



**MENTERI PARIWISATA DAN EKONOMI KREATIF/
KEPALA BADAN PARIWISATA DAN EKONOMI KREATIF
REPUBLIK INDONESIA**

SALINAN
KEPUTUSAN

MENTERI PARIWISATA DAN EKONOMI KREATIF/
KEPALA BADAN PARIWISATA DAN EKONOMI KREATIF
REPUBLIK INDONESIA

NOMOR SK/100/EP.01/MK/2024

TENTANG

PENETAPAN KERANGKA KUALIFIKASI NASIONAL INDONESIA BIDANG
KEAHLIAN PENGEMBANGAN VIDEO GAME

DENGAN RAHMAT TUHAN YANG MAHA ESA

MENTERI PARIWISATA DAN EKONOMI KREATIF/
KEPALA BADAN PARIWISATA DAN EKONOMI KREATIF
REPUBLIK INDONESIA,

Menimbang : bahwa untuk melaksanakan ketentuan Pasal 9 ayat (1) Peraturan Presiden Nomor 8 Tahun 2012 tentang Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia, perlu menetapkan Keputusan Menteri Pariwisata dan Ekonomi Kreatif/Kepala Badan Pariwisata dan Ekonomi Kreatif tentang Penetapan Kerangka Kualifikasi Kerja Nasional Indonesia Bidang Keahlian Pengembangan Video Game;

Mengingat : 1. Pasal 17 ayat (3) Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945;
2. Undang-Undang Nomor 24 Tahun 2019 Tentang Ekonomi Kreatif (Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 212 Tahun 2019, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 6414);
3. Peraturan Pemerintah Nomor 31 Tahun 2006 tentang Sistem Pelatihan Kerja Nasional (Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 67 Tahun 2006, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4637);
4. Peraturan Presiden Nomor 8 Tahun 2012 tentang Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2012 Nomor 24);
5. Peraturan Presiden Nomor 142 Tahun 2018 Tentang Rencana Induk Pengembangan Ekonomi Kreatif Nasional Tahun 2018 – 2025 (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2018 Nomor 272);
6. Peraturan Presiden Nomor 96 Tahun 2019 tentang Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2019 Nomor 269);
7. Peraturan Presiden Nomor 97 Tahun 2019 tentang Badan Pariwisata dan Ekonomi Kreatif (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2019 Nomor 270);

8. Peraturan Presiden Nomor 19 Tahun 2024 tentang Percepatan Pengembangan Industri Gim Nasional (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2024 Nomor 32);
9. Peraturan Menteri Ketenagakerjaan Nomor 21 Tahun 2014 tentang Pedoman Penerapan Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2014 Nomor 1792);
10. Peraturan Menteri Ketenagakerjaan Nomor 3 Tahun 2016 tentang Tata Cara Penetapan Standar Kompetensi Kerja Nasional (Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2016 Nomor 258);
11. Peraturan Menteri Pariwisata dan Ekonomi Kreatif/Kepala Badan Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Nomor 1 Tahun 2021 tentang Organisasi dan Tata Kerja Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif/Badan Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, (Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2021 Nomor 184);
12. Keputusan Menteri Ketenagakerjaan Nomor 208 Tahun 2023 tentang Penetapan Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia (SKKNI) Kategori Aktivitas Penyewaan Dan Sewa Guna Usaha Tanpa Hak Opsi, Ketenagakerjaan, Agen Perjalanan, Dan Penunjang Usaha Lainnya Golongan Pokok Aktivitas Agen Perjalanan, Penyelenggaraan Video Game;

MEMUTUSKAN:

Menetapkan : KEPUTUSAN MENTERI PARIWISATA DAN EKONOMI KREATIF/KEPALA BADAN PARIWISATA DAN EKONOMI KREATIF TENTANG PENETAPAN KERANGKA KUALIFIKASI NASIONAL INDONESIA BIDANG KEAHLIAN PENGEMBANGAN VIDEO GAME.

KESATU : Menetapkan Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia Bidang Keahlian Pengembangan Video Game yang selanjutnya disebut KKNi Bidang Keahlian Pengembangan Video Game sebagaimana tercantum dalam Lampiran dan merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari Keputusan ini.

KEDUA : KKNi Bidang Keahlian Pengembangan Video Game sebagaimana dimaksud dalam Diktum KESATU, meliputi:

- I. BIDANG PENGEMBANGAN VIDEO GAME SUBBIDANG PEMROGRAMAN GAME (*GAME PROGRAMMING*), terdiri dari:
 - a. Jenjang Kualifikasi 2 (dua) Bidang Keahlian Pengembangan Video Game Subbidang Pemrograman Game (*Game Programming*);
 - b. Jenjang Kualifikasi 3 (tiga) Bidang Keahlian Pengembangan Video Game Subbidang Pemrograman Game (*Game Programming*);
 - c. Jenjang Kualifikasi 4 (empat) Bidang Keahlian Pengembangan Video Game Subbidang Pemrograman Game (*Game Programming*);

- d. Jenjang Kualifikasi 5 (lima) Bidang Keahlian Pengembangan Video Game Subbidang Pemrograman Game (*Game Programming*);
- e. Jenjang Kualifikasi 6 (enam) Bidang Keahlian Pengembangan Video Game Subbidang Pemrograman Game (*Game Programming*);
- f. Jenjang Kualifikasi 7 (tujuh) Bidang Keahlian Pengembangan Video Game Subbidang Pemrograman Game (*Game Programming*).

II. BIDANG PENGEMBANGAN VIDEO GAME SUBBIDANG ARTISTIK GAME (*GAME ART*), terdiri dari:

- a. Jenjang Kualifikasi 2 (dua) Bidang Keahlian Pengembangan Video Game Subbidang Artistik Game (*Game Art*);
- b. Jenjang Kualifikasi 3 (tiga) Bidang Keahlian Pengembangan Video Game Subbidang Artistik Game (*Game Art*);
- c. Jenjang Kualifikasi 4 (empat) Bidang Keahlian Pengembangan Video Game Subbidang Artistik Game (*Game Art*);
- d. Jenjang Kualifikasi 5 (lima) Bidang Keahlian Pengembangan Video Game Subbidang Artistik Game (*Game Art*);
- e. Jenjang Kualifikasi 6 (enam) Bidang Keahlian Pengembangan Video Game Subbidang Artistik Game (*Game Art*);
- f. Jenjang Kualifikasi 7 (tujuh) Bidang Keahlian Pengembangan Video Game Subbidang Artistik Game (*Game Art*);

III. BIDANG PENGEMBANGAN VIDEO GAME SUBBIDANG PRODUKSI GAME (*GAME PRODUCTION*) AREA MENGELOLA PRODUKSI, terdiri dari:

- a. Jenjang Kualifikasi 3 (tiga) Bidang Keahlian Pengembangan Video Game Subbidang Produksi Game (*Game Production*) Area Mengelola Produksi;
- b. Jenjang Kualifikasi 4 (empat) Bidang Keahlian Pengembangan Video Game Subbidang Produksi Game (*Game Production*) Area Mengelola Produksi;
- c. Jenjang Kualifikasi 5 (lima) Bidang Keahlian Pengembangan Video Game Subbidang Produksi Game (*Game Production*) Area Mengelola Produksi;
- d. Jenjang Kualifikasi 6 (enam) Bidang Keahlian Pengembangan Video Game Subbidang Produksi Game (*Game Production*) Area Mengelola Produksi;
- e. Jenjang Kualifikasi 7 (tujuh) Bidang Keahlian Pengembangan Video Game Subbidang Produksi Game (*Game Production*) Area Mengelola Produksi.

IV. BIDANG PENGEMBANGAN VIDEO GAME SUBBIDANG PRODUKSI GAME (*GAME PRODUCTION*) AREA PENJAMINAN MUTU KUALITAS (*QUALITY ASSURANCE*), terdiri dari:

- a. Jenjang Kualifikasi 4 (empat) Bidang Keahlian Pengembangan Video Game Subbidang Produksi Game (*Game Production*) area Penjaminan Mutu Kualitas (*Quality Assurance*);
- b. Jenjang Kualifikasi 5 (lima) Bidang Keahlian Pengembangan Video Game Subbidang Produksi Game (*Game Production*) area Penjaminan Mutu Kualitas (*Quality Assurance*);
- c. Jenjang Kualifikasi 6 (enam) Bidang Keahlian Pengembangan Video Game Subbidang Produksi Game (*Game Production*) Area Penjaminan Mutu Kualitas (*Quality Assurance*);

V. BIDANG KEAHLIAN PENGEMBANGAN VIDEO GAME SUBBIDANG DESAIN GAME (*GAME DESIGN*), terdiri dari:

- a. Jenjang Kualifikasi 2 (dua) Bidang Keahlian Pengembangan Video Game Subbidang Desain Game (*Game Design*);
- b. Jenjang Kualifikasi 3 (tiga) Bidang Keahlian Pengembangan Video Subbidang Desain Game (*Game Design*);
- c. Jenjang Kualifikasi 4 (empat) Bidang Keahlian Pengembangan Video Game Subbidang Desain Game (*Game Design*);
- d. Jenjang Kualifikasi 5 (lima) Bidang Keahlian Pengembangan Video Game Subbidang Desain Game (*Game Design*);
- e. Jenjang Kualifikasi 6 (enam) Bidang Keahlian Pengembangan Video Game Subbidang Desain Game (*Game Design*);
- f. Jenjang Kualifikasi 7 (tujuh) Bidang Keahlian Pengembangan Video Game Subbidang Desain Game (*Game Design*);

KETIGA : KKNi Bidang Keahlian Pengembangan Video Game sebagaimana dimaksud dalam Diktum KESATU diterapkan untuk:

- a. pengembangan program dan pelaksanaan pendidikan dan/atau pelatihan berbasis kompetensi;
- b. pelaksanaan sertifikasi kompetensi;
- c. pengembangan sumber daya manusia yang meliputi rekrutmen, seleksi, dan sistem karier; dan
- d. pengakuan dan penyetaraan kualifikasi.

KEEMPAT : KKNi Bidang Keahlian Pengembangan Video Game sebagaimana dimaksud dalam Diktum KESATU dikaji ulang setiap 5 (lima) tahun atau sesuai dengan kebutuhan.

KELIMA : Teknis pelaksanaan Kaji Ulang KKNi Bidang Keahlian Pengembangan Video Game sebagaimana dimaksud dalam

Diktum KEEMPAT, dilakukan oleh unit kerja yang melaksanakan tugas dan fungsi Pengembangan Sumber Daya dan Kelembagaan di bidang Pariwisata dan Ekonomi Kreatif.

KEENAM : Keputusan ini mulai berlaku pada tanggal ditetapkan.

Ditetapkan di Jakarta
pada tanggal 7 Oktober 2024

MENTERI PARIWISATA DAN EKONOMI
KREATIF/KEPALA BADAN PARIWISATA DAN
EKONOMI KREATIF
REPUBLIK INDONESIA,

Ttd.

SANDIAGA SALAHUDDIN UNO

Salinan sesuai dengan aslinya
Kepala Biro Umum, Hukum, dan Pengadaan

}\${ttd}

Sigit Joko Poernomo

LAMPIRAN
KEPUTUSAN MENTERI PARIWISATA DAN
EKONOMI KREATIF/KEPALA BADAN
PARIWISATA DAN EKONOMI KREATIF
REPUBLIK INDONESIA
NOMOR SK/100/EP.01/MK/2024
TENTANG PENETAPAN KERANGKA
KUALIFIKASI NASIONAL INDONESIA
BIDANG KEAHLIAN PENGEMBANGAN
VIDEO GAME

KUALIFIKASI NASIONAL INDONESIA
BIDANG KEAHLIAN PENGEMBANGAN VIDEO GAME

I. BIDANG PENGEMBANGAN VIDEO GAME SUBBIDANG PEMROGRAMAN
GAME (*GAME PROGRAMMING*)

A. JENJANG KUALIFIKASI 2

1. Kodifikasi

J.62GIM01 Kualifikasi 2 (dua) Bidang Keahlian Pengembangan Video Game Subbidang Pemrograman Game (*Game Programming*)

2. Deskripsi

Kualifikasi ini meliputi kemampuan:

- a. pemrograman dalam lingkup yang spesifik dengan menggunakan teknologi, desain game, dan proses yang telah ditetapkan;
- b. menunjukkan kinerja dengan mutu yang terukur di bawah pengawasan atasannya;
- c. memiliki pengetahuan operasional dasar dan pengetahuan faktual di bidang pemrograman game;
- d. bertanggung jawab atas pekerjaan sendiri dan dapat diberi tanggung jawab membimbing orang lain.

3. Sikap Kerja

Secara umum memiliki sikap kerja:

- a. bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa;
- b. memiliki moral, etika, dan kepribadian yang baik di dalam menyelesaikan tugasnya;
- a. berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air serta mendukung perdamaian dunia;
- b. mampu bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial dan kepedulian yang tinggi terhadap masyarakat dan lingkungannya;
- c. menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, kepercayaan, dan agama serta pendapat/temuan orisinal orang lain;
- d. menjunjung tinggi penegakan hukum serta memiliki semangat untuk mendahulukan kepentingan bangsa serta masyarakat luas;
- e. teliti dalam mengerjakan tugas;
- f. teliti dalam memahami desain teknis.

4. Peran Kerja

Jenjang kualifikasi 2 (dua) memiliki peran memprogram game skala kecil dengan 2-3 orang anggota tim pengembang dengan durasi 2-3

bulan. Pemrograman game dilakukan untuk melakukan implementasikan fitur dengan desain game yang telah ditentukan. Dalam melaksanakan pekerjaan bertanggung jawab pada pekerjaan sendiri serta memperhatikan kualitas pekerjaannya.

5. Kemungkinan Jabatan

Trainee Game Programmer

Catatan:

- 1) Nama/judul jabatan yang dimungkinkan tidak terbatas pada yang disebutkan di atas. Dapat ditambahkan jabatan-jabatan yang setara, sepanjang memenuhi deskripsi jenjang dan peran kerja di kemudian hari
- 2) Jabatan-jabatan tersebut dapat menggunakan terminologi Bahasa Indonesia maupun Bahasa Inggris, selama termasuk dalam ranah *game programming*.

6. Aturan Pengemasan

6 (enam) Unit Kompetensi yang harus diselesaikan/dipenuhi, dengan perincian:

- a. 4 (empat) Unit Kompetensi Inti; dan
- b. 2 (dua) Unit Kompetensi Pilihan.

7. Daftar Unit Kompetensi

Unit Kompetensi Inti			
No.	Kode Unit	Judul Unit Kompetensi	Persyaratan Kompetensi
1.	J.62GIM00.042.2 (SKKNI No 172 Tahun 2024)	Mengoperasikan <i>Game Engine</i>	Tidak ada
2.	J.62GIM00.043.2 (SKKNI No 172 Tahun 2024)	Membuat <i>Fitur Gameplay</i> Permainan	Tidak ada
3.	J.62GIM00.044.1 (SKKNI No 172 Tahun 2024)	Melakukan Implementasi <i>User Interface</i>	Tidak ada
4.	J.620100.004.01 (SKKNI Nomor 282 Tahun 2016)	Menggunakan Struktur Data	Tidak ada

Unit Kompetensi Pilihan			
No.	Kode Unit	Judul Unit Kompetensi	Persyaratan Kompetensi
1.	J.62GIM00.033.1 (SKKNI No 172 Tahun 2024)	Menerjemahkan Diagram Teknis Menjadi <i>Pseudocode</i>	Tidak ada
2.	J.620100.023.02 (SKKNI Nomor 282 Tahun 2016)	Membuat Dokumen Kode Program	Tidak ada
3.	J.62GIM00.046.2 (SKKNI No 172 Tahun 2024)	Melakukan Proses <i>Game Debugging</i>	Tidak ada

B. JENJANG KUALIFIKASI 3

1. Kodifikasi

J.62GIM01 Kualifikasi 3 (tiga) Bidang Keahlian Pengembangan Video Game Subbidang Pemrograman Game (*Game Programming*)

2. Deskripsi

Kualifikasi ini meliputi kemampuan:

- a. pemrograman game, dengan menerjemahkan desain game;
- b. kemampuan menggunakan teknologi berdasarkan sejumlah pilihan metode pemrograman;
- c. kemampuan menunjukkan kinerja dengan mutu dan kuantitas yang terukur, yang sebagian merupakan hasil kerja sendiri dengan pengawasan tidak langsung;
- d. memiliki pengetahuan alur pemrograman yang lengkap, prinsip-prinsip serta konsep umum yang terkait dengan metode pemrograman, sehingga mampu menyelesaikan berbagai masalah yang lazim dengan metode yang sesuai;
- e. kemampuan bekerja sama dan melakukan komunikasi dalam lingkup kerjanya;
- f. bertanggung jawab pada pekerjaan sendiri dan dapat diberi tanggung jawab atas kuantitas dan mutu hasil kerja orang lain.

