebutuhan dan tujuan desain
 - 5.2. Proses
 - 5.2.1. Kesesuaian pemilihan material dengan media komunikasi
 - 5.2.2. Ketepatan pemilihan material berdasarkan *client brief*
 - 5.2.3. Penjelasan/Alasan pemilihan material

Kompetensi Kunci

No	KOMPETENSI KUNCI DALAM UNIT INI	TINGKAT
1.	Mengumpulkan, menganalisa dan mengorganisasikan informasi	2
2.	Mengkomunikasikan ide-ide dan informasi	2
3.	Merencanakan dan mengorganisasikan kegiatan	3
4.	Bekerjasama dengan orang lain dan kelompok	2
5.	Menggunakan gagasan secara matematis dan teknis	3
6.	Memecahkan masalah	3
7.	Menggunakan teknologi	2

KODE UNIT : TIK.DG02.008.01

JUDUL UNIT : Mempresentasikan hasil karya desain kepada klien

DESKRIPSI UNIT : Unit ini mendeskripsikan kemampuan dalam mempresentasikan karya desain yang telah dihasilkan kepada pihak klien dengan mengacu pada kriteria dan penjelasan yang tertulis dalam *creative brief*

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA
1. Menggunakan teori desain grafis untuk mengidentifikasi konsep desain	1.1 Penggunaan media dari karya desain diidentifikasi 1.2 Penggunaan <i>layout</i> dan elemen-elemennya dalam karya desain diidentifikasi 1.3 Penggunaan warna dalam karya desain diidentifikasi 1.4 Penggunaan tipografi dalam karya desain diidentifikasi
2. Menggunakan teori komunikasi untuk mengidentifikasi komponen komunikasi dari karya yang dipresentasikan	2.1 Subyek penyampai pesan yaitu pihak klien sendiri beserta kompetitornya diidentifikasi 2.2 Pesan yang ingin disampaikan melalui karya desain diidentifikasi 2.3 Bagaimana pesan dapat tersampaikan melalui karya desain diidentifikasi 2.4 Target atau sasaran yang dituju oleh si penyampai pesan diidentifikasi 2.5 Konteks penyampaian pesan diidentifikasi
3. Merangkumkan tahapan-tahapan desain kepada klien	3.1 Penjelasan permasalahan dilakukan dengan selengkap-lengkapnya 3.2 Penjelasan konsep solusi kreatif yang sudah dipersiapkan dilakukan dengan sedetil mungkin 3.3 Penjelasan eksekusi desain akhir sesuai konsep awal dilakukan dengan lengkap dan sejelas-jelasnya
4. Menampilkan presentasi visual	4.1 Dokumentasi dari karya desain ditampilkan bersama poin-poin penjelasan secara tertulis 4.2 <i>Dummy</i> atau bentuk jadi dari karya desain ditunjukkan kepada klien disertai penjelasan lengkap

BATASAN VARIABEL

1. Konteks variabel :

Unit kerja ini dilakukan dengan mengacu pada *brief* kreatif, sehingga personil yang

menjalankan unit kerja ini dibatasi hanya pada kemampuan menjelaskan, tanpa harus memiliki kemampuan berargumentasi. Pihak yang terkait meliputi :

- 1.1. Klien
 - 1.2. *Account executive / marketing staff*
2. Perlengkapan :
- 2.1. Persiapan presentasi visual :
 - 2.1.1. *Dummy* karya
 - 2.1.2. Dokumentasi / foto / visual karya
 - 2.1.3. *Slide* presentasi
 - 2.2. Persiapan presentasi verbal :
 - 2.2.1. Penguasaan permasalahan
 - 2.2.2. Penguasaan konsep kreatif
 - 2.3. Komputer untuk presentasi
 - 2.4. Berita acara / notulen untuk mencatat semua respon/tanggapan serta kebutuhan klien, untuk menghindari terjadinya kesalahan dalam pelaksanaan pekerjaan.
3. Tugas pekerjaan :
- 3.1. Menggunakan teori desain grafis untuk mengidentifikasi konsep desain
 - 3.2. Menggunakan teori komunikasi untuk mengidentifikasi komponen komunikasi dari karya yang dipresentasikan
 - 3.3. Merangkumkan tahapan-tahapan desain kepada klien
 - 3.4. Menampilkan presentasi visual
4. Peraturan pekerjaan :
- 4.1. UU No. 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen
 - 4.2. Kebijakan (*standard operating procedure*) internal perusahaan (khusus untuk lingkup kerja dalam perusahaan/organisasi)

PANDUAN PENILAIAN

1. Penjelasan prosedur penilaian
 - 1.1. Penilaian dilakukan pada proyek atau kegiatan kerja yang memungkinkan calon untuk menampilkan kriteria unjuk kerja secara langsung.
 - 1.2. Unit kompetensi yang harus dikuasai sebelumnya :
 - 1.2.1. TIK.DG01.006.01 Menerapkan teori dasar desain grafis
 - 1.2.2. TIK.DG01.009.01 Menerapkan teori dasar komunikasi

1.2.3. TIK.DG02.004.01 Menerjemahkan *client brief*

2. Kondisi pengujian

Penilaian dilakukan di tempat kerja dan di luar tempat kerja terutama lingkungan klien. Metode penilaian yang dapat dijalankan berkaitan dengan unit kerja ini antara lain :