3. Sikap Kerja

Secara umum memiliki sikap kerja:

- a. bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa;
- b. memiliki moral, etika, dan kepribadian yang baik di dalam menyelesaikan tugasnya;
- c. berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air serta mendukung perdamaian dunia;
- d. mampu bekerjasama dan memiliki kepekaan sosial dan kepedulian yang tinggi terhadap masyarakat dan lingkungannya;
- e. menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, kepercayaan, dan agama serta pendapat/temuan orisinal orang lain;
- f. menjunjung tinggi penegakan hukum serta memiliki semangat untuk mendahulukan kepentingan bangsa serta masyarakat luas;
- g. teliti dalam mengerjakan tugas, memahami desain teknis, dan mengidentifikasi *error bug* pemrograman;
- h. kooperatif dalam menyusun kebutuhan *pseudocode*;
- i. berpikiran terbuka dalam menerima saran;
- j. kreatif dalam menggunakan banyak ide dan alternatif untuk mencapai tujuan;
- k. analitis dalam menganalisis kesesuaian algoritma dalam game programming. Kritis dalam menganalisis kelebihan dan kekurangan *debug tools* atau kode program *debugging*;
- l. komprehensif dalam melakukan analisis terkait kinerja game.

4. Peran Kerja

Jenjang kualifikasi 3 (tiga) terlibat dalam pengembangan game skala kecil dengan 3-5 orang anggota tim pengembang dengan durasi 4-6 bulan dengan peran:

- a. memprogram game;
- b. membuat desain modul;
- c. mengoptimasi program yang dibuat; dan
- d. membuat dokumen kode program.

Dalam melaksanakan pekerjaannya bertanggung jawab pada pekerjaan sendiri serta memenuhi standar kualitas teknis yang telah disepakati.

5. Kemungkinan Jabatan

Junior Game Programmer

Catatan:

- 1) Nama/judul jabatan yang dimungkinkan tidak terbatas pada yang disebutkan di atas. Dapat ditambahkan jabatan-jabatan yang setara, sepanjang memenuhi deskripsi jenjang dan peran kerja di kemudian hari.
- 2) Jabatan-jabatan tersebut dapat menggunakan terminologi Bahasa Indonesia maupun Bahasa Inggris, selama termasuk dalam ranah game programming.

6. Aturan Pengemasan

11 (sebelas) unit kompetensi yang harus diselesaikan/dipenuhi, dengan perincian :

- a. 7 (tujuh) Unit Kompetensi Inti; dan
- b. 4 (empat) Unit Kompetensi Pilihan.

7. Daftar Unit Kompetensi

Unit Kompetensi Inti			
No.	Kode Unit	Judul Unit Kompetensi	Persyaratan Kompetensi
1.	J.62GIM00.041.1 (SKKNI No 172 Tahun 2024)	Menerapkan Standar Kualitas Pemrograman Game	Tidak ada
2.	J.62GIM00.042.2 (SKKNI No 172 Tahun 2024)	Mengoperasikan Game <i>Engine</i>	Tidak ada
3.	J.62GIM00.043.2 (SKKNI No 172 Tahun 2024)	Membuat Fitur Gameplay Permainan	Tidak ada
4.	J.62GIM00.044.1 (SKKNI No 172 Tahun 2024)	Melakukan implementasikan <i>User Interface</i>	J.62GIM00.042.2
5.	J.62GIM00.046.2 (SKKNI No 172 Tahun 2024)	Melakukan Proses Game <i>Debugging</i>	Tidak ada
6.	J.62GIM00.047.2 (SKKNI No 172 Tahun 2024)	Melakukan Implementasi Optimasi Kinerja Game	J.62GIM00.046.2
7.	J.620100.004.01 (SKKNI Nomor 282 Tahun 2016)	Menggunakan Struktur Data	Tidak ada

Unit Kompetensi Pilihan			
NO	Kode Unit	Judul Unit Kompetensi	Persyaratan Kompetensi
1.	J.62GIM00.045.1 (SKKNI No 172 Tahun 2024)	Mengintegrasikan <i>Backend Service</i>	Tidak ada
2.	J.620100.019.002 (SKKNI Nomor 282 Tahun 2016)	Menggunakan Library atau Komponen <i>Pre-Existing</i>	Tidak ada
3.	J.62GIM00.050.1 (SKKNI No 172 Tahun 2024)	Melakukan Pembaruan Video Game	Tidak ada
4.	J.62GIM00.033.1 (SKKNI No 172 Tahun 2024)	Menerjemahkan Diagram Teknis Menjadi Pseudocode	Tidak ada
5.	J.620100.023.02 (SKKNI Nomor 282 Tahun 2016)	Membuat Dokumen Kode Program	Tidak ada

C. JENJANG KUALIFIKASI 4

1. Kodifikasi

J.62GIM01 Kualifikasi 4 (empat) Bidang Keahlian Pengembangan Video Game Subbidang Pemrograman Game (*Game Programming*)

2. Deskripsi

Kualifikasi ini meliputi kemampuani :

- a. membuat rancangan pemrograman;
- b. melakukan pemrograman, hingga mengevaluasi mutu pemrograman.
- c. dapat menerjemahkan desain game dan menerapkan alur kerja teknis;
- d. mampu menghasilkan game dengan kualitas teknis yang baik dan teroptimasi, dengan pengawasan tidak langsung;
- e. memiliki pengetahuan terkait metode dan konsep pemrograman yang baik, sehingga mampu menyelesaikan kasus spesifik dengan menganalisis informasi dan memilih metode yang sesuai;
- f. mampu bekerjasama dan melakukan komunikasi;
- g. menyusun laporan tertulis dalam lingkup terbatas dan memiliki inisiatif;
- h. bertanggung jawab atas pekerjaan sendiri dan dapat diberi tanggung jawab atas kerja orang lain.

3. Sikap Kerja

Secara umum memiliki sikap kerja:

- a. bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa;
- b. memiliki moral, etika, dan kepribadian yang baik di dalam menyelesaikan tugasnya;
- c. berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air serta mendukung perdamaian dunia;

- d. mampu bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial dan kepedulian yang tinggi terhadap masyarakat dan lingkungannya;
- e. menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, kepercayaan, dan agama serta pendapat/temuan orisinal orang lain;
- f. menjunjung tinggi penegakan hukum serta memiliki semangat untuk mendahulukan kepentingan bangsa serta masyarakat luas;
- g. teliti dalam mengerjakan tugas, memahami desain teknis, dan mengidentifikasi *error bug* pemrograman;
- h. kooperatif dalam menyusun kebutuhan *pseudocode*;
- i. berpikiran terbuka dalam menerima saran;
- j. kreatif dalam menggunakan banyak ide dan alternatif untuk mencapai tujuan;
- k. analitis dalam menganalisis kesesuaian algoritma dalam *game programming*;
- l. kritis dalam menganalisis kelebihan dan kekurangan *debug tools* atau kode program *debugging*;
- m. komprehensif dalam melakukan analisis terkait kinerja game; dan
- n. kolaboratif dan kooperatif dalam menjalankan kerja sama antar bagian pengembangan game.

4. Peran Kerja

Jenjang kualifikasi 4 (empat) memiliki peran :

- a. memprogram game dan membuat rancangan pemrograman game untuk game skala medium dengan anggota tim pengembang 5-10 orang dan durasi pengembangan 1 tahun;
- b. dapat mengadaptasi alur kerja sesuai dengan proyek yang diberikan; dan
- c. menyelesaikan pekerjaan mandiri, sekaligus membimbing programmer lain yang lebih junior.

5. Kemungkinan Jabatan

Game Programmer

Catatan:

- 1) Nama/judul jabatan yang dimungkinkan tidak terbatas pada yang disebutkan di atas. Dapat ditambahkan jabatan-jabatan yang setara, sepanjang memenuhi deskripsi jenjang dan peran kerja di kemudian hari.
- 2) Jabatan-jabatan tersebut dapat menggunakan terminologi Bahasa Indonesia maupun Bahasa Inggris, selama termasuk dalam ranah *game programming* di dalam organisasi pemerintahan/swasta/perusahaan.

6. Aturan Pengemasan

14 (empat belas) Unit Kompetensi yang harus diselesaikan/dipenuhi, dengan perincian:

- a. 9 (sembilan) Unit Kompetensi Inti; dan
- b. 5 (lima) Unit Kompetensi Pilihan.

7. Daftar Unit Kompetensi

Unit Kompetensi Inti			
No.	Kode Unit	Judul Unit Kompetensi	Persyaratan Kompetensi
1.	J.62GIM00.032.1 (SKKNI No 172 Tahun 2024)	Membuat Diagram Teknis Game	Tidak ada
2.	J.62GIM00.034.1 (SKKNI No 172 Tahun 2024)	Mengadaptasi Alur Kerja Teknis	Tidak ada
3.	J.62GIM00.041.1 (SKKNI No 172 Tahun 2024)	Menerapkan Standar Kualitas Pemrograman Game	Tidak ada
4.	J.62GIM00.042.2 (SKKNI No 172 Tahun 2024)	Mengoperasikan Game <i>Engine</i>	Tidak ada
5.	J.62GIM00.043.2 (SKKNI No 172 Tahun 2024)	Membuat Fitur <i>Gameplay</i> Permainan	Tidak ada
6.	J.62GIM00.046.2 (SKKNI No 172 Tahun 2024)	Melakukan Proses Game <i>Debugging</i>	Tidak ada
7.	J.62GIM00.047.2 (SKKNI No 172 Tahun 2024)	Melakukan Implementasi Optimasi Kinerja Game	J.62GIM00.046.2
8.	J.62GIM00.044.1 (SKKNI No 172 Tahun 2024)	Melakukan Implementasi <i>User Interface</i>	J.62GIM00.042.2
9.	J.620100.023.02 (SKKNI Nomor 282 Tahun 2016)	Membuat Dokumen Kode Program	Tidak ada

Unit Kompetensi Pilihan			
NO	Kode Unit	Judul Unit Kompetensi	Persyaratan Kompetensi
1.	J.620100.019.002 (SKKNI Nomor 282 Tahun 2016)	Menggunakan <i>Library</i> Atau Komponen <i>Pre-Existing</i>	Tidak ada
2.	J.62GIM00.045.1 (SKKNI No 172 Tahun 2024)	Mengintegrasikan <i>Backend Service</i>	Tidak ada
3.	J.62GIM00.033.1 (SKKNI No 172 Tahun 2024)	Menerjemahkan Diagram Teknis Menjadi <i>Pseudocode</i>	Tidak ada
4.	J.62GIM00.050.1 (SKKNI No 172 Tahun 2024)	Melakukan Pembaruan Video Game	Tidak ada
5.	J.620100.004.01 (SKKNI Nomor 282 Tahun 2016)	Menggunakan Struktur Data	Tidak ada
6.	J.620100.032.01 (SKKNI Nomor 282 Tahun 2016)	Melakukan <i>Code Reviu</i>	Tidak ada

D. JENJANG KUALIFIKASI 5

1. Kodifikasi

J.62GIM01 Kualifikasi 5 (lima) Bidang Keahlian Pengembangan Video Game Subbidang Pemrograman Game (*Game Programming*)

2. Deskripsi

Kualifikasi ini meliputi kemampuan:

- a. kemampuan menyelesaikan pekerjaan pemrograman berlingkup luas, mulai dari melakukan perancangan hingga menganalisis kualitas dan resiko teknis game;
- b. kemampuan memilih metode teknis yang sesuai dari beragam pilihan yang sudah maupun belum baku dengan melakukan analisis metode;
- c. kemampuan menunjukkan kinerja dengan mutu dan kuantitas yang terukur;
- d. menguasai konsep teoritis bidang spesialisasi programming tertentu secara mendalam;
- e. kemampuan memformulasikan penyelesaian masalah teknis sesuai spesialisasinya;
- f. kemampuan mengelola kelompok kerja sesuai spesialisasinya;
- g. menyusun laporan tertulis secara komprehensif;
- h. bertanggung jawab pada pekerjaan sendiri dan dapat diberi tanggung jawab atas pencapaian hasil kerja kelompok.

3. Sikap Kerja

Secara umum memiliki sikap kerja:

- a. bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa;
- b. memiliki moral, etika, dan kepribadian yang baik di dalam menyelesaikan tugasnya;
- c. berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air serta mendukung perdamaian dunia;
- d. mampu bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial dan kepedulian yang tinggi terhadap masyarakat dan lingkungannya;
- e. menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, kepercayaan, dan agama serta pendapat/temuan orisinal orang lain;
- f. menjunjung tinggi penegakan hukum serta memiliki semangat untuk mendahulukan kepentingan bangsa serta masyarakat luas.
- g. teliti dalam mengerjakan tugas, memahami desain teknis, dan mengidentifikasi *error bug* pemrograman;
- h. kooperatif dalam menyusun kebutuhan *pseudocode*;
- i. berpikiran terbuka dalam menerima saran;
- j. kreatif dalam menggunakan banyak ide dan alternatif untuk mencapai tujuan;
- k. analitis dalam menganalisis kesesuaian algoritma dalam game programming;
- l. kritis dan cermat dalam menentukan teknologi yang diperlukan;
- m. komprehensif dalam melakukan analisis terkait kinerja game;
- n. kolaboratif dan kooperatif dalam menjalankan kerja sama antar bagian pengembangan game;
- o. objektif dalam pembuatan keputusan;
- p. berpikir sistematis dalam memahami user Melakukan Implementasi pembaharuan yang sudah dibuat.

4. Peran Kerja

Jenjang kualifikasi 5 (lima) memiliki peran dalam pengembangan game skala besar dengan anggota tim pengembang hingga 20 orang dan durasi pengembangan hingga 2 tahun. Jenjang kualifikasi ini:

- a. bertanggung jawab dalam memprogram game;
- b. membuat rancangan pemrograman game;
- c. menganalisis kualitas game;
- d. menganalisis risiko teknis game;
- e. memiliki wewenang dalam menentukan pilihan teknologi;
- f. menetapkan standar proyek;
- g. menentukan alur kerja teknis sesuai dengan spesialisasinya; dan
- h. dapat menyelesaikan pekerjaan mandiri, sekaligus membimbing *programmer* lain yang lebih junior.

5. Kemungkinan Jabatan

Senior Game Programmer

Catatan:

- 1) Nama/judul jabatan yang dimungkinkan tidak terbatas pada yang disebutkan di atas. Dapat ditambahkan jabatan-jabatan yang setara, sepanjang memenuhi deskripsi jenjang dan peran kerja di kemudian hari
- 2) Jabatan-jabatan tersebut dapat menggunakan terminologi Bahasa Indonesia maupun Bahasa Inggris, selama termasuk dalam ranah game *programming*.

6. Aturan Pengemasan

19 (sembilan belas) Unit Kompetensi yang harus diselesaikan/dipenuhi, dengan perincian:

- a. 13 (tiga belas) Unit Kompetensi Inti; dan
- b. 6 (enam) Unit Kompetensi Pilihan.

7. Daftar Unit Kompetensi

Unit Kompetensi Inti			
No.	Kode Unit	Judul Unit Kompetensi	Persyaratan Kompetensi
1.	J.62GIM00.032.1 (SKKNI No 172 Tahun 2024)	Membuat Diagram Teknis Game	Tidak ada
2.	J.62GIM00.034.1 (SKKNI No 172 Tahun 2024)	Mengadaptasi Alur Kerja Teknis	Tidak ada
3.	J.62GIM00.035.1 (SKKNI No 172 Tahun 2024)	Merancang Alur Kerja Teknis	Tidak ada
4.	J.62GIM00.036.1 (SKKNI No 172 Tahun 2024)	Menyusun <i>Project Requirement</i> Menjadi <i>Technical Requirement</i>	J.62GIM00.035.1
5.	J.62GIM00.037.1 (SKKNI No 172 Tahun 2024)	Menentukan Pilihan Teknologi	J.62GIM00.036.1
6.	J.62GIM00.040.1 (SKKNI No 172 Tahun 2024)	Menetapkan Standar Kualitas Teknis	Tidak ada
7.	J.62GIM00.041.1 (SKKNI No 172 Tahun 2024)	Menerapkan Standar Kualitas Pemrograman Game	Tidak ada

Unit Kompetensi Inti			
No.	Kode Unit	Judul Unit Kompetensi	Persyaratan Kompetensi
8.	J.62GIM00.042.2 (SKKNI No 172 Tahun 2024)	Mengoperasikan Game <i>Engine</i>	Tidak ada
9.	J.62GIM00.047.2 (SKKNI No 172 Tahun 2024)	Melakukan Implementasi Optimasi Kinerja Game	Tidak ada
10.	J.620100.032.01 (SKKNI Nomor 282 Tahun 2016)	Melakukan <i>Code Review</i>	Tidak ada
11.	J.62GIM00.048.1 (SKKNI No 172 Tahun 2024)	Menganalisis Kualitas Teknis Game	Tidak ada
12.	J.62GIM00.049.1 (SKKNI No 172 Tahun 2024)	Menganalisis Risiko Teknis Game	Tidak ada
13.	J.620100.023.02 (SKKNI Nomor 282 Tahun 2016)	Membuat Dokumen Kode Program	Tidak ada

Unit Kompetensi Pilihan			
No.	Kode Unit	Judul Unit Kompetensi	Persyaratan Kompetensi
1.	J.62GIM00.044.1 (SKKNI No 172 Tahun 2024)	Melakukan implementasikan <i>User Interface</i>	J.62GIM00.042.2
2.	J.62GIM00.045.1 (SKKNI No 172 Tahun 2024)	Mengintegrasikan <i>Backend Service</i>	Tidak ada
3.	J.62GIM00.043.2 (SKKNI No 172 Tahun 2024)	Membuat Fitur <i>Gameplay</i> Permainan	Tidak ada
4.	J.62GIM00.050.1 (SKKNI No 172 Tahun 2024)	Melakukan Pembaruan <i>Video Game</i>	J.62GIM00.042.2
5.	J.620100.004.01 (SKKNI Nomor 282 Tahun 2016)	Menggunakan Struktur Data	Tidak ada
6.	J.62GIM00.046.2 (SKKNI No 172 Tahun 2024)	Melakukan Proses Game <i>Debugging</i>	Tidak ada
7.	J.62GIM00.033.1 (SKKNI No 172 Tahun 2024)	Menerjemahkan Diagram Teknis Menjadi <i>Pseudocode</i>	Tidak ada

E. JENJANG KUALIFIKASI 6

1. Kodifikasi

J.62GIM01 Kualifikasi 6 (enam) Bidang Keahlian Pengembangan Video Game Subbidang Pemrograman Game (*Game Programming*)

2. Deskripsi

Kualifikasi ini meliputi kemampuan:

- a. mengaplikasikan pengetahuan terkait teknis game dan pemrograman serta memanfaatkan teknologi pengembangan game terkini dalam penyelesaian masalah, perencanaan hingga evaluasi hasil pekerjaan teknis serta mampu beradaptasi terhadap situasi yang dihadapi;
- b. menguasai konsep teoritis bidang pengembangan game secara umum dan bidang pemrograman *game* secara mendalam;
- c. memformulasikan penyelesaian masalah teknis pembuatan *game*;
- d. mengambil keputusan yang tepat berdasarkan analisis desain dan kebutuhan teknis *game*;
- e. memberikan petunjuk dalam memilih berbagai alternatif solusi secara mandiri dan kelompok;
- f. bertanggung jawab pada pekerjaan sendiri dan dapat diberi tanggung jawab atas pencapaian hasil kerja tim pengembang *game* dalam bidang teknis.

3. Sikap Kerja

Secara umum memiliki sikap kerja:

- a. bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa;
- b. memiliki moral, etika, dan kepribadian yang baik di dalam menyelesaikan tugasnya;
- c. berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air serta mendukung perdamaian dunia;
- d. mampu bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial dan kepedulian yang tinggi terhadap masyarakat dan lingkungannya;
- e. menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, kepercayaan, dan agama serta pendapat/temuan orisinal orang lain;
- f. menjunjung tinggi penegakan hukum serta memiliki semangat untuk mendahulukan kepentingan bangsa serta masyarakat luas;
- g. teliti Dalam mengerjakan tugas, memahami desain teknis, dan mengidentifikasi kesalahan dalam pemrograman;
- h. kooperatif dalam menyusun kebutuhan *pseudocode*;
- i. berpikiran terbuka dalam menerima saran;
- j. kreatif dalam menggunakan banyak ide dan alternatif untuk mencapai tujuan;
- k. analitis dalam menganalisis kesesuaian algoritma dalam *game programming*;
- l. kritis dan cermat dalam menentukan teknologi yang diperlukan;
- m. komprehensif Dalam melakukan analisis terkait kinerja *game* dan kebutuhan standar proyek;
- n. kolaboratif dan kooperatif dalam menjalankan kerja sama antar bagian pengembangan *game*;
- o. objektif dalam pembuatan keputusan;
- p. berpikir sistematis dalam memahami *user* Melakukan Implementasi pembaharuan yang sudah dibuat;

4. Peran Kerja

Jenjang kualifikasi 6 (enam) memiliki peran dalam pengembangan game skala besar dengan anggota tim pengembang hingga 20 orang dan durasi pengembangan hingga 2 tahun. Jenjang kualifikasi ini:

- a. bertanggung jawab dalam memprogram *game*;
- b. membuat rancangan pemrograman *game*;
- c. menganalisis kualitas *game*;
- d. menganalisis risiko teknis *game*;
- e. memiliki wewenang dalam menentukan pilihan teknologi;
- f. menetapkan standar proyek, dan menentukan alur kerja teknis untuk suatu proyek pengembangan *game*;
- g. dapat memimpin tim pemrogram lain yang lebih junior dan menentukan anggota tim yang dibutuhkan.

5. Kemungkinan Jabatan

Lead Game Programmer

Catatan:

- 1) Nama/judul jabatan yang dimungkinkan tidak terbatas pada yang disebutkan di atas. Dapat ditambahkan jabatan-jabatan yang setara, sepanjang memenuhi deskripsi jenjang dan peran kerja di kemudian hari
- 2) Jabatan-jabatan tersebut dapat menggunakan terminologi Bahasa Indonesia maupun Bahasa Inggris, selama termasuk dalam ranah *game programming*.

6. Aturan Pengemasan

15 (lima belas) Unit Kompetensi yang harus diselesaikan/dipenuhi, dengan perincian :

- a. 10 (sepuluh) Unit Kompetensi Inti; dan
- b. 5 (lima) Unit Kompetensi Pilihan.

7. Daftar Unit Kompetensi

Unit Kompetensi Inti			
No.	Kode Unit	Judul Unit Kompetensi	Persyaratan Kompetensi
1.	J.62GIM00.032.1 (SKKNI No 172 Tahun 2024)	Membuat Diagram Teknis <i>Game</i>	Tidak ada
2.	J.62GIM00.035.1 (SKKNI No 172 Tahun 2024)	Merancang Alur Kerja Teknis	Tidak ada
3.	J.62GIM00.036.1 (SKKNI No 172 Tahun 2024)	Menyusun Project <i>Requirement</i> Menjadi <i>Technical Requirement</i>	J.62GIM00.035.1
4.	J.62GIM00.037.1 (SKKNI No 172 Tahun 2024)	Menentukan Pilihan Teknologi	J.62GIM00.036.1
5.	J.62GIM00.038.1 (SKKNI No 172 Tahun 2024)	Menetapkan Standar Proyek	J.62GIM00.035.1
6.	J.62GIM00.039.1 (SKKNI No 172 Tahun 2024)	Mengembangkan Arsitektur Proyek	Tidak ada
7.	J.62GIM00.040.1 (SKKNI No 172 Tahun 2024)	Menetapkan Standar Kualitas Teknis	Tidak ada

Unit Kompetensi Inti			
No.	Kode Unit	Judul Unit Kompetensi	Persyaratan Kompetensi
8.	J.62GIM00.048.1 (SKKNI No 172 Tahun 2024)	Menganalisis Kualitas Teknis <i>Game</i>	Tidak ada
9.	J.62GIM00.049.1 (SKKNI No 172 Tahun 2024)	Menganalisis Risiko Teknis <i>Game</i>	Tidak ada
10.	J.620100.032.01 (SKKNI Nomor 282 Tahun 2016)	Melakukan <i>Code Review</i>	Tidak ada

Unit Kompetensi Pilihan			
No.	Kode Unit	Judul Unit Kompetensi	Persyaratan Kompetensi
1.	J.62GIM00.042.2 (SKKNI No 172 Tahun 2024)	Mengoperasikan <i>Game Engine</i>	Tidak ada
2.	J.62GIM00.047.2 (SKKNI No 172 Tahun 2024)	Melakukan Implementasi Optimasi Kinerja <i>Game</i>	J.62GIM00.046.2
3.	J.62GIM00.050.1 (SKKNI No 172 Tahun 2024)	Melakukan Pembaruan <i>Video Game</i>	J.62GIM00.042.2
4.	J.620100.004.01 (SKKNI Nomor 282 Tahun 2016)	Menggunakan Struktur Data	Tidak ada
5.	J.620100.023.02 (SKKNI Nomor 282 Tahun 2016)	Membuat Dokumen Kode Program	Tidak ada
6.	J.62GIM00.041.1 (SKKNI No 172 Tahun 2024)	Menerapkan Standar Kualitas Pemrograman <i>Game</i>	Tidak ada
7.	J.62GIM00.033.1 (SKKNI No 172 Tahun 2024)	Menerjemahkan Diagram Teknis Menjadi <i>Pseudocode</i>	Tidak ada
8.	J.62GIM00.034.1 (SKKNI No 172 Tahun 2024)	Mengadaptasi Alur Kerja Teknis	Tidak ada

F. JENJANG KUALIFIKASI 7

1. Kodifikasi

J.62GIM01 Kualifikasi 7 (tujuh) Bidang Keahlian Pengembangan *Video Game* Subbidang Pemrograman *Game (Game Programming)*

2. Deskripsi

Kualifikasi ini meliputi kemampuan:

- a. merencanakan dan mengelola sumberdaya tim teknis di bawah tanggung jawabnya, dan mengevaluasi secara komprehensif hasil pekerjaan teknis dengan memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk menghasilkan langkah-langkah pengembangan *game* secara strategis;

- b. memecahkan permasalahan teknis game melalui pendekatan monodisipliner;
- c. melakukan riset dan mengambil keputusan strategis dengan akuntabilitas dan tanggung jawab penuh atas semua aspek teknis dari sebuah *game*.

3. Sikap Kerja

Secara umum memiliki sikap kerja:

- a. bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa;
- b. memiliki moral, etika, dan kepribadian yang baik di dalam menyelesaikan tugasnya;
- c. berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air serta mendukung perdamaian dunia;
- d. mampu bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial dan kepedulian yang tinggi terhadap masyarakat dan lingkungannya;
- e. menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, kepercayaan, dan agama serta pendapat/temuan orisinal orang lain;
- f. menjunjung tinggi penegakan hukum serta memiliki semangat untuk mendahulukan kepentingan bangsa serta masyarakat luas;
- g. teliti dalam mengerjakan tugas, memahami desain teknis, dan mengidentifikasi error bug pemrograman;
- h. kooperatif dalam menyusun kebutuhan *pseudocode*;
- i. berpikiran terbuka dalam menerima saran;
- j. kreatif dalam menggunakan banyak ide dan alternatif untuk mencapai tujuan;
- k. analitis dalam menganalisis kesesuaian algoritma dalam game programming;
- l. kritis dan cermat dalam menentukan teknologi yang diperlukan;
- m. komprehensif Dalam melakukan analisis terkait kinerja game dan kebutuhan standar proyek;
- n. kolaboratif dan kooperatif dalam menjalankan kerja sama antar bagian pengembangan game ;
- o. objektif dalam pembuatan keputusan;
- p. berpikir sistematis dalam memahami user Melakukan Implementasi pembaharuan yang sudah dibuat.

4. Peran Kerja

Jenjang kualifikasi 7 (tujuh) memiliki peran dalam pengembangan game skala besar dengan anggota tim pengembang hingga 20-40 orang dan durasi pengembangan 1-2 tahun atau lebih. Jenjang kualifikasi ini:

- a. bertanggung jawab dalam tahap perencanaan;
- b. pengembangan game, hingga evaluasi kualitas teknis *game*;
- c. Pada tahap perencanaan, bertanggung jawab dalam membuat kebutuhan teknis, membuat *blueprint* teknis, memilih teknologi, menentukan standar;
- d. menentukan alur kerja teknis termasuk yang melibatkan bidang lain seperti art, design, *quality assurance*, dan *production*; dan
- e. dapat memimpin tim dari segi teknis dan merekrut anggota tim teknis yang dibutuhkan.

5. Kemungkinan Jabatan

Technical Director

Catatan:

- 1) Nama/judul jabatan yang dimungkinkan tidak terbatas pada yang disebutkan di atas. Dapat ditambahkan jabatan-jabatan yang setara, sepanjang memenuhi deskripsi jenjang dan peran kerja di kemudian hari
- 2) Jabatan-jabatan tersebut dapat menggunakan terminologi Bahasa Indonesia maupun Bahasa Inggris, selama termasuk dalam ranah *game programming*.

6. Aturan Pengemasan

16 (enam belas) Unit Kompetensi yang harus diselesaikan/dipenuhi, dengan perincian:

- a. 11 (sebelas) Unit Kompetensi Inti; dan
- b. 5 (lima) Unit Kompetensi Pilihan.

7. Daftar Unit Kompetensi

Unit Kompetensi Inti			
No.	Kode Unit	Judul Unit Kompetensi	Persyaratan Kompetensi
1.	J.62GIM00.032.1 (SKKNI No 172 Tahun 2024)	Membuat Diagram Teknis Game	Tidak ada
2.	J.62GIM00.035.1 (SKKNI No 172 Tahun 2024)	Merancang Alur Kerja Teknis	Tidak ada
3.	J.62GIM00.036.1 (SKKNI No 172 Tahun 2024)	Menyusun Project <i>Requirement</i> Menjadi <i>Technical Requirement</i>	J.62GIM00.035.1
4.	J.62GIM00.037.1 (SKKNI No 172 Tahun 2024)	Menentukan Pilihan Teknologi	J.62GIM00.036.1
5.	J.62GIM00.038.1 (SKKNI No 172 Tahun 2024)	Menetapkan Standar Proyek	J.62GIM00.035.1
6.	J.62GIM00.039.1 (SKKNI No 172 Tahun 2024)	Mengembangkan Arsitektur Proyek	Tidak ada
7.	J.62GIM00.040.1 (SKKNI No 172 Tahun 2024)	Menetapkan Standar Kualitas Teknis	Tidak ada
8.	J.62GIM00.048.1 (SKKNI No 172 Tahun 2024)	Menganalisis Kualitas Teknis Game	Tidak ada
9.	J.62GIM00.049.1 (SKKNI No 172 Tahun 2024)	Menganalisis Risiko Teknis Game	Tidak ada
10.	M.702090.006.01 (SKKNI No 349 Tahun 2014)	Mengelola Sumber Daya Manusia Proyek (<i>Project Human Resource Management</i>)	Tidak ada
11.	J.620100.032.01 (SKKNI Nomor 282 Tahun 2016)	Melakukan <i>Code Review</i>	Tidak ada

Unit Kompetensi Pilihan			
No.	Kode Unit	Judul Unit Kompetensi	Persyaratan Kompetensi
1.	J.62GIM00.042.2 (SKKNI No 172 Tahun 2024)	Mengoperasikan Game <i>Engine</i>	Tidak ada
2.	J.62GIM00.047.2 (SKKNI No 172 Tahun 2024)	Melakukan Implementasi Optimasi Kinerja Game	J.62GIM00.046.2
3.	J.62GIM00.050.1 (SKKNI No 172 Tahun 2024)	Melakukan Pembaruan Video Game	J.62GIM00.042.2
4.	J.620100.004.01 (SKKNI Nomor 282 Tahun 2016)	Menggunakan Struktur Data	Tidak ada
5.	J.620100.023.02 (SKKNI Nomor 282 Tahun 2016)	Membuat Dokumen Kode Program	Tidak ada
6.	J.62GIM00.041.1 (SKKNI No 172 Tahun 2024)	Menerapkan Standar Kualitas Pemrograman Game	Tidak ada
7.	J.62GIM00.033.1 (SKKNI No 172 Tahun 2024)	Menerjemahkan Diagram Teknis Menjadi <i>Pseudocode</i>	Tidak ada
8.	J.62GIM00.034.1 (SKKNI No 172 Tahun 2024)	Mengadaptasi Alur Kerja Teknis	Tidak ada

II. BIDANG PENGEMBANGAN VIDEO GAME SUBBIDANG ARTISTIK GAME (*GAME ART*)

A. JENJANG KUALIFIKASI 2

1. Kodifikasi

J.62GIM01 Kualifikasi 2 (dua) Bidang Keahlian Pengembangan Video Game Subbidang Artistik Game (*Game Art*)

2. Deskripsi

Kualifikasi ini meliputi kemampuan:

- a. melaksanakan pekerjaan spesifik di bidang produksi aset visual Game, dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang sudah disepakati oleh tim kerja dalam divisi *art*, serta menunjukkan kinerja dengan mutu yang terukur, di bawah pengawasan mentornya;
- b. memiliki pengetahuan operasional dasar dan pengetahuan faktual bidang kerja produksi aset visual Game, sehingga mampu memilih metode penyelesaian yang tersedia terhadap masalah yang lazim timbul;
- c. bertanggung jawab pada kuantitas dan mutu hasil pekerjaan sendiri;
- d. dapat diberi tanggung jawab membimbing sesama *trainee* dalam lingkup pekerjaan yang sama.