- 2.1. Wawancara lisan
- 2.2. Observasi langsung

3. Pengetahuan yang dibutuhkan :

- 3.1. Pengetahuan dasar desain grafis
- 3.2. Pengetahuan dasar komunikasi
- 3.3. Pengetahuan tentang teknik persuasi
- 3.4. Pengetahuan tentang cara-cara menghadapi klien

4. Keterampilan yang dibutuhkan :

- 4.1. Kemampuan berbicara di depan publik
- 4.2. Kemampuan menyimak
- 4.3. Manajemen waktu

5. Aspek kritis

Poin-poin yang akan dinilai :

- 5.1. Produk
 - 5.1.1. Presentasi/penjelasan karya desain secara verbal dan visual
- 5.2. Proses
 - 5.2.1. Teknik penjelasan kepada klien
 - 5.2.2. Penguasaan *creative brief*
 - 5.2.3. Penguasaan konsep visual

Kompetensi Kunci

No	KOMPETENSI KUNCI DALAM UNIT INI	TINGKAT
1.	Mengumpulkan, menganalisa dan mengorganisasikan informasi	3
2.	Mengkomunikasikan ide-ide dan informasi	3
3.	Merencanakan dan mengorganisasikan kegiatan	3
4.	Bekerjasama dengan orang lain dan kelompok	3
5.	Menggunakan gagasan secara matematis dan teknis	3
6.	Memecahkan masalah	2
7.	Menggunakan teknologi	2

KODE UNIT : TIK.DG02.009.01

JUDUL UNIT : Mengevaluasi hasil karya desain

DESKRIPSI UNIT : Unit ini mendeskripsikan kemampuan dalam melakukan pemilihan dan memberi penilaian serta mengungkapkan argumen atas penilaian terhadap karya-karya desain yang telah dihasilkan.

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA
1. Membandingkan karya-karya yang ada	1.1. Keunggulan/keberhasilan masing-masing karya yang ada diidentifikasi dan dijelaskan dengan selengkap-lengkapny berdasarkan teori dan referensi terkait. 1.2. Kelemahan masing-masing karya yang ada diidentifikasi dan dijelaskan dengan selengkap-lengkapny berdasarkan teori dan referensi terkait.
2. Memilih antara karya desain yang ada	2.1. Hasil perbandingan dianalisa kembali untuk menemukan solusi yang paling sesuai dengan <i>brief</i> . 2.2. Karya yang kurang sesuai kriteria <i>brief</i> digugurkan untuk mempersempit alternatif. 2.3. Karya yang memenuhi kriteria dan persyaratan dalam <i>brief</i> dipertahankan untuk dipresentasikan.
3. Mengevaluasi karya-karya desain yang ada	3.1. Analisa karya yang sudah terpilih dilakukan disesuaikan dengan teori dan referensi terkait, serta dikembalikan ke kebutuhan atau permasalahan yang ada. 3.2. Alternatif finalisasi dicari sebelum dipresentasikan.

BATASAN VARIABEL

1. Konteks variabel :

Unit kerja ini amat bergantung pada kemampuan memberikan penilaian dan metode yang digunakan dalam melakukan evaluasi.

2. Perlengkapan yang dibutuhkan :

2.1. Alternatif karya desain

- 2.2. *Client brief*
- 2.3. *Creative brief*

3. Tugas pekerjaan :

- 3.1. Membandingkan karya-karya yang ada
- 3.2. Memilih antara karya desain yang ada
- 3.3. Mengevaluasi karya desain berdasarkan prinsip desain, permasalahan dan kebutuhan klien serta mempertimbangkan berbagai aspek terutama aspek fungsi dan estetika.

4. Peraturan pekerjaan :

- 4.1. Kebijakan (*standard operating procedure*) internal perusahaan (khusus untuk lingkup kerja dalam perusahaan/organisasi)

PANDUAN PENILAIAN

1. Penjelasan prosedur penilaian

- 1.1. Penilaian dilakukan pada proyek atau kegiatan kerja yang memungkinkan calon untuk menampilkan kriteria unjuk kerja secara langsung.
- 1.2. Unit kompetensi yang harus dikuasai sebelumnya :
 - 1.2.1. TIK.DG01.006.01 Menerapkan teori dasar desain grafis
 - 1.2.2. TIK.DG01.009.01 Menerapkan teori dasar komunikasi
 - 1.2.3. TIK.DG02.004.01 Menerjemahkan *client brief*
 - 1.2.4. TIK.DG02.005.01 Mengembangkan dan mengkomunikasikan konsep desain
 - 1.2.5. TIK.DG02.006.01 Mendesain karya berdasarkan *brief*
- 1.3. Kaitan dengan kompetensi lainnya :
 - 1.3.1. TIK.DG03.002.01 Mengintegrasikan pengetahuan dasar *branding* dan komunikasi pemasaran dengan desain grafis

2. Kondisi pengujian

Penilaian dilakukan di tempat kerja. Metode penilaian yang dapat dijalankan berkaitan dengan unit kerja ini antara lain :

- 2.1. Wawancara lisan dan tertulis
- 2.2. Observasi langsung
- 2.3. Demonstrasi / unjuk kompetensi secara langsung

3. Pengetahuan yang dibutuhkan :
 - 3.1. Pengetahuan dasar desain grafis
 - 3.2. Pengetahuan dasar komunikasi
 - 3.3. Pengetahuan tentang konsep evaluasi karya desain

4. Keterampilan yang dibutuhkan :
 - 4.1. Kemampuan analitis
 - 4.2. Pengambilan keputusan
 - 4.3. Kemampuan menyimak

5. Aspek kritis
 Poin-poin yang akan dinilai :
 - 5.1. Produk
 - 5.1.1. Hasil penilaian/evaluasi terhadap karya desain
 - 5.2. Proses
 - 5.2.1. Ketepatan memilih dan menilai karya berdasarkan *brief*
 - 5.2.2. Ketepatan menjabarkan penjelasan / alasan pemilihan karya
 - 5.2.3. Relevansi antara pengetahuan/teori dengan aplikasinya dalam pemilihan dan evaluasi karya.

Kompetensi Kunci

No	KOMPETENSI KUNCI DALAM UNIT INI	TINGKAT
1.	Mengumpulkan, menganalisa dan mengorganisasikan informasi	3
2.	Mengkomunikasikan ide-ide dan informasi	3
3.	Merencanakan dan mengorganisasikan kegiatan	3
4.	Bekerjasama dengan orang lain dan kelompok	3
5.	Menggunakan gagasan secara matematis dan teknis	3
6.	Memecahkan masalah	3
7.	Menggunakan teknologi	3

KODE UNIT : TIK.DG02.010.01

JUDUL UNIT : **Merekomendasikan argumen-argumen yang meyakinkan terhadap hasil karya desain kepada klien**

DESKRIPSI UNIT : Unit ini mendeskripsikan kemampuan dalam memberikan gambaran dan argumentasi atas konsep dan hasil desain yang ditawarkan kepada klien untuk meyakinkan agar klien tertarik untuk menerimanya.

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA
1. Menginterpretasi data-data yang ada	1.1. Data-data awal klien yang berhubungan dengan riwayat dan filosofis diidentifikasi. 1.2. Informasi yang berupa sasaran pasar dari klien diidentifikasi. 1.3. Permasalahan ataupun kebutuhan klien diidentifikasi.
2. Menganalisa data-data klien menggunakan metode SWOT	2.1. Kekuatan posisi klien sebagai <i>brand</i> diidentifikasi dan dijabarkan. 2.2. Kelemahan posisi klien sebagai <i>brand</i> diidentifikasi dan dijabarkan. 2.3. Peluang-peluang yang dapat memperkuat posisi klien sebagai <i>brand</i> diidentifikasi. 2.4. Ancaman yang dapat membahayakan posisi klien sebagai <i>brand</i> diidentifikasi.
3. Mengidentifikasi konsep visual sebagai solusi kreatif	3.1. Penguasaan konsep berdasarkan teori <i>branding</i> dan komunikasi pemasaran dipaparkan. 3.2. Penguasaan pemilihan visual berdasarkan teori desain grafis dipaparkan.
4. Menyampaikan ide atau argumentasi secara verbal	4.1. Jawaban atas kemungkinan pertanyaan yang timbul dari klien dipersiapkan sebelum presentasi dilakukan. 4.2. Argumen yang dapat meyakinkan klien dikomunikasikan secara jelas dan padat. Perhatian dan minat klien terhadap karya yang dipresentasikan didapatkan

BATASAN VARIABEL

1. Konteks variabel :
Unit kerja ini sangat bergantung pada kemampuan berargumentasi. Argumentasi dapat berisi :
Penjelasan
Pembuktian
Alasan
Ulasan obyektif disertai contoh, analogi dan sebab akibat
2. Perlengkapan :
 - 2.1. Presentasi karya dalam bentuk *dummy* dan dokumentasi
 - 2.2. Slide presentasi untuk menjabarkan argumentasi
 - 2.3. Penjelasan konsep kreatif secara tertulis
 - 2.4. Berita Acara / notulen
3. Tugas pekerjaan :
Menginterpretasi data-data yang ada
Menganalisa data-data klien menggunakan metode SWOT, yang terdiri dari :
 - 3.2.1. *Strength* (kekuatan)
 - 3.2.2. *Weakness* (kelemahan)
 - 3.2.3. *Opportunity* (kesempatan/peluang)
 - 3.2.4. *Threat* (ancaman)
Mengidentifikasi konsep visual sebagai solusi kreatif
Menyampaikan ide atau argumentasi secara verbal yang bertujuan untuk memecahkan masalah, memperjelas persepsi dan meresolusikan konflik
4. Peraturan pekerjaan :
 - 4.1. UU No. 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen
 - 4.2. Kebijakan (*standard operating procedure*) internal perusahaan (khusus untuk lingkup kerja dalam perusahaan/organisasi)

PANDUAN PENILAIAN

1. Penjelasan prosedur penilaian
 - 1.1. Penilaian dilakukan pada proyek atau kegiatan kerja yang memungkinkan

calon untuk menampilkan kriteria unjuk kerja secara langsung.