3. Sikap Kerja

Secara umum memiliki sikap kerja:

- a. bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa;
- b. memiliki moral, etika, dan kepribadian yang baik di dalam menyelesaikan tugasnya;
- c. berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air serta mendukung perdamaian dunia;
- d. mampu bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial dan kepedulian yang tinggi terhadap masyarakat dan lingkungannya;
- e. menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, kepercayaan, dan agama serta pendapat/temuan orisinal orang lain;
- f. menjunjung tinggi penegakan hukum serta memiliki semangat untuk mendahulukan kepentingan bangsa serta masyarakat luas;
- g. mampu berkoordinasi dan berkomunikasi secara verbal dan tekstual dengan rekan dalam tim yang berasal dari multidisiplin keilmuan;
- h. mampu menggunakan perangkat lunak dan peralatan yang mendukung pekerjaan pembuatan aset visual Game;
- i. mampu berkomunikasi dengan semua divisi di perusahaan pengembangan Game;
- j. antisipatif terhadap hal yang potensial menjadi masalah;
- k. bertindak sesuai dengan prosedur atau arahan yang diberikan oleh atasan;
- l. membuat prioritas dan penyelesaian tugas sesuai target dan rencana;
- m. mengambil kesempatan untuk belajar dan meningkatkan kemampuan diri terutama berkaitan dengan hal-hal baru; dan
- n. memahami mekanisme penyusunan dan penamaan file yang ditetapkan perusahaan.

4. Peran Kerja

Jenjang kualifikasi 2 (dua) memiliki peran dalam pelaksanaan kegiatan produksi Game di tingkat *trainee*, seperti:

- a. memahami isi *art design document*; dan
- b. menghasilkan aset visual Game.

5. Kemungkinan Jabatan

- a. *Trainee 2D Game Artist*;
- b. *Trainee 2D Game Animator*;
- c. *Trainee 3D Game Artist*; dan
- d. *Trainee 3D Game Animator*.

Catatan:

- a. Nama/judul jabatan yang dimungkinkan tidak terbatas pada yang disebutkan di atas. Dapat ditambahkan jabatan-jabatan yang setara, sepanjang memenuhi deskripsi jenjang dan peran kerja di kemudian hari.
- b. Jabatan-jabatan tersebut dapat menggunakan terminologi Bahasa Indonesia maupun Bahasa Inggris, selama termasuk dalam ranah pengembangan Game di dalam organisasi pemerintahan/swasta/ perusahaan.

6. Aturan Pengemasan

8 (delapan) Unit Kompetensi yang harus diselesaikan/dipenuhi, dengan perincian:

- a. 4 (empat) Unit Kompetensi Inti; dan
- b. 4 (empat) Unit Kompetensi Pilihan sesuai jabatan.

7. Daftar Unit Kompetensi

Unit Kompetensi Inti			
No.	Kode Unit	Judul Unit Kompetensi	Persyaratan Kompetensi
1.	J.62GIM00.026.2 (SKKNI 2024-172)	Melakukan Integrasi Objek Statis ke <i>Game Engine (Static Assets Integration)</i>	Tidak ada
2.	J.62GIM00.027.2 (SKKNI 2024-172)	Melakukan Integrasi Objek Dinamis ke <i>Game Engine (Dynamic Assets Integration)</i>	Tidak ada
3.	TIK.SM01.002.01 (SKKNI 2012-610)	Menerapkan Prosedur Kesehatan, Keselamatan, dan Keamanan Kerja (K3)	Tidak ada
4.	TIK.SM01.003.01 (SKKNI 2012-610)	Melaksanakan Pekerjaan Secara Mandiri Dalam Lingkungan Organisasi TI	Tidak ada

Unit Kompetensi Pilihan <i>Trainee Game Artist</i>			
No.	Kode Unit	Judul Unit Kompetensi	Persyaratan Kompetensi
1.	J.62GIM00.020.1 (SKKNI 2024-172)	Membuat Aset Visual Dinamis Karakter 2D (<i>2D Character</i>)	Tidak Ada
2.	J.62GIM00.021.1 (SKKNI 2024-172)	Membuat Gambar Aset <i>Environment</i> 2D (<i>2D Environment Asset</i>)	Tidak Ada
3.	J.62GIM00.022.1 (SKKNI 2024-172)	Membuat Gambar Aset Properti 2D (<i>2D Props</i>)	Tidak Ada
4.	J.59ANM01.024.2 (SKKNI 2024-172)	Melakukan Pewarnaan/ Melukis Gambar Latar (<i>Background</i>) 2D	Tidak Ada
5.	J.59ANM01.025.2 (SKKNI 2020-173)	Melakukan Pewarnaan Objek Gambar Bergerak 2D	Tidak Ada
6.	J.59ANM01.027.2 (SKKNI 2020-173)	Membuat Aset Gambar 2D <i>Puppeteer</i>	Tidak Ada
7.	J.59ANM01.028.2 (SKKNI 2020-173)	Membuat Model 3D Berbasis <i>Hard Surface</i>	Tidak Ada

8.	J.59ANM01.029.2 (SKKNI 2020-173)	Membuat Model 3D Berbasis <i>Organic</i>	Tidak Ada
9.	J.59ANM01.032.2 (SKKNI 2020-173)	Membuat Proyeksi <i>Uv Mesh</i> dari Objek 3D	Tidak Ada
10.	J.59ANM01.033.2 (SKKNI 2020-173)	Membuat Pencitraan Tekstur Permukaan 3D (<i>Texturing</i>)	Tidak Ada
11.	J.59ANM03.053.2 (SKKNI 2020-173)	Membuat Pencitraan Gambar Digital (<i>Rendering</i>)	Tidak Ada
12.	J.59ANM03.062.2 (SKKNI 2020-173)	Membuat Teknik Sambungan Antar Objek 3D dan Mekanika (<i>Skinning</i>)	Tidak Ada
13.	J.62SAD00.013.1 (SKKNI 2017-044)	Merancang <i>User Interface</i>	Tidak Ada
Unit Kompetensi Pilihan <i>Trainee Game Animator</i>			
1.	J.59ANM00.002.2 (SKKNI 2020-173)	Membuat 2D Sekuensial Gambar Gerak Sela (<i>Inbetween</i>)	Tidak Ada
2.	J.59ANM00.003.2 (SKKNI 2020-173)	Membuat Pergerakan (<i>Motion</i>) Objek Digital	Tidak Ada
3.	J.59ANM00.004.1 (SKKNI 2020-173)	Membuat Gerak Berulang Karakter (<i>Motion Loop</i>)	Tidak Ada
4.	J.59ANM00.005.1 (SKKNI 2020-173)	Membuat Gerak <i>Body Mechanic (Interaction)</i> Karakter	Tidak Ada
5.	J.59ANM00.006.1 (SKKNI 2020-173)	Membuat Akting Pergerakan Karakter	Tidak Ada
6.	J.59ANM00.008.1 (SKKNI 2020-173)	Menguji Coba Sistem Mekanika Gerak Digital (<i>Rigging</i>)	Tidak Ada
7.	J.59ANM00.009.1 (SKKNI 2020-173)	Membaca Tabel <i>Dope/Exposure/Time Sheet</i>	Tidak Ada
8.	J.59ANM00.010.1 (SKKNI 2020-173)	Membaca <i>Shot/Scene/Sequences Storyboard</i>	Tidak Ada
9.	J.59ANM01.026.2 (SKKNI 2020-173)	Melakukan <i>Clean Up</i> Gambar <i>Keypose</i> 2D	Tidak Ada
10.	J.59ANM00.059.1 (SKKNI 2020-173)	Merancang Sistem Mekanika Gerak Digital (<i>Rigging</i>)	Tidak Ada
11.	J.59ANM03.060.2 (SKKNI 2020-173)	Membuat Struktur/Kerangka Sistem Mekanika Objek/Benda/Karakter (<i>Rigging</i>)	Tidak Ada

12.	J.59ANM03.062.2 (SKKNI 2020-173)	Membuat Teknik Sambungan Antar Objek 3D dan Mekanika (<i>Skinning</i>)	Tidak Ada
13.	J.59ANM00.063.1 (SKKNI 2020-173)	Membuat Struktur Teknik Sambungan Antar Objek 2D dan Mekanika Tulangan (<i>Rigging/Peg</i>)	Tidak Ada

B. JENJANG KUALIFIKASI 3

1. Kodifikasi

J.62GIM01 Kualifikasi 3 (tiga) Bidang Keahlian Pengembangan Video *Game* Subbidang Artistik *Game* (*Game Art*)

2. Deskripsi

Kualifikasi ini meliputi kemampuan :

- a. melaksanakan serangkaian pekerjaan spesifik di bidang produksi aset visual *Game*, dengan menerjemahkan informasi dan menggunakan alat, berdasarkan sejumlah pilihan prosedur kerja yang disepakati oleh tim kerja dalam divisi *art*, serta mampu menunjukkan kinerja dengan mutu dan kuantitas yang terukur, yang sebagian merupakan hasil kerja sendiri dengan pengawasan mentor;
- b. memiliki pengetahuan operasional yang lengkap, prinsip-prinsip serta konsep umum yang terkait dengan fakta bidang produksi aset visual *Game*, sehingga mampu menyelesaikan berbagai masalah yang lazim dengan metode yang sesuai;
- c. mampu bekerja sama dan melakukan komunikasi dalam lingkup kerjanya;
- d. bertanggung jawab pada pekerjaan sendiri dan dapat diberi tanggung jawab atas kuantitas dan mutu hasil kerja orang lain dalam bimbingannya.

3. Sikap Kerja

Secara umum memiliki sikap kerja:

- a. bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa;
- b. memiliki moral, etika, dan kepribadian yang baik di dalam menyelesaikan tugasnya;
- c. berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air serta mendukung perdamaian dunia;
- d. mampu bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial dan kepedulian yang tinggi terhadap masyarakat dan lingkungannya;
- e. menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, kepercayaan, dan agama serta pendapat/temuan orisinal orang lain;
- f. menjunjung tinggi penegakan hukum serta memiliki semangat untuk mendahulukan kepentingan bangsa serta masyarakat luas;
- g. mampu berkoordinasi dan berkomunikasi secara verbal dan tekstual dengan rekan dalam tim yang berasal dari multidisiplin keilmuan;
- h. mampu menggunakan perangkat lunak dan peralatan yang mendukung pekerjaan pembuatan aset visual *Game*;
- i. mampu berkomunikasi dengan semua divisi di perusahaan pengembangan *Game*;

- j. antisipatif terhadap hal yang potensial menjadi masalah;
- k. bertindak sesuai dengan prosedur atau arahan yang diberikan oleh atasan;
- l. membuat prioritas dan penyelesaian tugas sesuai target dan rencana;
- m. mengambil kesempatan untuk belajar dan meningkatkan kemampuan diri terutama berkaitan dengan hal-hal baru;
- n. memahami mekanisme penyusunan dan penamaan file yang ditetapkan perusahaan.

4. Peran Kerja

Jenjang kualifikasi 3 (tiga) memiliki peran dalam pelaksanaan kegiatan produksi Game di tingkat junior, seperti:

- a. menuliskan isi *art design document*;
- b. menghasilkan aset visual Game;
- c. mengintegrasikan aset visual Game ke dalam *game engine*.

5. Kemungkinan Jabatan

- a. *Junior 2D Game Artist*;
- b. *Junior 2D Game Animator*;
- c. *Junior 3D Game Artist*; dan
- d. *Junior 3D Game Animator*.

Catatan:

- a. Nama/judul jabatan yang dimungkinkan tidak terbatas pada yang disebutkan di atas. Dapat ditambahkan jabatan-jabatan yang setara, sepanjang memenuhi deskripsi jenjang dan peran kerja di kemudian hari
- b. Jabatan-jabatan tersebut dapat menggunakan terminologi Bahasa Indonesia maupun Bahasa Inggris, selama termasuk dalam ranah pengembangan Game di dalam organisasi pemerintahan/swasta/ perusahaan.

6. Aturan Pengemasan

10 (sepuluh) Unit Kompetensi yang harus diselesaikan/dipenuhi, dengan perincian:

- a. 4 (empat) Unit Kompetensi Inti; dan
- b. 6 (enam) Unit Kompetensi Pilihan sesuai jabatan.