- 1.2. Unit kompetensi yang harus dikuasai sebelumnya :
 - 1.2.1. TIK.DG01.006.01 Menerapkan teori dasar desain grafis
 - 1.2.2. TIK.DG01.007.01 Menghasilkan prosedur dan dokumentasi lengkap untuk menjaga Hak Atas Kekayaan Intelektual terhadap karya yang dihasilkan
 - 1.2.3. TIK.DG01.009.01 Menerapkan teori dasar komunikasi
 - 1.2.4. TIK.DG02.004.01 Menerjemahkan *client brief*
 - 1.2.5. TIK.DG02.005.01 Mengembangkan dan mengkomunikasikan konsep desain
 - 1.2.6. TIK.DG02.006.01 Mendesain karya sesuai *brief*
- 1.3. Kaitan dengan kompetensi lainnya :
 - 1.3.1. TIK.DG03.002.01 Mengintegrasikan pengetahuan dasar *branding* dan komunikasi pemasaran dengan desain grafis

2. Kondisi pengujian

Penilaian dilakukan di tempat kerja dan di luar tempat kerja terutama di lingkungan klien. Metode penilaian yang dapat dijalankan berkaitan dengan unit kerja ini antara lain :

- 2.1. Wawancara lisan dan tertulis
- 2.2. Observasi langsung
- 2.3. Demonstrasi / unjuk kompetensi secara langsung
- 2.4. Simulasi presentasi kepada klien

3. Pengetahuan yang dibutuhkan :

- 3.1. Pengetahuan tentang dasar-dasar marketing komunikasi
- 3.2. Pengetahuan tentang dasar branding
- 3.3. Pengetahuan tentang konsep argumentasi
- 3.4. Pengetahuan tentang teknik presentasi yang benar
- 3.5. Pengetahuan tentang prinsip-prinsip dan proses pelayanan terhadap pelanggan/klien

4. Keterampilan yang dibutuhkan :

- 4.1. Kemampuan Berbicara / Presentasi
- 4.2. Kemampuan Menyimak
- 4.3. Kepekaan terhadap Masalah

- 4.4. Mengembangkan Logika dan Penalaran
- 4.5. Kemampuan Negosiasi
- 4.6. Kemampuan Persuasi
- 4.7. Kemampuan Berbahasa Inggris

5. Aspek kritis

Poin-poin yang akan dinilai :

- 3.1. Produk
 - 3.1.1. Argumentasi yang memperkuat konsep kreatif
- 3.2. Proses
 - 3.2.1. Penguasaan terhadap permasalahan klien
 - 3.2.2. Penguasaan terhadap konsep kreatif karya desain
 - 3.2.3. Cara penyampaian argumentasi

Kompetensi Kunci

No	KOMPETENSI KUNCI DALAM UNIT INI	TINGKAT
1.	Mengumpulkan, menganalisa dan mengorganisasikan informasi	3
2.	Mengkomunikasikan ide-ide dan informasi	3
3.	Merencanakan dan mengorganisasikan kegiatan	3
4.	Bekerjasama dengan orang lain dan kelompok	3
5.	Menggunakan gagasan secara matematis dan teknis	3
6.	Memecahkan masalah	3
7.	Menggunakan teknologi	3

KODE UNIT : TIK.DG02.011.01

JUDUL UNIT : Mengatur tim kerja

DESKRIPSI UNIT : Unit ini mendeskripsikan kemampuan kepemimpinan dalam melakukan koordinasi pembagian tugas dengan para personil yang tergabung dalam tim kerja.

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA
1. Menentukan jenis dan durasi waktu terkait pekerjaan dengan masing-masing anggota tim	1.1. Jenis-jenis pekerjaan yang ada diidentifikasi dan dianalisa satu per satu. 1.2. Durasi tiap pekerjaan ditentukan dan disesuaikan dengan tenggat waktu. 1.3. Kemampuan tiap personil diidentifikasi dan dianalisa.
2. Melakukan koordinasi dengan tim kerja	2.1. Pembagian tugas berdasarkan kemampuan tiap personil dilakukan. 2.2. Masalah-masalah yang timbul dalam koordinasi diminimalisir dan diselesaikan dengan tuntas. 2.3. Pengadaan barang dan fasilitas dikoordinasikan dengan pihak distributor barang berdasarkan kebutuhan tim internal.
3. Mengevaluasi berbagai aspek dalam tim kerja	3.1. Kemajuan dan kinerja tiap personil setiap periode waktu tertentu dianalisa dan dilakukan penilaian. 3.2. Mekanisme rekrutmen karyawan dianalisa dan dikontrol secara berkala. 3.3. Respon dan tingkat kepuasan klien dianalisa secara berkala. 3.4. Pengendalian terhadap mutu perusahaan secara terus menerus dilakukan. 3.5. Manajemen diatur berdasarkan SOP/kebijakan-kebijakan perusahaan.

BATASAN VARIABEL

1. Konteks variabel :

Unit kerja ini erat kaitannya dengan penggunaan teknik kepemimpinan dalam

melaksanakan koordinasi, dengan pihak-pihak yang terkait meliputi :

- 1.1. Tim internal yang terdiri dari desainer
- 1.2. *Account executive / marketing staff*
- 1.3. Bagian / departemen produksi
- 1.4. *Supplier* material
- 1.5. Percetakan
- 1.6. Badan pengelola HAKI
- 1.7. Pihak-pihak pendukung seperti ilustrator, fotografer, penulis naskah (*copywriter*), arsitek dan pengarah gaya.

2. Perlengkapan :

- 2.1. Dokumentasi kemajuan kerja dari tiap personil tim
- 2.2. Jadwal / *timeline* pekerjaan
- 2.3. *Client brief*
- 2.4. *Creative brief*
- 2.5. *Brief* teknis spesifikasi cetak
- 2.6. Anggaran produksi
- 2.7. SOP / *Standard Operating Procedure*
- 2.8. Dokumen prosedur HAKI

3. Tugas pekerjaan :

- 3.1. Menentukan jenis dan durasi waktu terkait pekerjaan dengan masing-masing anggota tim
- 3.2. Melakukan koordinasi dengan tim kerja
- 3.3. Mengevaluasi berbagai aspek dalam tim kerja, termasuk kinerja tim dan kepuasan pelanggan.

4. Peraturan pekerjaan :

- 4.1. UU No. 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen
- 4.2. Kebijakan (*standard operating procedure*) internal perusahaan (khusus untuk lingkup kerja dalam perusahaan/organisasi)

PANDUAN PENILAIAN

1. Penjelasan prosedur penilaian

- 1.1. Penilaian dilakukan pada proyek atau kegiatan kerja yang memungkinkan

calon untuk meninjau dan menerapkan semua pengetahuan dan keterampilan untuk mengatur tim kerja.

1.2. Unit kompetensi yang harus dikuasai sebelumnya :

- 1.2.1. TIK.DG01.007.01 Menghasilkan prosedur dan dokumentasi lengkap untuk menjaga Hak Atas Kekayaan Intelektual terhadap karya yang dihasilkan
- 1.2.2. TIK.DG02.011.01 Mengkoordinasikan dan mengadakan rapat internal dengan tim

2. Kondisi pengujian

Penilaian dilakukan di tempat kerja dan di luar tempat. Metode yang dapat digunakan dalam melakukan penilaian antara lain :

- 2.1. Wawancara lisan
- 2.2. Presentasi
- 2.3. Observasi langsung
- 2.4. Studi kasus
- 2.5. Laporan tertulis

3. Pengetahuan dasar yang dibutuhkan :

- 3.1. Pengetahuan tentang manajemen perusahaan
- 3.2. Pengetahuan dasar tentang kepemimpinan
- 3.3. Pengetahuan tentang *human resources*
- 3.4. Pengetahuan tentang hak azasi manusia
- 3.5. Pengetahuan tentang prinsip-prinsip dan proses pelayanan terhadap pelanggan/klien
- 3.6. Pengetahuan tentang dasar-dasar bisnis dan keuangan
- 3.7. Pengetahuan tentang penyusunan *Standard Operating Procedure* (SOP)
- 3.8. Pengetahuan tentang manajemen koordinasi

4. Keterampilan yang dibutuhkan :

- 4.1. Pengambilan keputusan
- 4.2. Kemampuan koordinasi dan perencanaan
- 4.3. Kemampuan analitis
- 4.4. Tanggung jawab dan kepekaan terhadap masalah
- 4.5. Sikap empati
- 4.6. Kemampuan berbicara / presentasi

- 4.7. Kemampuan menyimak
- 4.8. Manajemen waktu
- 4.9. Menyusun laporan
- 4.10. Kerja sama dengan tim

5. Aspek kritis

Poin-poin yang akan dinilai :

- 5.1. Produk
 - 5.1.1. Koordinasi dan pembagian tugas dengan tim kerja
- 5.2. Proses
 - 5.2.1. Cara-cara menghadapi tim kerja yang ada
 - 5.2.2. Cara-cara mengatur tim dalam pembagian tugas
 - 5.2.3. Respon tim terhadap koordinasi yang dilakukan

Kompetensi Kunci

No	KOMPETENSI KUNCI DALAM UNIT INI	TINGKAT
1.	Mengumpulkan, menganalisa dan mengorganisasikan informasi	3
2.	Mengkomunikasikan ide-ide dan informasi	3
3.	Merencanakan dan mengorganisasikan kegiatan	3
4.	Bekerjasama dengan orang lain dan kelompok	3
5.	Menggunakan gagasan secara matematis dan teknis	3
6.	Memecahkan masalah	3
7.	Menggunakan teknologi	3

KODE UNIT : TIK.DG03.001.01

JUDUL UNIT : Menghitung anggaran produksi

DESKRIPSI UNIT : Unit ini mendefinisikan kemampuan dalam melakukan penghitungan atau kalkulasi terhadap besarnya biaya produksi cetak atas hasil karya desain yang telah/akan dibuat.

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA
1. Menjabarkan semua kebutuhan pada tahap produksi	1.1. Penentuan material yang akan digunakan dalam karya desain dicatat dan dijabarkan. 1.2. Penentuan teknik cetak yang akan digunakan dalam menghasilkan karya desain dilakukan pencatatan. 1.3. Penentuan teknik finishing yang akan digunakan dalam tahap paska produksi dilakukan pencatatan secara rinci.
2. Melakukan koordinasi dengan pihak percetakan	2.1. Konfirmasi besarnya harga dengan pihak percetakan dilakukan. 2.2. Penyesuaian dan efisiensi biaya dengan pihak percetakan dilakukan berdasarkan anggaran yang dimiliki klien.
3. Melakukan koordinasi dengan pihak <i>supplier</i> material	3.1. Konfirmasi besarnya harga dengan pihak <i>supplier</i> material dilakukan. 3.2. Penyesuaian dan efisiensi biaya dengan pihak <i>supplier</i> material dilakukan berdasarkan anggaran yang dimiliki klien.
4. Mengidentifikasi biaya tiap komponen produksi	4.1. Besarnya harga pokok material diidentifikasi. 4.2. Besarnya harga pokok cetak diidentifikasi. 4.3. Besarnya harga pokok <i>finishing</i> diidentifikasi. 4.4. Besarnya biaya/ongkos pengiriman diidentifikasi.