7. Daftar Unit Kompetensi

Unit Kompetensi Inti			
No.	Kode Unit	Judul Unit Kompetensi	Persyaratan Kompetensi
1.	J.62GIM00.026.2 (SKKNI 2024-172)	Melakukan Integrasi Objek Statis ke <i>Game Engine (Static Assets Integration)</i>	Tidak ada
2.	J.62GIM00.027.2 (SKKNI 2024-172)	Melakukan Integrasi Objek Dinamis ke <i>Game Engine (Dynamic Assets Integration)</i>	Tidak ada
3.	TIK.SM01.002.01 (SKKNI 2012-610)	Menerapkan Prosedur Kesehatan, Keselamatan, dan Keamanan Kerja (K3)	Tidak ada

4.	TIK.SM01.003.01 (SKKNI 2012-610)	Melaksanakan Pekerjaan Secara Mandiri Dalam Lingkungan Organisasi TI	Tidak ada
----	-------------------------------------	--	-----------

Unit Kompetensi Pilihan <i>Junior Game Artist</i>			
No.	Kode Unit	Judul Unit Kompetensi	Persyaratan Kompetensi
1.	J.62GIM00.020.1 (SKKNI 2024-172)	Membuat Aset Visual Dinamis Karakter 2D (2D <i>Character</i>)	Tidak Ada
2.	J.62GIM00.021.1 (SKKNI 2024-172)	Membuat Gambar Aset <i>Environment</i> 2D (2D <i>Environment Asset</i>)	Tidak Ada
3.	J.62GIM00.022.1 (SKKNI 2024-172)	Membuat Gambar Aset Properti 2D (2D <i>Props</i>)	Tidak Ada
4.	J.59ANM00.002.2 (SKKNI 2020-173)	Membuat 2D Sekuensial Gambar Gerak Sela (<i>Inbetween</i>)	Tidak Ada
5.	J.59ANM01.024.2 (SKKNI 2020-173)	Melakukan Pewarnaan/Melukis Gambar Latar (<i>Background</i>) 2D	Tidak Ada
6.	J.59ANM01.025.2 (SKKNI 2020-173)	Melakukan Pewarnaan Objek Gambar Bergerak 2D	Tidak Ada
7.	J.59ANM01.026.2 (SKKNI 2020-173)	Melakukan <i>Clean Up</i> Gambar <i>Keypose</i> 2D	Tidak Ada
8.	J.59ANM01.027.2 (SKKNI 2020-173)	Membuat Aset Gambar 2D <i>Puppeteer</i>	Tidak Ada
9.	J.59ANM01.028.2 (SKKNI 2020-173)	Membuat Model 3D Berbasis <i>Hard Surface</i>	Tidak Ada
10.	J.59ANM01.029.2 (SKKNI 2020-173)	Membuat Model 3D Berbasis <i>Organic</i>	Tidak Ada
11.	J.59ANM01.030.2 (SKKNI 2020-173)	Membuat Model 3D dengan Teknik Digital <i>Sculpting</i>	Tidak Ada
12.	J.59ANM01.032.2 (SKKNI 2020-173)	Membuat Proyeksi <i>Uv Mesh</i> dari Objek 3D	Tidak Ada
13.	J.59ANM01.033.2 (SKKNI 2020-173)	Membuat Pencitraan Tekstur Permukaan 3D (<i>Texturing</i>)	Tidak Ada
14.	J.59ANM01.052.2 (SKKNI 2020-173)	Membuat Settingan Sifat Bahan 3D (<i>Shading</i>)	Tidak Ada
15.	J.59ANM03.053.2 (SKKNI 2020-173)	Membuat Pencitraan Gambar Digital (<i>Rendering</i>)	Tidak Ada

16.	J.62SAD00.013.1 (SKKNI 2017-044)	Merancang <i>User Interface</i>	Tidak Ada
Unit Kompetensi Pilihan <i>Junior Game Animator</i>			
1.	J.59ANM00.002.2 (SKKNI 2020-173)	Membuat 2D Sekuensial Gambar Gerak Sela (<i>Inbetween</i>)	Tidak Ada
2.	J.59ANM00.003.2 (SKKNI 2020-173)	Membuat Pergerakan (<i>Motion</i>) Objek Digital	Tidak Ada
3.	J.59ANM00.004.1 (SKKNI 2020-173)	Membuat Gerak Berulang Karakter (<i>Motion Loop</i>)	Tidak Ada
4.	J.59ANM00.005.1 (SKKNI 2020-173)	Membuat Gerak <i>Body Mechanic (Interaction)</i> Karakter	Tidak Ada
5.	J.59ANM00.006.1 (SKKNI 2020-173)	Membuat Akting Pergerakan Karakter	Tidak Ada
6.	J.59ANM00.008.1 (SKKNI 2020-173)	Menguji Coba Sistem Mekanika Gerak Digital (<i>Rigging</i>)	Tidak Ada
7.	J.59ANM00.009.1 (SKKNI 2020-173)	Membaca Tabel <i>Dope/ Exposure/ Time Sheet</i>	Tidak Ada
8.	J.59ANM00.010.1 (SKKNI 2020-173)	Membaca <i>Shot/ Scene/ Sequences Storyboard</i>	Tidak Ada
9.	J.59ANM01.026.2 (SKKNI 2020-173)	Melakukan <i>Clean Up</i> Gambar Keypose 2D	Tidak Ada
10.	J.59ANM03.055.1 (SKKNI 2020-173)	Membuat Simulasi Gerak Digital Benda (<i>Rigid/ Soft Body</i>)	Tidak Ada
11.	J.59ANM00.059.1 (SKKNI 2020-173)	Merancang Sistem Mekanika Gerak Digital (<i>Rigging</i>)	Tidak Ada
12.	J.59ANM03.060.2 (SKKNI 2020-173)	Membuat Struktur/Kerangka Sistem Mekanika Objek/Benda/Karakter (<i>Rigging</i>)	Tidak Ada
13.	J.59ANM00.061.1 (SKKNI 2020-173)	Membuat Struktur Mekanik Ekspresi & <i>Controller</i> Wajah (<i>Facial Rigging</i>)	Tidak Ada
14.	J.59ANM03.062.2 (SKKNI 2020-173)	Membuat Teknik Sambungan Antar Objek 3D Dan Mekanika (<i>Skinning</i>)	Tidak Ada

15.	J.59ANM00.063.1 (SKKNI 2020-173)	Membuat Struktur Teknik Sambungan Antar Objek 2D Dan Mekanika Tulangan (<i>Rigging/ Peg</i>)	Tidak Ada
-----	-------------------------------------	--	-----------

C. JENJANG KUALIFIKASI 4

1. Kodifikasi

J.62GIM01 Kualifikasi 4 (empat) Bidang Keahlian Pengembangan Video Game Subbidang Artistik Game (*Game Art*).

2. Deskripsi

Kualifikasi ini meliputi kemampuan:

- a. menyelesaikan tugas berlingkup luas dan kasus spesifik di bidang produksi aset visual Game, dengan menganalisis informasi secara terbatas;
- b. memilih metode yang sesuai dari beberapa pilihan yang direkomendasikan atasan, serta mampu menunjukkan kinerja dengan mutu dan kuantitas yang terukur;
- c. menguasai beberapa prinsip dasar bidang seni dan teknologi perupa;
- d. mampu menyelaraskan dengan permasalahan faktual di bidang produksi aset visual Game;
- e. mampu bekerja sama dan melakukan komunikasi;
- f. menyusun laporan tertulis dalam lingkup kerjanya;
- g. memiliki inisiatif dalam penyempurnaan hasil kerjanya;
- h. bertanggung jawab pada pekerjaan sendiri dan dapat diberi tanggung jawab atas hasil kerja orang lain dalam bimbingannya.

3. Sikap Kerja

Secara umum memiliki sikap kerja:

- a. bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa;
- b. memiliki moral, etika, dan kepribadian yang baik di dalam menyelesaikan tugasnya;
- c. berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air serta mendukung perdamaian dunia;
- d. mampu bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial dan kepedulian yang tinggi terhadap masyarakat dan lingkungannya;
- e. menghargai keanekaragaman budaya, pandangan,
- f. kepercayaan; dan agama serta pendapat/temuan orisinal orang lain;
- g. menjunjung tinggi penegakan hukum serta memiliki semangat untuk mendahulukan kepentingan bangsa serta masyarakat luas;
- h. mampu berkoordinasi dan berkomunikasi secara verbal dan tekstual dengan rekan dalam tim yang berasal dari multidisiplin keilmuan;
- i. mampu menggunakan perangkat lunak dan peralatan yang mendukung pekerjaan pembuatan aset visual Game;
- j. mampu berkomunikasi dengan semua divisi di perusahaan pengembangan Game;
- k. antisipatif terhadap hal yang potensial menjadi masalah;
- l. bertindak sesuai dengan prosedur atau arahan yang diberikan oleh atasan;

- m. membuat prioritas dan penyelesaian tugas sesuai target dan rencana;
- n. mengambil kesempatan untuk belajar dan meningkatkan kemampuan diri terutama berkaitan dengan hal-hal baru;
- o. memahami mekanisme penyusunan dan penamaan file yang ditetapkan perusahaan.

4. Peran Kerja

Jenjang kualifikasi 4 (empat) memiliki peran dalam pelaksanaan kegiatan produksi Game di tingkat menengah, seperti:

Tahap Pra-produksi:

- a. menyusun *key concept art*;
- b. menyusun *art design document*.

Tahap Produksi:

- a. menghasilkan aset visual Game;
- b. mengembangkan solusi terhadap permasalahan teknis perupaan;
- c. mengintegrasikan aset visual Game ke dalam *game engine*.

5. Kemungkinan Jabatan

- a. 2D *Game Artist*;
- b. 2D *Game Animator*;
- c. 3D *Game Artist*;
- d. 3D *Game Animator*.

Catatan:

- a. Nama/judul jabatan yang dimungkinkan tidak terbatas pada yang disebutkan di atas. Dapat ditambahkan jabatan-jabatan yang setara, sepanjang memenuhi deskripsi jenjang dan peran kerja di kemudian hari.
- b. Jabatan-jabatan tersebut dapat menggunakan terminologi Bahasa Indonesia maupun Bahasa Inggris, selama termasuk dalam ranah pengembangan Game di dalam organisasi pemerintahan/swasta/ perusahaan.

6. Aturan Pengemasan

14 (empat belas) Unit Kompetensi yang harus diselesaikan/dipenuhi, dengan perincian:

- a. 6 (enam) Unit Kompetensi Inti; dan
- b. 8 (delapan) Unit Kompetensi Pilihan sesuai jabatan

7. Daftar Unit Kompetensi

Unit Kompetensi Inti			
No.	Kode Unit	Judul Unit Kompetensi	Persyaratan Kompetensi
1.	J.62GIM00.024.1 (SKKNI 2024-172)	Melakukan Implementasi Fitur Efek Visual (<i>Visual Effect (VFX)</i>) Dalam <i>Game Engine</i>	Tidak ada
2.	J.62GIM00.026.2 (SKKNI 2024-172)	Melakukan Integrasi Objek Statis ke <i>Game Engine (Static Assets Integration)</i>	Tidak ada
3.	J.62GIM00.027.2 (SKKNI 2024-172)	Melakukan Integrasi Objek Dinamis ke <i>Game Engine (Dynamic Assets Integration)</i>	Tidak ada

4.	J.62GIM00.028.1 (SKKNI 2024-172)	Membuat Susunan (<i>Layout</i>) Aset pada <i>Game Engine</i>	Tidak ada
5.	TIK.SM01.002.01 (SKKNI 2012-610)	Menerapkan Prosedur Kesehatan, Keselamatan, dan Keamanan Kerja (K3)	Tidak ada
6.	TIK.SM01.003.01 (SKKNI 2012-610)	Melaksanakan Pekerjaan Secara Mandiri Dalam Lingkungan Organisasi TI	Tidak ada

Unit Kompetensi Pilihan <i>Game Artist</i>			
No.	Kode Unit	Judul Unit Kompetensi	Persyaratan Kompetensi
1.	J.62GIM00.020.1 (SKKNI 2024-172)	Membuat Aset Visual Dinamis Karakter 2D (<i>2D Character</i>)	Tidak Ada
2.	J.62GIM00.021.1 (SKKNI 2024-172)	Membuat Gambar Aset <i>Environment</i> 2D (<i>2D Environment Asset</i>)	Tidak Ada
3.	J.62GIM00.022.1 (SKKNI 2024-172)	Membuat Gambar Aset Properti 2D (<i>2D Props</i>)	Tidak Ada
4.	J.62GIM00.023.1 (SKKNI 2024-172)	Membuat Aset Gambar Efek Visual (<i>Visual Effect (VFX)</i>)	Tidak Ada
5.	J.59ANM01.023.2 (SKKNI 2020-173)	Membuat Gambar Latar (<i>Background</i>) 2D	Tidak Ada
6.	J.59ANM01.024.2 (SKKNI 2020-173)	Melakukan Pewarnaan/Melukis Gambar Latar (<i>Background</i>) 2D	Tidak Ada
7.	J.59ANM01.025.2 (SKKNI 2020-173)	Melakukan Pewarnaan Objek Gambar Bergerak 2D	Tidak Ada
8.	J.59ANM01.027.2 (SKKNI 2020-173)	Membuat Aset Gambar 2D <i>Puppeter</i>	Tidak Ada
9.	J.59ANM01.028.2 (SKKNI 2020-173)	Membuat Model 3D Berbasis <i>Hard Surface</i>	Tidak Ada
10.	J.59ANM01.029.2 (SKKNI 2020-173)	Membuat Model 3D Berbasis <i>Organic</i>	Tidak Ada
11.	J.59ANM01.030.2 (SKKNI 2020-173)	Membuat Model 3D dengan Teknik Digital Sculpting	Tidak Ada
12.	J.59ANM01.031.1 (SKKNI 2020-173)	Melakukan Retopology Permukaan (<i>Polygonal</i>) Objek 3D	Tidak Ada
13.	J.59ANM01.032.2 (SKKNI 2020-173)	Membuat Proyeksi <i>Uv Mesh</i> dari Objek 3D	Tidak Ada

14.	J.59ANM01.033.2 (SKKNI 2020-173)	Membuat Pencitraan Tekstur Permukaan 3D (<i>Texturing</i>)	Tidak Ada
15.	J.59ANM01.036.2 (SKKNI 2020-173)	Membuat Artistik Pencahayaan 3D (<i>Set Lighting</i>)	Tidak Ada
16.	J.59ANM01.052.2 (SKKNI 2020-173)	Membuat Settingan Sifat Bahan 3D (<i>Shading</i>)	Tidak Ada
17.	J.59ANM03.053.2 (SKKNI 2020-173)	Membuat Pencitraan Gambar Digital (<i>Rendering</i>)	Tidak Ada
18.	J.62SAD00.013.1 (SKKNI 2017-044)	Merancang <i>User Interface</i>	Tidak Ada
Unit Kompetensi Pilihan <i>Game Animator</i>			
1.	J.59ANM00.001.2 (SKKNI 2020-173)	Membuat 2D Sekuensial Gambar Gerak Utama (<i>Keyframing</i>)	Tidak Ada
2.	J.59ANM00.003.2 (SKKNI 2020-173)	Membuat Pergerakan (<i>Motion</i>) Objek Digital	Tidak Ada
3.	J.59ANM00.004.1 (SKKNI 2020-173)	Membuat Gerak Berulang Karakter (<i>Motion Loop</i>)	Tidak Ada
4.	J.59ANM00.005.1 (SKKNI 2020-173)	Membuat Gerak <i>Body Mechanic (Interaction)</i> Karakter	Tidak Ada
5.	J.59ANM00.006.1 (SKKNI 2020-173)	Membuat Akting Pergerakan Karakter	Tidak Ada
6.	J.59ANM00.007.1 (SKKNI 2020-173)	Membuat <i>Lip Sync</i> Karakter	Tidak Ada
7.	J.59ANM00.008.1 (SKKNI 2020-173)	Menguji Coba Sistem Mekanika Gerak Digital (<i>Rigging</i>)	Tidak Ada
8.	J.59ANM00.010.1 (SKKNI 2020-173)	Membaca <i>Shot/ Scene/ Sequences Storyboard</i>	Tidak Ada
9.	J.59ANM00.011.1 (SKKNI 2020-173)	Membuat <i>Dope/ Exposure/ Time Sheet</i>	Tidak Ada
10.	J.59ANM01.026.2 (SKKNI 2020-173)	Melakukan <i>Clean Up</i> Gambar Keypose 2D	Tidak Ada
11.	J.59ANM01.038.2 (SKKNI 2020-173)	Membuat Penggabungan Aset Visual Teknik Layer 2D (<i>Post 2D Compositing</i>)	Tidak Ada
12.	J.59ANM02.051.2 (SKKNI 2020-173)	Melakukan Penyuntingan Gambar Akhir Animasi (<i>Online Editing</i>)	Tidak Ada
13.	J.59ANM03.055.1 (SKKNI 2020-173)	Membuat Simulasi Gerak Digital Benda (<i>Rigid/ Soft Body</i>)	Tidak Ada

14.	J.59ANM00.059.1 (SKKNI 2020-173)	Merancang Sistem Mekanika Gerak Digital (<i>Rigging</i>)	Tidak Ada
15.	J.59ANM03.060.2 (SKKNI 2020-173)	Membuat Struktur/Kerangka Sistem Mekanika Objek/Benda/Karakter (<i>Rigging</i>)	Tidak Ada
16.	J.59ANM00.061.1 (SKKNI 2020-173)	Membuat Struktur Mekanik Ekspresi & <i>Controller</i> Wajah (<i>Facial Rigging</i>)	Tidak Ada
17.	J.59ANM03.062.2 (SKKNI 2020-173)	Membuat Teknik Sambungan Antar Objek 3D dan Mekanika (<i>Skinning</i>)	Tidak Ada
18.	J.59ANM00.063.1 (SKKNI 2020-173)	Membuat Struktur Teknik Sambungan Antar Objek 2D dan Mekanika Tulangan (<i>Rigging/Peg</i>)	Tidak Ada

D. JENJANG KUALIFIKASI 5

1. Kodifikasi

J.62GIM01 Kualifikasi 5 (lima) Bidang Keahlian Pengembangan Video Game Subbidang Artistik Game (*Game Art*).

2. Deskripsi

Kualifikasi ini meliputi kemampuan:

- a. menyelesaikan pekerjaan teknis dan estetis dari aset visual pada bidang pengembangan Game;
- b. memilih metode yang sesuai dari beragam pilihan yang sudah maupun belum baku dengan menganalisis data;
- c. mampu menunjukkan kinerja dengan mutu yang baik dan kuantitas yang terukur;
- d. menguasai konsep teoritis bidang pengetahuan seni dan teknologi perupa secara umum;
- e. mampu memformulasikan penyelesaian masalah *procedural*;
- f. mampu mengelola tim kerja;
- g. menyusun laporan tertulis secara komprehensif terkait kualitas aset visual kepada atasan;
- h. bertanggung jawab pada pekerjaan sendiri;
- i. dapat diberi tanggung jawab atas pencapaian hasil kerja tim.

3. Sikap Kerja

Secara umum memiliki sikap kerja:

- a. bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa;
- b. memiliki moral, etika, dan kepribadian yang baik di dalam menyelesaikan tugasnya;
- c. berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air serta mendukung perdamaian dunia;
- d. mampu bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial dan kepedulian yang tinggi terhadap masyarakat dan lingkungannya;
- e. menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, kepercayaan, dan agama serta pendapat/temuan orisinal orang lain;
- f. menjunjung tinggi penegakan hukum;

- g. memiliki semangat untuk mendahulukan kepentingan bangsa serta masyarakat luas;
- h. mampu berkoordinasi dan berkomunikasi secara verbal dan tekstual dengan rekan dalam tim yang berasal dari multidisiplin keilmuan;
- i. mampu menggunakan perangkat lunak dan peralatan yang mendukung pekerjaan pembuatan aset visual Game;
- j. mampu berkomunikasi dengan semua divisi di perusahaan pengembangan Game;
- k. antisipatif terhadap hal yang potensial menjadi masalah;
- l. bertindak sesuai dengan prosedur atau arahan yang diberikan oleh atasan;
- m. membuat prioritas dan penyelesaian tugas sesuai target dan rencana;
- n. mengambil kesempatan untuk belajar dan meningkatkan kemampuan diri terutama berkaitan dengan hal-hal baru;
- o. memahami mekanisme penyusunan dan penamaan file yang ditetapkan perusahaan.

4. Peran Kerja

Jenjang kualifikasi 5 (lima) memiliki peran dalam pelaksanaan kegiatan produksi Game di tingkat senior, seperti:

Tahap Pra-produksi:

- a. menyusun *key concept art*;
- b. menyusun *art design document*;
- c. menghasilkan *storyboard*.

Tahap Produksi:

- a. menghasilkan dan menyempurnakan aset visual Game;
- b. mengkaji dan memberikan saran atau revisi capaian kerja tim;
- c. meningkatkan kompetensi kerja tim;
- d. mengembangkan solusi terhadap permasalahan teknis perupaan;
- e. mengintegrasikan aset visual Game ke dalam *game engine*.

5. Kemungkinan Jabatan

- a. Senior 2D *Game Artist*;
- b. Senior 2D *Game Animator*;
- c. Senior 3D *Game Artist*;
- d. Senior 3D *Game Animator*

Catatan:

- a. Nama/judul jabatan yang dimungkinkan tidak terbatas pada yang disebutkan di atas. Dapat ditambahkan jabatan-jabatan yang setara, sepanjang memenuhi deskripsi jenjang dan peran kerja di kemudian hari.
- b. Jabatan-jabatan tersebut dapat menggunakan terminologi Bahasa Indonesia maupun Bahasa Inggris, selama termasuk dalam ranah pengembangan Game di dalam organisasi pemerintahan/swasta/ perusahaan.

6. Aturan Pengemasan

14 (empat belas) Unit Kompetensi yang harus diselesaikan/dipenuhi, dengan perincian:

- a. 5 (lima) Unit Kompetensi Inti; dan
- b. 9 (Sembilan) Unit Kompetensi Pilihan sesuai jabatan.

7. Daftar Unit Kompetensi

Unit Kompetensi Inti			
No.	Kode Unit	Judul Unit Kompetensi	Persyaratan Kompetensi
1.	J.62GIM00.026.2 (SKKNI 2024-172)	Melakukan Integrasi Objek Statis ke <i>Game Engine (Static Assets Integration)</i>	Tidak Ada
2.	J.62GIM00.027.2 (SKKNI 2024-172)	Melakukan Integrasi Objek Dinamis ke <i>Game Engine (Dynamic Assets Integration)</i>	Tidak Ada
3.	J.59ANM04.078.1 (SKKNI 2020-173)	Membuat <i>Progress Report</i>	Tidak Ada
4.	TIK.SM01.002.01 (SKKNI 2012-610)	Menerapkan Prosedur Kesehatan, Keselamatan, dan Keamanan Kerja (K3)	Tidak Ada
5.	TIK.SM01.003.01 (SKKNI 2012-610)	Melaksanakan Pekerjaan Secara Mandiri dalam Lingkungan Organisasi TI	Tidak Ada

Unit Kompetensi Pilihan Senior <i>Game Artist</i>			
No.	Kode Unit	Judul Unit Kompetensi	Persyaratan Kompetensi
1.	J.62GIM00.018.2 (SKKNI 2024-172)	Membuat Konsep Artistik Utama Video Game (<i>Key Concept Art</i>)	Tidak Ada
2.	J.62GIM00.029.2 (SKKNI 2024-172)	Membuat Set Design pada <i>Game Engine</i>	Tidak Ada
3.	J.59ANM00.003.2 (SKKNI 2020-173)	Membuat Pergerakan (<i>Motion</i>) Objek Digital	Tidak Ada
4.	J.59ANM00.010.1 (SKKNI 2020-173)	Membaca <i>Shot/Scene/Sequences Storyboard</i>	Tidak Ada
5.	J.59ANM01.016.1 (SKKNI 2020-173)	Melakukan Studi Pendalaman Aset Visual	Tidak Ada
6.	J.59ANM01.019.2 (SKKNI 2020-173)	Membuat Standar Produksi Desain Karakter (<i>Character Production Design</i>)	Tidak Ada
7.	J.59ANM01.020.2 (SKKNI 2020-173)	Membuat Standar Produksi Desain Latar Belakang atau <i>Set Location (Environment Production Design)</i>	Tidak Ada

8.	J.59ANM01.021.2 (SKKNI 2020-173)	Membuat Standar Produksi Desain Properti (<i>Property Production Design</i>)	Tidak Ada
9.	J.59ANM01.022.1 (SKKNI 2020-173)	Membuat Layout 2D	Tidak Ada
10.	J.59ANM01.023.2 (SKKNI 2020-173)	Membuat Gambar Latar (<i>Background</i>) 2D	Tidak Ada
11.	J.59ANM01.027.2 (SKKNI 2020-173)	Membuat Aset Gambar 2D <i>Puppeter</i>	Tidak Ada
12.	J.59ANM01.028.2 (SKKNI 2020-173)	Membuat Model 3D Berbasis <i>Hard Surface</i>	Tidak Ada
13.	J.59ANM01.029.2 (SKKNI 2020-173)	Membuat Model 3D Berbasis <i>Organic</i>	Tidak Ada
14.	J.59ANM01.030.2 (SKKNI 2020-173)	Membuat Model 3D Dengan Teknik Digital <i>Sculpting</i>	Tidak Ada
15.	J.59ANM01.031.1 (SKKNI 2020-173)	Melakukan Retopology Permukaan (<i>Polygonal</i>) Objek 3D	Tidak Ada
16.	J.59ANM01.032.2 (SKKNI 2020-173)	Membuat Proyeksi <i>UV Mesh</i> Dari Objek 3D	Tidak Ada
17.	J.59ANM01.033.2 (SKKNI 2020-173)	Membuat Pencitraan Tekstur Permukaan 3D	Tidak Ada
18.	J.59ANM01.034.2 (SKKNI 2020-173)	Membuat Susunan (<i>Layout</i>) Aset pada Bidang 3D	Tidak Ada
19.	J.59ANM01.035.2 (SKKNI 2020-173)	Membuat Artistik Sudut Pandang Kamera 3D	Tidak Ada
20.	J.59ANM01.039.2 (SKKNI 2020-173)	Membuat Penyusunan Artistik Aset Visual Teknik Layer 3D (<i>Post 3D Compositing</i>)	Tidak Ada
21.	J.59ANM01.046.2 (SKKNI 2020-173)	Membuat Gambar Penceritaan Animasi (<i>Storyboard</i>)	Tidak Ada
22.	J.59ANM03.052.2 (SKKNI 2020-173)	Membuat Settingan Sifat Bahan 3D (<i>Shading</i>)	Tidak Ada
23.	J.62SAD00.013.1 (SKKNI 2017-044)	Merancang <i>User Interface</i>	Tidak Ada
Unit Kompetensi Pilihan Senior <i>Game Animator</i>			
1.	J.62GIM00.019.1 (SKKNI 2024-172)	Menyusun Standar Produksi Desain Efek Visual (<i>Visual Effect Production Design</i>)	Tidak Ada

2.	J.62GIM00.024.1 (SKKNI 2024-172)	Melakukan Implementasi Fitur Efek Visual (<i>Visual Effect (VFX)</i>) Dalam <i>Game Engine</i>	Tidak Ada
3.	J.62GIM00.025.2 (SKKNI 2024-172)	Merekam Gerak Model Menggunakan Sensor Digital (<i>Motion Capture</i>)	Tidak Ada
4.	J.59ANM00.004.1 (SKKNI 2020-173)	Membuat Gerak Berulang Karakter (<i>Motion Loop</i>)	Tidak Ada
5.	J.59ANM00.005.1 (SKKNI 2020-173)	Membuat Gerak <i>Body Mechanic (Interaction)</i> Karakter	Tidak Ada
6.	J.59ANM00.006.1 (SKKNI 2020-173)	Membuat Akting Pergerakan Karakter	Tidak Ada
7.	J.59ANM00.007.1 (SKKNI 2020-173)	Membuat <i>Lip Sync</i> Karakter	Tidak Ada
8.	J.59ANM00.014.1 (SKKNI 2020-173)	Melakukan Studi Pergerakan Karakter (<i>Animation Research</i>)	Tidak Ada
9.	J.59ANM01.038.2 (SKKNI 2020-173)	Membuat Penggabungan Aset Visual Teknik Layer 2D (<i>Post 2D Compositing</i>)	Tidak Ada
10.	J.59ANM01.039.2 (SKKNI 2020-173)	Membuat Penyusunan Artistik Aset Visual Teknik Layer 3D (<i>Post 3D Compositing</i>)	Tidak Ada
11.	J.59ANM02.045.1 (SKKNI 2020-173)	Membuat Breakdown Skenario Produksi	Tidak Ada
12.	J.59ANM02.046.2 (SKKNI 2020-173)	Membuat Gambar Penceritaan Animasi (<i>Storyboard</i>)	Tidak Ada
13.	J.59ANM02.047.1 (SKKNI 2020-173)	Melakukan Pengawasan Bidang Penyutradaraan Karya Animasi (<i>Directing</i>)	Tidak Ada
14.	J.59ANM02.048.2 (SKKNI 2020-173)	Melakukan Perencanaan Rekam Dialog Animasi	Tidak Ada
15.	J.59ANM02.049.2 (SKKNI 2020-173)	Membuat <i>Animatic</i>	Tidak Ada
16.	J.59ANM02.051.2 (SKKNI 2020-173)	Melakukan Penyuntingan Gambar Akhir Animasi (<i>Online Editing</i>)	Tidak Ada
17.	J.59ANM03.055.1 (SKKNI 2020-173)	Membuat Simulasi Gerak Digital Benda (<i>Rigid/ Softbody</i>)	Tidak Ada

18.	J.59ANM03.056.2 (SKKNI 2020-173)	Membuat Simulasi Gerak Digital Partikel	Tidak Ada
19.	J.59ANM03.057.2 (SKKNI 2020-173)	Membuat Simulasi Gerak Digital Kain/Rambut/Bulu (<i>Cloth/Hair/Fur Simulation</i>)	Tidak Ada
20.	R.90VFX00.009.1 (SKKNI 2020-161)	Menyelaraskan Camera Tracking Dengan Rencana Objek Digital	Tidak Ada
21.	R.90VFX03.020.1 (SKKNI 2020-161)	Mengerjakan Composite	Tidak Ada
22.	R.90VFX03.073.1 (SKKNI 2020-161)	Mengerjakan <i>Rotoscoping</i>	Tidak Ada
23.	R.90VFX11.080.1 (SKKNI 2020-161)	Mengerjakan <i>Clean Up</i>	Tidak Ada

E. JENJANG KUALIFIKASI 6

1. Kodifikasi

J.62GIM01 Kualifikasi 6 (enam) Bidang Keahlian Pengembangan Video Game Subbidang Artistik Game (*Game Art*).

2. Deskripsi

Kualifikasi ini meliputi kemampuan:

- a. mengaplikasikan keahlian dan memanfaatkan ilmu pengetahuan, teknologi, dan/atau seni untuk penyelesaian masalah di bidang pengembangan aset visual Game;
- b. beradaptasi terhadap situasi yang dihadapi;
- c. menguasai konsep teoritis di bidang pengembangan Game secara umum dan konsep teoritis bagian khusus dalam bidang pengembangan aset visual Game secara mendalam;
- d. memformulasikan penyelesaian masalah *procedural*;
- e. mengambil keputusan yang tepat berdasarkan analisis informasi dan data;
- f. memberikan petunjuk dalam memilih berbagai alternatif solusi secara mandiri dan kelompok;
- g. bertanggung jawab pada pekerjaan sendiri;
- h. dapat diberi tanggung jawab atas pencapaian hasil kerja divisi.

3. Sikap Kerja

Secara umum memiliki sikap kerja:

- a. bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa;
- b. memiliki moral, etika, dan kepribadian yang baik di dalam menyelesaikan tugasnya;
- c. berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air serta mendukung perdamaian dunia;
- d. mampu bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial dan kepedulian yang tinggi terhadap masyarakat dan lingkungannya;
- e. menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, kepercayaan, dan agama serta pendapat/temuan orisinal orang lain;

- f. menjunjung tinggi penegakan hukum serta memiliki semangat untuk mendahulukan kepentingan bangsa serta masyarakat luas;
- g. mampu berkoordinasi dan berkomunikasi secara verbal dan tekstual dengan rekan dalam tim yang berasal dari multidisiplin keilmuan;
- h. mampu menggunakan perangkat lunak dan peralatan yang mendukung pekerjaan pembuatan aset visual *Game*;
- i. mampu berkomunikasi dengan semua divisi di perusahaan pengembangan *Game*;
- j. antisipatif terhadap hal yang potensial menjadi masalah;
- k. bertindak sesuai dengan prosedur atau arahan yang diberikan oleh atasan;
- l. membuat prioritas dan penyelesaian tugas sesuai target dan rencana;
- m. mengambil kesempatan untuk belajar dan meningkatkan kemampuan diri terutama berkaitan dengan hal-hal baru;
- n. memahami mekanisme penyusunan dan penamaan file yang ditetapkan perusahaan.

4. Peran Kerja

Jenjang kualifikasi 6 (enam) memiliki peran dalam pelaksanaan kegiatan produksi *Game* di tingkat pengarah, seperti:

Tahap Pra-produksi:

- a. merancang proses penelitian trend visual;
- b. menyusun standard gaya gambar, teknik pewarnaan dan bentuk obyek untuk digunakan dalam video game;
- c. menyusun *key concept art*;
- d. menyusun *workflow* dan *pipeline* pada *art department*;
- e. menyusun *art design document*.

Tahap Produksi:

- a. mengarahkan, membagi, dan mengawasi kerja tim *Game Art Department/Project Team*;
- b. menghasilkan aset visual;
- c. meningkatkan kompetensi kerja tim;
- d. mengembangkan solusi terhadap permasalahan estetika dan teknis perupa;
- e. melakukan koordinasi teknis dengan divisi lain.

5. Kemungkinan Jabatan

- a. *Lead Game Artist*; dan
- b. *Technical Artist*.

Catatan:

- a. Nama/judul jabatan yang dimungkinkan tidak terbatas pada yang disebutkan di atas. Dapat ditambahkan jabatan-jabatan yang setara, sepanjang memenuhi deskripsi jenjang dan peran kerja di kemudian hari.
- b. Jabatan-jabatan tersebut dapat menggunakan terminologi Bahasa Indonesia maupun Bahasa Inggris, selama termasuk dalam ranah pengembangan *Game* di dalam organisasi pemerintahan/swasta/ perusahaan.