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA
5. Menghitung biaya produksi	5.1. Besarnya total biaya produksi kotor didapatkan melalui proses penghitungan. 5.2. Besarnya total biaya produksi bersih didapatkan melalui proses penghitungan. 5.3. Analisa terhadap beberapa kemungkinan besarnya total biaya produksi dilakukan untuk memperoleh besarnya harga/biaya yang paling sesuai.

BATASAN VARIABEL

1. Konteks variabel :

- 1.1. Unit ini berkaitan dengan kemampuan matematis dan administratif (pembukuan)
- 1.2. Unit ini berkaitan erat dengan departemen produksi.
- 1.3. Unit ini membutuhkan penguasaan rumus penghitungan biaya produksi.

2. Perlengkapan :

- 2.1. Daftar harga material
- 2.2. Daftar harga cetak dan *finishing*
- 2.3. Alat berhitung yaitu kalkulator
- 2.4. Tabel pembukuan
- 2.5. Data-data yang menyangkut perkiraan harga desain, biaya ekspedisi, dan lain-lain

3. Tugas pekerjaan :

- 3.1. Menjabarkan semua kebutuhan pada tahap produksi
- 3.2. Melakukan koordinasi dengan pihak percetakan dan *supplier* material
- 3.3. Mengidentifikasi biaya tiap komponen produksi
- 3.4. Menghitung biaya produksi

4. Peraturan pekerjaan :

- 4.1. Kebijakan (*standard operating procedure*) internal perusahaan (khusus untuk lingkup kerja dalam perusahaan/organisasi)
- 4.2. Kebijakan atau aturan dalam lingkungan percetakan

PANDUAN PENILAIAN

1. Penjelasan prosedur penilaian

- 1.1. Penilaian dilakukan pada proyek atau kegiatan kerja yang memungkinkan calon untuk menampilkan kriteria unjuk kerja secara langsung (demonstrasi dan studi kasus).
- 1.2. Unit kompetensi yang harus dikuasai sebelumnya :
 - 1.2.1. TIK.DG01.003.01 Menerapkan pengetahuan tentang metode grafika
 - 1.2.2. TIK.DG01.008.01 Menyusun *brief* spesifikasi cetak
 - 1.2.3. TIK.DG01.010.01 Menghasilkan *creative brief* untuk pengembangan karya desain
 - 1.2.4. TIK.DG02.001.01 Memaparkan kembali *brief* teknis spesifikasi kepada pihak lain
 - 1.2.5. TIK.DG02.007.01 Menentukan material karya desain

2. Kondisi pengujian

Penilaian dilakukan di tempat kerja dan di luar tempat kerja terutama di lingkungan percetakan. Metode penilaian yang dapat digunakan pada unit kerja ini antara lain :

- 2.1. Wawancara lisan dan tertulis
- 2.2. Demonstrasi secara langsung
- 2.3. Bukti perhitungan biaya produksi

3. Pengetahuan yang dibutuhkan :

- 3.1. Pengetahuan metode reproduksi grafika
- 3.2. Ilmu matematika
- 3.3. Pengetahuan dasar akuntansi

4. Keterampilan yang dibutuhkan :

- 4.1. Kemampuan menghitung
- 4.2. Kemampuan negosiasi

5. Aspek kritis

Poin-poin yang akan dinilai :

- 5.1. Produk
 - 5.1.1. Jumlah anggaran produksi
- 5.2. Proses

5.2.1. Ketepatan dalam menjabarkan komponen biaya produksi cetak

5.2.2. Ketepatan dalam menghitung biaya produksi cetak

Kompetensi Kunci

No	KOMPETENSI KUNCI DALAM UNIT INI	TINGKAT
1.	Mengumpulkan, menganalisa dan mengorganisasikan informasi	3
2.	Mengkomunikasikan ide-ide dan informasi	2
3.	Merencanakan dan mengorganisasikan kegiatan	3
4.	Bekerjasama dengan orang lain dan kelompok	3
5.	Menggunakan gagasan secara matematis dan teknis	3
6.	Memecahkan masalah	2
7.	Menggunakan teknologi	2

KODE UNIT : TIK.DG03.002.01

JUDUL UNIT : **Mengintegrasikan pengetahuan dasar *branding* dan komunikasi pemasaran dengan desain grafis**

DESKRIPSI UNIT : Unit ini mendeskripsikan kemampuan intelektual dalam penguasaan pengetahuan mengenai teori dasar *branding* dan komunikasi pemasaran termasuk penerapannya dalam melaksanakan pekerjaan.