6. Aturan Pengemasan

10 (sepuluh) Unit Kompetensi yang harus diselesaikan/dipenuhi, dengan perincian:

- a. 3 (tiga) Unit Kompetensi Inti; dan
- b. 7 (tiga) Unit Kompetensi Pilihan sesuai jabatan.

7. Daftar Unit Kompetensi

Unit Kompetensi Inti			
No.	Kode Unit	Judul Unit Kompetensi	Persyaratan Kompetensi
1.	J.62GIM00.030.1 (SKKNI 2024-172)	Melakukan Uji Coba pada Hasil (Pekerjaan) Produksi Aset Visual	Tidak Ada
2.	J.59ANM04.078.1 (SKKNI 2020-173)	Membuat <i>Progress Report</i>	Tidak Ada
3.	M.702090.006.01 (SKKNI 2014-349)	Mengelola Sumber Daya Manusia Proyek (<i>Project Human Resource Management</i>)	Tidak Ada

Unit Kompetensi Pilihan <i>Lead Game Artist</i>			
No.	Kode Unit	Judul Unit Kompetensi	Persyaratan Kompetensi
1.	J.62GIM00.015.2 (SKKNI 2024-172)	Melakukan Riset Pengguna Game (<i>Game User Research</i>)	Tidak Ada
2.	J.62GIM00.018.2 (SKKNI 2024-172)	Membuat Konsep Artistik Utama Video Game (<i>Key Concept Art</i>)	Tidak Ada
3.	J.62GIM00.019.1 (SKKNI 2024-172)	Menyusun Standar Produksi Desain Efek Visual (<i>Visual Effect Production Design</i>)	Tidak Ada
4.	J.59ANM00.010.1 (SKKNI 2020-173)	Membaca <i>Shot/Scene/Sequences Storyboard</i>	Tidak Ada
5.	J.59ANM00.012.1 (SKKNI 2020-173)	Membuat Rancangan Standar Gerak (<i>Personality</i>) Karakter (<i>Animation Bible</i>)	Tidak Ada
6.	J.59ANM00.013.1 (SKKNI 2020-173)	Membagi Kompleksitas <i>Shot/Scene/Sequence</i> dari <i>Storyboard/Animatic</i>	Tidak Ada
7.	J.59ANM00.014.1 (SKKNI 2020-173)	Melakukan Studi Pergerakan Karakter (<i>Animation Research</i>)	Tidak Ada
8.	J.59ANM01.016.1 (SKKNI 2020-173)	Melakukan Studi Pendalaman Aset Visual	Tidak Ada

9.	J.59ANM01.019.2 (SKKNI 2020-173)	Membuat Standar Produksi Desain Karakter (<i>Character Production Design</i>)	Tidak Ada
10.	J.59ANM01.020.2 (SKKNI 2020-173)	Membuat Standar Produksi Desain Latar Belakang Atau <i>Set Location (Environment Production Design)</i>	Tidak Ada
11.	J.59ANM01.021.2 (SKKNI 2020-173)	Membuat Standar Produksi Desain Properti (<i>Property Production Design</i>)	Tidak Ada
Kompetensi Pilihan <i>Technical Artist</i>			
1.	J.62GIM00.024.1 (SKKNI 2024-172)	Melakukan Implementasi Fitur Efek Visual (<i>Visual Effect (VFX)</i>) Dalam <i>Game Engine</i>	Tidak Ada
2.	J.62GIM00.026.2 (SKKNI 2024-172)	Melakukan Integrasi Objek Statis ke <i>Game Engine (Static Assets Integration)</i>	Tidak Ada
3.	J.62GIM00.027.2 (SKKNI 2024-172)	Melakukan Integrasi Objek Dinamis ke <i>Game Engine (Dynamic Assets Integration)</i>	Tidak Ada
4.	J.62GIM00.031.1 (SKKNI 2024-172)	Mengembangkan Fitur Peranti Lunak untuk Membantu Pengembangan Aset Visual	Tidak Ada
5.	J.62GIM00.042.2 (SKKNI 2024-172)	Mengoperasikan <i>Game Engine</i>	Tidak Ada
6.	J.59ANM01.022.1	Membuat <i>Layout 2D</i>	Tidak Ada
7.	J.59ANM01.034.2 (SKKNI 2020-173)	Membuat Susunan (<i>Layout</i>) Aset Pada Bidang 3D	Tidak Ada
8.	J.59ANM01.035.2 (SKKNI 2020-173)	Membuat Artistik Sudut Pandang Kamera 3D	Tidak Ada
9.	J.59ANM01.038.2 (SKKNI 2020-173)	Membuat Penggabungan Aset Visual Teknik Layer 2D (<i>Post 2D Compositing</i>)	Tidak Ada
10.	J.59ANM01.039.2 (SKKNI 2020-173)	Membuat Penyusunan Artistik Aset Visual Teknik Layer 3D (<i>Post 3D Compositing</i>)	Tidak Ada
11.	J.59ANM03.055.1 (SKKNI 2020-173)	Membuat Simulasi Gerak Digital Benda (<i>Rigid/ Softbody</i>)	Tidak Ada
12.	J.59ANM03.056.2 (SKKNI 2020-173)	Membuat Simulasi Gerak Digital Partikel	Tidak Ada
13.	J.59ANM03.057.2 (SKKNI 2020-173)	Membuat Simulasi Gerak Digital Kain/Rambut/Bulu (<i>Cloth/Hair/Fur Simulation</i>)	Tidak Ada

14.	J.59ANM00.059.1 (SKKNI 2020-173)	Merancang Sistem Mekanika Gerak Digital (<i>Rigging</i>)	Tidak Ada
15.	J.59ANM03.060.2 (SKKNI 2020-173)	Membuat Struktur/Kerangka Sistem Mekanika Objek/Benda/Karakter (<i>Rigging</i>)	Tidak Ada
16.	J.59ANM00.061.1 (SKKNI 2020-173)	Membuat Struktur Mekanik Ekspresi & <i>Controller</i> Wajah (<i>Facial Rigging</i>)	Tidak Ada
17.	J.59ANM03.062.2 (SKKNI 2020-173)	Membuat Teknik Sambungan Antar Objek 3D Dan Mekanika (<i>Skinning</i>)	Tidak Ada
18.	J.59ANM00.063.1 (SKKNI 2020-173)	Membuat Struktur Teknik Sambungan Antar Objek 2D Dan Mekanika Tulangan (<i>Rigging/Peg</i>)	Tidak Ada
19.	R.90VFX00.009.1 (SKKNI 2020-161)	Menyelaraskan Camera <i>Tracking</i> Dengan Rencana Objek Digital	Tidak Ada
20.	R.90VFX03.020.1 (SKKNI 2020-161)	Mengerjakan <i>Composite</i>	Tidak Ada
21.	R.90VFX03.073.1 (SKKNI 2020-161)	Mengerjakan <i>Rotoscoping</i>	Tidak Ada
22.	R.90VFX11.080.1 (SKKNI 2020-161)	Mengerjakan <i>Clean Up</i>	Tidak Ada

F. JENJANG KUALIFIKASI 7

1. Kodifikasi

J.62GIM01 Kualifikasi 7 (tujuh) Bidang Keahlian Pengembangan Video Game Subbidang Artistik Game (*Game Art*).

2. Deskripsi

Kualifikasi ini meliputi kemampuan:

- a. merencanakan dan mengelola sumberdaya di dalam divisinya, dan mengevaluasi secara komprehensif capaian kerja divisinya dengan memanfaatkan ilmu pengetahuan, teknologi, dan/atau seni untuk menghasilkan langkah-langkah pengembangan strategis visual *Game*;
- b. memecahkan permasalahan ilmu pengetahuan, teknologi, dan/atau seni di dalam bidang pengembangan aset visual *Game* melalui pendekatan estetika rupa;
- c. melakukan riset dan mengambil keputusan strategis dengan akuntabilitas dan tanggung jawab yang penuh atas aspek teknis dan estetis yang berada di bawah tanggung jawab bidang pengembangan aset visual *Game*.

3. Sikap Kerja

Secara umum memiliki sikap kerja:

- a. bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa;
- b. memiliki moral, etika, dan kepribadian yang baik di dalam menyelesaikan tugasnya;
- c. berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air serta mendukung perdamaian dunia;
- d. mampu bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial dan kepedulian yang tinggi terhadap masyarakat dan lingkungannya;
- e. menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, kepercayaan, dan agama serta pendapat/temuan orisinal orang lain;
- f. menjunjung tinggi penegakan hukum serta memiliki semangat untuk mendahulukan kepentingan bangsa serta masyarakat luas;
- g. mampu berkoordinasi dan berkomunikasi secara verbal dan tekstual dengan rekan dalam tim yang berasal dari multidisiplin keilmuan;
- h. mampu menggunakan perangkat lunak dan peralatan yang mendukung pekerjaan pembuatan aset visual *Game*;
- i. mampu berkomunikasi dengan semua divisi di perusahaan pengembangan *Game*;
- j. antisipatif terhadap hal yang potensial menjadi masalah;
- k. bertindak sesuai dengan prosedur atau arahan yang diberikan oleh atasan;
- l. membuat prioritas dan penyelesaian tugas sesuai target dan rencana;
- m. mengambil kesempatan untuk belajar dan meningkatkan kemampuan diri terutama berkaitan dengan hal-hal baru;
- n. memahami mekanisme penyusunan dan penamaan file yang ditetapkan perusahaan.

4. Peran Kerja

Jenjang kualifikasi 7 (tujuh) memiliki peran sebagai pengarah dalam proses perencanaan, penetapan dan pengawasan seluruh pelaksanaan tahapan kegiatan produksi aset visual *Game*, seperti:

Tahap Pra-produksi:

- a. merancang metode penelitian trend visual;
- b. menetapkan ekosistem *platform*, dan genre *game*;
- c. menetapkan standar gaya gambar, teknik pewarnaan dan bentuk obyek untuk digunakan dalam video *game*;
- d. menetapkan *key concept art*;
- e. menetapkan *workflow* dan *pipeline* pada *art department*;
- f. menetapkan susunan *art design document*;
- g. melaksanakan koordinasi strategis dengan divisi lain.

Tahap Produksi:

- a. mengarahkan, membagi, dan mengawasi kerja tim *Game Art Department/Project Team*;
- b. menghasilkan aset visual;
- c. meningkatkan kompetensi kerja tim;
- d. mengembangkan solusi terhadap permasalahan estetika dan teknis perupa;
- e. melakukan koordinasi teknis dengan divisi lain.

5. Kemungkinan Jabatan

Pengarah Artistik (*Art Director*)

Catatan:

- a. Nama/judul jabatan yang dimungkinkan tidak terbatas pada yang disebutkan di atas. Dapat ditambahkan jabatan-jabatan yang setara, sepanjang memenuhi deskripsi jenjang dan peran kerja di kemudian hari
- b. Jabatan-jabatan tersebut dapat menggunakan terminologi Bahasa Indonesia maupun Bahasa Inggris, selama termasuk dalam ranah pengembangan *Game* di dalam organisasi pemerintahan/swasta/ perusahaan.

6. Aturan Pengemasan

10 (sepuluh) Unit Kompetensi yang harus diselesaikan/dipenuhi, dengan perincian:

- a. 4 (empat) Unit Kompetensi Inti; dan
- b. 6 (enam) Unit Kompetensi Pilihan.

7. Daftar Unit Kompetensi

Unit Kompetensi Inti			
No.	Kode Unit	Judul Unit Kompetensi	Persyaratan Kompetensi
1.	J.62GIM00.017.2 (SKKNI 2024-172)	Membuat Dokumen Perancangan Artistik (<i>Art Design Document</i>)	Tidak Ada
2.	J.62GIM00.018.2 (SKKNI 2024-172)	Membuat Konsep Artistik Utama Video Game (<i>Key Concept Art</i>)	Tidak Ada
3.	J.62GIM00.061.2 (SKKNI 2024-172)	Mengarahkan Elemen-Elemen Teknis, Visual, Dan Desain	Tidak Ada
4.	M.702090.006.01 (SKKNI 2014-349)	Mengelola Sumber Daya Manusia Proyek (<i>Project Human Resource Management</i>)	Tidak Ada

Unit Kompetensi Pilihan			
No.	Kode Unit	Judul Unit Kompetensi	Persyaratan Kompetensi
1.	J.62GIM00.015.2 (SKKNI 2024-172)	Melakukan Riset Pengguna Game (<i>Game User Research</i>)	Tidak Ada
2.	J.62GIM00.019.1 (SKKNI 2024-172)	Menyusun Standar Produksi Desain Efek Visual (<i>Visual Effect Production Design</i>)	Tidak Ada
3.	J.59ANM01.016.1 (SKKNI 2020-173)	Melakukan Studi Pendalaman Aset Visual	Tidak Ada
4.	J.59ANM01.017.1 (SKKNI 2020-173)	Membuat Dokumen Visual	Tidak Ada

5.	J.59ANM01.019.2 (SKKNI 2020-173)	Membuat Standar Produksi Desain Karakter (<i>Character Production Design</i>)	Tidak Ada
6.	J.59ANM01.020.2 (SKKNI 2020-173)	Membuat Standar Produksi Desain Latar Belakang atau <i>Set Location (Environment Production Design)</i>	Tidak Ada
7.	J.59ANM01.021.2 (SKKNI 2020-173)	Membuat Standar Produksi Desain Properti (<i>Property Production Design</i>)	Tidak Ada

III. BIDANG PENGEMBANGAN VIDEO GAME SUBBIDANG PRODUKSI GAME (*GAME PRODUCTION*) AREA MENGELOLA PRODUKSI

A. JENJANG KUALIFIKASI 3

1. Kodifikasi

J.62GIM01 Kualifikasi 3 (tiga) Bidang Keahlian Pengembangan Video Game Subbidang Produksi *Game (Game Production)* Area Mengelola Produksi

2. Deskripsi

Kualifikasi ini meliputi kemampuan:

- a. melaksanakan serangkaian pekerjaan spesifik di bidang Produksi *Game area* Penjaminan Mutu Kualitas, dengan mengadakan sesi pengujian;
- b. memiliki pengetahuan untuk mengelola komunikasi ketika melakukan sesi pengujian;
- c. bertanggung jawab atas hasil kerja tim dalam pengujian;
- d. bekerja sama dan melakukan komunikasi dalam lingkup kerjanya;
- e. bertanggung jawab pada pekerjaan sendiri;
- f. dapat diberi tanggung jawab atas kuantitas dan mutu hasil kerja orang lain dalam bimbingannya.

3. Sikap Kerja

Secara umum memiliki sikap kerja:

- a. bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa;
- b. memiliki moral, etika, dan kepribadian yang baik di dalam menyelesaikan tugasnya;
- c. berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air serta mendukung perdamaian dunia;
- d. mampu bekerjasama dan memiliki kepekaan sosial dan kepedulian yang tinggi terhadap masyarakat dan lingkungannya;
- e. menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, kepercayaan, dan agama serta pendapat/temuan orisinal orang lain;
- f. menjunjung tinggi penegakan hukum serta memiliki semangat untuk mendahulukan kepentingan bangsa serta masyarakat luas;
- g. berfikiran terbuka, cerdas, berwawasan luas;

- h. mampu berkomunikasi dengan tim internal dan pihak ketiga (eksternal) yang mendukung proses produksi video *game*;
- i. menjaga sikap, penampilan, dan tindakan yang terukur sesuai prinsip-prinsip penyelenggaraan proses produksi;
- j. mampu bekerja dalam tim dalam pelaksanaan produksi dan bekerja sama dengan para pemangku kepentingan lainnya yang relevan dengan pelaksanaan proses produksi;
- k. memahami mekanisme penyusunan dan penamaan file yang ditetapkan perusahaan.

4. Peran Kerja

Jenjang kualifikasi 3 (tiga) memiliki peran dalam pelaksanaan kegiatan produksi *Game* di tingkat junior, seperti pelaksanaan pengujian kualitas perangkat lunak hasil produksi *Game*. Bertanggung jawab atas kualitas pekerjaan sendiri dan rekan kerja dalam fungsi yang sama.