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA
1. Mengidentifikasi dasar-dasar <i>branding</i>	1.1. Pengertian dasar dan tujuan pembentukan <i>brand</i> diidentifikasi dan dijabarkan dengan benar. 1.2. Elemen dasar pembentukan <i>brand</i> diidentifikasi dengan lengkap. 1.3. Arsitektur pembagian <i>brand</i> diidentifikasi dan dibedakan jenis-jenisnya. 1.4. Identitas dari sebuah <i>brand</i> diidentifikasi dengan benar. 1.5. Antara desain grafis dengan <i>branding</i> diidentifikasi kaitannya.
2. Mengidentifikasi dasar-dasar komunikasi pemasaran	2.1. Pengertian dasar komunikasi pemasaran diidentifikasi. 2.2. Tujuan komunikasi pemasaran dijabarkan. 2.3. Metode yang digunakan dalam komunikasi pemasaran dijabarkan jenis-jenis dan pembagiannya. 2.4. Antara desain grafis dengan komunikasi pemasaran diidentifikasi kaitannya.
3. Mengintegrasikan pengetahuan dasar <i>branding</i> dan komunikasi pemasaran ke dalam pekerjaan yang berkaitan dengan analisa karya desain dan pencarian solusi kreatif	3.1. Gagasan tentang cara-cara tertentu di mana pengetahuan tentang dasar <i>branding</i> dan komunikasi pemasaran dapat digunakan dalam bekerja, dirumuskan. 3.2. Seluruh ide dalam pelaksanaan pekerjaan diintegrasikan.

BATASAN VARIABEL

1. Konteks variabel :

Unit kerja ini berkaitan erat dengan kompetensi manajerial dan pelayanan terhadap

klien/pelanggan.

2. Perlengkapan sumber informasi yang berkaitan dengan pengetahuan branding dan komunikasi pemasaran :

- 2.1. Referensi kepustakaan
- 2.2. Media elektronik
- 2.3. Jaringan internet
- 2.4. Seminar dan workshop
- 2.5. Jurnal industri
- 2.6. Diskusi dengan rekan industri
- 2.7. Pengalaman dan pengamatan sendiri

3. Tugas pekerjaan :

3.1. Mengidentifikasi komponen dasar *branding* :

- 3.1.1. Segmentasi dan Target Market
- 3.1.2. *Positioning*
- 3.1.3. Diferensiasi/USP (*Unique Selling Proposition*)
- 3.1.4. *Marketing Mix*, yaitu perumusan konsep 4P (*product, price, place, promotion*)
- 3.1.5. Kompetitor Produk
- 3.1.6. *Arsitektur brand*
- 3.1.7. *Identitas brand*

3.2. Mengidentifikasi komponen dasar komunikasi pemasaran yang berkaitan dengan metode komunikasi :

- 3.2.1. *Attention*, menarik minat konsumen untuk melihat.
- 3.2.2. *Interest*, memberikan ketertarikan lebih pada konsumen.
- 3.2.3. *Desire*, membangkitkan hasrat konsumen untuk mengikuti apa yang ditawarkan.
- 3.2.4. *Convince*, yakin akan produk/jasa yang dijual.
- 3.2.5. *Action*, menggerakkan konsumen untuk segera melakukan tindakan yaitu membeli.
- 3.2.6. *Satisfaction*, menjaga kepuasan konsumen agar tetap membeli.

Satisfaction dan *Convince* merupakan pengembangan, metode awalnya adalah AIDA.

3.3. Mengintergrasikan pengetahuan dasar branding dan komunikasi pemasaran ke dalam pekerjaan yang berkaitan dengan analisa karya

desain dan pencarian solusi kreatif.

4. Peraturan pekerjaan :
 - 4.1. UU No. 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen
 - 4.2. Kebijakan (*standard operating procedure*) internal perusahaan (khusus untuk lingkup kerja dalam perusahaan/organisasi)

PANDUAN PENILAIAN

1. Penjelasan prosedur penilaian
 - 1.1. Penilaian dilakukan pada proyek atau kegiatan kerja yang memungkinkan calon untuk meninjau dan menerapkan pengetahuan *branding* dan komunikasi pemasaran untuk pengembangan kerja.
 - 1.2. Unit kompetensi yang harus dikuasai sebelumnya :
 - 1.2.1. TIK.DG01.009.01 Menerapkan teori dasar komunikasi
 - 1.2.2. TIK.DG02.004.01 Menerjemahkan *client brief*
 - 1.2.3. TIK.DG02.010.01 Merekomendasikan argumen-argumen yang meyakinkan terhadap hasil karya desain kepada klien
2. Kondisi pengujian

Penilaian dilakukan di tempat kerja. Metode penilaian yang dapat dijalankan berkaitan dengan unit kerja ini antara lain :

 - 2.1. Wawancara lisan dan tertulis
 - 2.2. Observasi langsung
 - 2.3. Demonstrasi / unjuk kompetensi secara langsung
3. Pengetahuan yang dibutuhkan :
 - 3.1. Pengetahuan dasar desain grafis
 - 3.2. Pengetahuan dasar komunikasi
4. Keterampilan yang dibutuhkan :
 - 4.1. Pemahaman dalam membaca (*literacy skills*) untuk menggali, mengolah dan menganalisa pengetahuan dasar *branding* dan komunikasi pemasaran
 - 4.2. Kemampuan berkomunikasi yaitu dalam memaparkan pengetahuan tentang *branding* dan komunikasi pemasaran terhadap pihak lain

5. Aspek kritis

Poin-poin yang akan dinilai :

5.1. Produk

5.1.1. Analisa permasalahan

5.1.2. Solusi kreatif

5.2. Proses

5.2.1. Metode yang digunakan dalam mengelaborasi setiap esensi yang diperoleh dari teori-teori yang dikuasai.

5.2.2. Metode yang digunakan dalam menciptakan relevansi antara

5.2.3. Esensi yang didapat dari pemahaman teori dengan permasalahan yang ada dalam rangka melakukan analisa dan pencarian solusi.

Kompetensi Kunci

No	KOMPETENSI KUNCI DALAM UNIT INI	TINGKAT
1.	Mengumpulkan, menganalisa dan mengorganisasikan informasi	3
2.	Mengkomunikasikan ide-ide dan informasi	2
3.	Merencanakan dan mengorganisasikan kegiatan	2
4.	Bekerjasama dengan orang lain dan kelompok	3
5.	Menggunakan gagasan secara matematis dan teknis	3
6.	Memecahkan masalah	3
7.	Menggunakan teknologi	2

DAFTAR REFERENSI

- A dictionary of branding*. The Landor Lexicon. 1995.
- Berryman, Gregg. *Principles on Visual Communication*. Menlo Park, CA : Crisp Publication Inc. 1990.
- Bringhurst, Robert. *The Element of Typographic Style*. Vancouver BC : Hartley & Marks Publishers. 1946.
- Carter, Rob & Ben Day, Phillip Meggs. *Typographic Design : Form and Communication*, 2nd ed. New York, NY : Van Nostrand Reinhold. 1993.
- Desain Grafis Indonesia. 2009. *Desain Grafis Indonesia*, diakses tanggal 2 Oktober 2009 dari <http://desaingrafisindonesia.wordpress.com/>
- Design Group, Supon. *The Right Portfolio for The Right Job*. Washington D.C. : Supon Design Group Inc. 1994.
- Grant, John. *Brand Innovation Manifesto: How to Build Brands, Redefine Markets and Defy Conventions*. West Sussex : John Wiley&Sons Ltd. 2006.
- Hurlburt, Allen. *Layout: The Design of Printed Page*. New York, NY : Watson-Guption Publications. 1977.
- ILO. 2004. *International Standard Classification of Occupations (ISCO 88)*, diakses tanggal 16 September 2009 dari <http://www.ilo.org>
- Jute, Andre. *Grids: The Structure of Graphic Design*. Switzerland : RotoVision SA.1996.
- Kartajaya, Hermawan. *Positioning Diferensiasi Brand : Memenangkan Persaingan dengan Segitiga*. Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama. 2004.
- Laver, David A. *Design Basics*, 3rd ed. Orlando, FL : Harcourt Brace Javanovich. 1990.
- Meggs, Phillip. *A History of Graphic Design*, 2nd ed. New York, NY : Van Nostrand Reinhold. 1992.
- Mortensen, David. *Communication: The Study of Human Interaction*. New York, NY : McGraw-Hill Book Company. 1972.
- Olins, Wally. *On Brand*. London : Thames & Hudson. 1980.
- Peraturan Menteri Tenaga Kerja Dan Transmigrasi Republik Indonesia
Nomor : Per. 21 /Men/ X /2007 Tentang Tata Cara Penetapan Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 31 Tahun 2006
Tentang Sistem Pelatihan Kerja Nasional
- Rustan, Suriyanto. *Layout dan Penerapannya*. Jakarta : Gramedia. 2008.
- Sardjono, Agus. *Hak Cipta Dalam Desain Grafis*. Jakarta : Yellow Dot Publishing. 2007.

- Sarwono, Jonathan dan Hary Lubis. *Metode Riset Untuk Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta : Penerbit Andi. 2007.
- Sihombing, Danton. *Tipografi Dalam Desain Grafis*. Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama. 2001.
- Susanto, A.B. dan Himawan Wijanarko. *Power Branding : Membangun Brand Yang Legendaris*. Bandung : Mizan. 2004.
- Thompson, Bradbury. *The Art of Graphic Design*. New Haven, CT & London : Yale University Press. 1968.
- Training.Com.Au Network. 2009. *National Training Information Service*, diakses tanggal 2 Oktober 2009 dari <http://www.ntis.gov.au>
- Wheeler, Alina. *Designing Brand Identity : A Complete Guide to Creating, Building, Maintaining Strong Brands*. New Jersey : John Wiley & Sons, Inc. 2003.

BAB III PENUTUP

Dengan ditetapkannya Rancangan Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia Sektor Komunikasi dan Informatika Sub Sektor Teknologi dan Informatika Bidang Desain Grafis menjadi Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia Sektor Komunikasi dan Informatika Sub Sektor Teknologi dan Informatika Bidang Desain Grafis, maka SKKNI ini berlaku secara nasional dan menjadi acuan bagi penyelenggaraan pendidikan dan pelatihan serta uji kompetensi dalam rangka sertifikasi kompetensi.

Ditetapkan di Jakarta

pada tanggal 11 Juni 2010

MENTERI
TENAGA KERJA DAN TRANSMIGRASI
REPUBLIK INDONESIA,



[Handwritten Signature]

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