5. Kemungkinan Jabatan

Game Tester

Catatan:

- 1. Nama/judul jabatan yang dimungkinkan tidak terbatas pada yang disebutkan di atas. Dapat ditambahkan jabatan-jabatan yang setara, sepanjang memenuhi deskripsi jenjang dan peran kerja di kemudian hari.
- 2. Jabatan-jabatan tersebut dapat menggunakan terminologi Bahasa Indonesia maupun Bahasa Inggris, selama termasuk dalam ranah di dalam organisasi pemerintahan/swasta/perusahaan.

6. Aturan Pengemasan

5 (lima) Unit Kompetensi yang harus diselesaikan/dipenuhi, dengan perincian:

- a. 3 (tiga) Unit Kompetensi Inti; dan
- b. 2 (dua) Unit Kompetensi Pilihan.

7. Daftar Unit Kompetensi

Unit Kompetensi Inti			
No.	Kode Unit	Judul Unit Kompetensi	Persyaratan Kompetensi
1.	J.62GIM00.057.2*	Mengadakan Sesi Pengujian Secara Reguler	Tidak Ada
2.	M.702090.007.01 (SKKNI 2014-349)	Mengelola Komunikasi Proyek (<i>Project Communication Management</i>)	Tidak Ada
3.	J.62SQA00.008.1 (SKKNI 2017 - 47)	Melakukan Pengujian Kualitas Perangkat Lunak Secara Manual*	Tidak Ada

Unit Kompetensi Pilihan			
NO	Kode Unit	Judul Unit Kompetensi	Persyaratan Kompetensi
1.	J.62SQA00.009.1	Melakukan Pengujian Kualitas	Tidak ada

Unit Kompetensi Pilihan			
NO	Kode Unit	Judul Unit Kompetensi	Persyaratan Kompetensi
	(SKKNI 2017 - 47)	Perangkat Lunak Secara Otomatis	
2.	J.62GIM00.042.2	Mengoperasikan <i>Game Engine</i>	Tidak ada
3.	J.62GIM00.046.2	Melakukan Proses <i>Game Debugging</i>	Tidak Ada

B. JENJANG KUALIFIKASI 4

1. Kodifikasi

J.62GIM01 Kualifikasi 4 (empat) Bidang Keahlian Pengembangan Video *Game* Subbidang Produksi *Game (Game Production)* Area Mengelola Produksi

2. Deskripsi

Kualifikasi ini meliputi kemampuan :

- a. menyelesaikan tugas berlingkup luas dan kasus spesifik di bidang pengelolaan produksi, dengan menganalisis informasi secara terbatas;
- b. memilih metode yang sesuai dari beberapa pilihan yang direkomendasikan atasan;
- c. mampu menunjukkan kinerja dengan mutu dan kuantitas yang terukur;
- d. menguasai beberapa prinsip dasar bidang pengelolaan produksi;
- e. mampu menyelaraskan dengan permasalahan faktual di bidang pengelolaan produksi;
- f. mampu bekerja sama dan melakukan komunikasi, menyusun laporan tertulis dalam lingkup kerjanya;
- g. memiliki inisiatif dalam penyempurnaan hasil kerjanya;
- h. bertanggung jawab pada pekerjaan sendiri dan dapat diberi tanggung jawab atas hasil kerja orang lain dalam bimbingannya.

3. Sikap Kerja

Secara umum memiliki sikap kerja:

- a. bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa;
- b. memiliki moral, etika, dan kepribadian yang baik di dalam menyelesaikan tugasnya;
- c. berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air serta mendukung perdamaian dunia;
- d. mampu bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial dan kepedulian yang tinggi terhadap masyarakat dan lingkungannya;
- e. menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, kepercayaan, dan agama serta pendapat/temuan orisinal orang lain;
- f. menjunjung tinggi penegakan hukum serta memiliki semangat untuk mendahulukan kepentingan bangsa serta masyarakat luas;
- g. berfikiran terbuka, cerdas, berwawasan luas;
- h. mampu berkomunikasi dengan tim internal dan pihak ketiga (eksternal) yang mendukung proses produksi video *game*;
- i. memiliki kemampuan mengatasi masalah dalam setiap tahapan dan proses produksi video *game*;

- j. menjaga sikap, penampilan, dan tindakan yang terukur sesuai prinsip-prinsip penyelenggaraan proses produksi;
- k. mampu bekerja dalam tim dalam pelaksanaan produksi dan bekerja sama dengan para pemangku kepentingan lainnya yang relevan dengan pelaksanaan proses produksi;
- l. memahami mekanisme penyusunan dan penamaan file yang ditetapkan perusahaan.

4. Peran Kerja

Jenjang kualifikasi 4 (empat) memiliki peran dalam pelaksanaan kegiatan produksi Game di tingkat *intermediate/middle*, seperti:

- a. pengelolaan jadwal dan koordinasi proyek *Game*;
- b. komunikasi terhadap tim pengembang internal *Game*;
- c. koordinasi aspek produksi pengembang *Game*;
- d. kelangsungan Pelaksanaan Proyek; dan
- e. penanganan masalah operasional yang muncul dari pengembangan.

5. Kemungkinan Jabatan

Associate Producer

Catatan:

- 1. Nama/judul jabatan yang dimungkinkan tidak terbatas pada yang disebutkan di atas. Dapat ditambahkan jabatan-jabatan yang setara, sepanjang memenuhi deskripsi jenjang dan peran kerja di kemudian hari.
- 2. Jabatan-jabatan tersebut dapat menggunakan terminologi Bahasa Indonesia maupun Bahasa Inggris, selama termasuk dalam ranah di dalam organisasi pemerintahan/swasta/perusahaan.

6. Aturan Pengemasan

5 (lima) Unit Kompetensi yang harus diselesaikan/dipenuhi, dengan perincian:

- a. 2 (dua) Unit Kompetensi Inti; dan
- b. 3 (tiga) Unit Kompetensi Pilihan.

7. Daftar Unit Kompetensi

Unit Kompetensi Inti			
No.	Kode Unit	Judul Unit Kompetensi	Persyaratan Kompetensi
1.	M.702090.007.01 (SKKNI 2014 - 349)	Mengelola Komunikasi Proyek (<i>Project Communication Management</i>)	Tidak ada
2.	M.702090.003.01 (SKKNI 2014 - 349)	Mengelola Jadwal Waktu Proyek (<i>Project Time Management</i>)	Tidak ada

Unit Kompetensi Pilihan			
NO	Kode Unit	Judul Unit Kompetensi	Persyaratan Kompetensi
1.	M.702090.006.01 (SKKNI 2014 -	Mengelola Sumber Daya Manusia Proyek (<i>Project Human</i>	Tidak ada

Unit Kompetensi Pilihan			
NO	Kode Unit	Judul Unit Kompetensi	Persyaratan Kompetensi
	349)	<i>Resource Management</i>)	
2.	M.702090.010.01 (SKKNI 2014 - 349)	Mengelola Stakeholder Proyek (<i>Project Stakeholder Management</i>)	Tidak ada
3	J.62GIM00.042.2	Mengoperasikan <i>Game Engine</i>	Tidak ada
4.	J.62GIM00.057.2	Mengadakan Sesi Pengujian Secara Reguler	Tidak ada

C. JENJANG KUALIFIKASI 5

1. Kodifikasi

J.62GIM01 Kualifikasi 5 (lima) Bidang Keahlian Pengembangan Video Game Subbidang Produksi Game (Game Production) Area Mengelola Produksi

2. Deskripsi

Kualifikasi ini meliputi kemampuan:

- a. menyelesaikan pekerjaan teknis dalam mengelola produksi, memilih metode yang sesuai dari beragam pilihan yang sudah maupun belum baku dengan menganalisis data, serta mampu menunjukkan kinerja dengan mutu yang baik dan kuantitas yang terukur;
- b. menguasai konsep teoritis bidang Pengelolaan Produksi secara umum, serta mampu memformulasikan penyelesaian masalah prosedural;
- c. mengelola tim kerja dan menyusun laporan tertulis secara komprehensif terkait pengelolaan produksi kepada atasan;
- d. bertanggung jawab pada pekerjaan sendiri dan dapat diberi tanggung jawab atas pencapaian hasil kerja tim.

3. Sikap Kerja

Secara Umum memiliki sikap kerja:

- a. bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa;
- b. memiliki moral, etika, dan kepribadian yang baik di dalam menyelesaikan tugasnya;
- c. berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air serta mendukung perdamaian dunia;
- d. mampu bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial dan kepedulian yang tinggi terhadap masyarakat dan lingkungannya;
- e. menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, kepercayaan, dan agama serta pendapat/temuan orisinal orang lain;
- f. menjunjung tinggi penegakan hukum serta memiliki semangat untuk mendahulukan kepentingan bangsa serta masyarakat luas;
- g. berfikiran terbuka, cerdas, berwawasan luas;
- h. mampu berkomunikasi dengan tim internal dan pihak ketiga (eksternal) yang mendukung proses produksi video game;
- i. memiliki kemampuan mengatasi masalah dalam setiap tahapan dan proses produksi video game;

- j. menjaga sikap, penampilan, dan tindakan yang terukur sesuai prinsip-prinsip penyelenggaraan proses produksi;
- k. mampu bekerja dalam tim dalam pelaksanaan produksi dan bekerja sama dengan para pemangku kepentingan lainnya yang relevan dengan pelaksanaan proses produksi;
- l. memiliki banyak ide yang bisa meningkatkan efektifitas dalam pelaksanaan pekerjaan.

4. Peran Kerja

Jenjang kualifikasi 5 (lima) memiliki peran dalam pelaksanaan kegiatan produksi game di tingkat senior, seperti:

- a. koordinasi berbagai aspek produksi;
- b. pengelolaan jadwal dan koordinasi logistik proyek game;
- c. pengelolaan anggaran proyek game;
- d. komunikasi terhadap tim internal pengembang game;
- e. penyusunan laporan kemajuan produksi; dan
- f. pengawasan visi aspek kreatif video game.

5. Kemungkinan Jabatan

- a. *Producer*
- b. *Associate Product Manager*

Catatan:

- 1) Nama/judul jabatan yang dimungkinkan tidak terbatas pada yang disebutkan di atas. Dapat ditambahkan jabatan-jabatan yang setara, sepanjang memenuhi deskripsi jenjang dan peran kerja di kemudian hari.
- 2) Jabatan-jabatan tersebut dapat menggunakan terminologi Bahasa Indonesia maupun Bahasa Inggris, selama termasuk dalam ranah di dalam organisasi pemerintahan/swasta/perusahaan.

6. Aturan Pengemasan

11 (sebelas) Unit Kompetensi yang harus diselesaikan/dipenuhi, dengan perincian:

- a. 5 (lima) Unit Kompetensi Inti; dan
- b. 6 (enam) Unit Kompetensi Pilihan.

7. Daftar Unit Kompetensi

Unit Kompetensi Inti			
NO	Kode Unit	Judul Unit Kompetensi	Persyaratan Kompetensi
1.	M.702090.007.01 (SKKNI 2014 - 349)	Mengelola Komunikasi Proyek (<i>Project Communication Management</i>)	Tidak ada
2.	M.702090.002.01 (SKKNI 2014 - 349)	Mengelola Ruang Lingkup Proyek (<i>Project Scope Management</i>)	Tidak ada
3.	M.702090.003.01 (SKKNI 2014 - 349)	Mengelola Jadwal Waktu Proyek (<i>Project Time Management</i>)	Tidak ada

Unit Kompetensi Inti			
NO	Kode Unit	Judul Unit Kompetensi	Persyaratan Kompetensi
4.	J.62GIM00.056.2	Menentukan Skala Prioritas Dari Pengerjaan Sebuah Game	Tidak ada
5.	M.702090.004.01 (SKKNI 2014 - 349)	Mengelola Biaya Proyek (<i>Project Cost Management</i>)	Tidak ada

Unit Kompetensi Pilihan			
No	Kode Unit	Judul Unit Kompetensi	Persyaratan Kompetensi
1.	J.62GIM00.053.2	Mengawasi Peta Jalan (<i>Roadmap</i>) Pengembangan Produk	Tidak Ada
2.	M.702090.001.01 (SKKNI 2014 - 349)	Mengelola Proyek Secara Terintegrasi (<i>Project Integration Management</i>)	Tidak Ada
3.	J.62SQA00.007.1 (SKKNI 2017 - 47)	Memverifikasi Pelaksanaan Tahapan Pengembangan Perangkat Lunak	Tidak Ada
4.	M.702090.006.01 (SKKNI 2014 - 349)	Mengelola Sumber Daya Manusia Proyek (<i>Project Human Resource Management</i>)	Tidak Ada
5.	M.702090.005.01 (SKKNI 2014 - 349)	Mengelola Kualitas Proyek (<i>Project Quality Management</i>)	Tidak Ada
6.	J.62GIM00.042.2	Mengoperasikan <i>Game Engine</i>	Tidak Ada
7.	J.62GIM00.046.2	Melakukan Proses <i>Game Debugging</i>	Tidak Ada
8.	J.62GIM00.057.2	Mengadakan Sesi Pengujian Secara Reguler	Tidak Ada
9.	J.62SQA00.005.1 (SKKNI 2017 - 47)	Mendefinisikan Sumber Daya Yang Dibutuhkan	Tidak Ada

D. JENJANG KUALIFIKASI 6

1. Kodifikasi

J.62GIM01 Kualifikasi 6 Bidang Keahlian Pengembangan *Video Game* Subbidang *Game Production/* Produksi Gim Area Mengelola Produksi.

2. Deskripsi

Kualifikasi ini meliputi kemampuan:

- a. mengaplikasikan keahlian dan memanfaatkan ilmu pengetahuan, teknologi, dan/atau seni untuk penyelesaian

- masalah di bidang pengelolaan produksi serta mampu beradaptasi terhadap situasi yang dihadapi;
- b. menguasai konsep teoritis di bidang pengembangan gim secara umum dan konsep teoritis bagian khusus dalam bidang pengelolaan produksi secara mendalam, serta mampu memformulasikan penyelesaian masalah prosedural;
- c. mampu mengambil keputusan yang tepat berdasarkan analisis informasi dan data, dan mampu memberikan petunjuk dalam memilih berbagai alternatif solusi secara mandiri dan kelompok;
- d. bertanggung jawab pada pekerjaan sendiri dan dapat diberi tanggung jawab atas pencapaian hasil kerja divisi.

3. Sikap Kerja

Secara umum memiliki sikap kerja:

- a. bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa;
- b. memiliki moral, etika, dan kepribadian yang baik di dalam menyelesaikan tugasnya;
- c. berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air serta mendukung perdamaian dunia;
- d. mampu bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial dan kepedulian yang tinggi terhadap masyarakat dan lingkungannya;
- e. menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, kepercayaan, dan agama serta pendapat/temuan orisinal orang lain;
- f. menjunjung tinggi penegakan hukum serta memiliki semangat untuk mendahulukan kepentingan bangsa serta masyarakat luas;
- g. mampu memimpin dan bekerjasama dengan pihak-pihak terkait yang menjadi ruang lingkup tanggung jawab dalam pelaksanaan produksi *video game*;
- h. berfikiran terbuka, cerdas, berwawasan luas;
- i. mampu berkomunikasi dengan tim internal dan pihak ketiga (eksternal) yang mendukung proses produksi *video game*;
- j. memiliki kemampuan mengatasi masalah dalam setiap tahapan dan proses produksi *video game*;
- k. menjaga sikap, penampilan, dan tindakan yang terukur sesuai prinsip-prinsip penyelenggaraan proses produksi;
- l. mampu bekerja dalam tim dalam pelaksanaan produksi dan bekerja sama dengan para pemangku kepentingan lainnya yang relevan dengan pelaksanaan proses produksi;
- m. memiliki banyak ide yang bisa meningkatkan efektifitas dalam pelaksanaan pekerjaan;
- n. memahami mekanisme penyusunan dan penamaan file yang ditetapkan perusahaan.

4. Peran Kerja

Jenjang kualifikasi 6 memiliki peran dalam pelaksanaan kegiatan produksi gim di tingkat *lead*, seperti:

- a. memastikan seluruh pelaksanaan tahapan kegiatan produksi video game berjalan lancar;

- b. mengelola komunikasi para pemangku kepentingan dalam produksi video game, baik internal maupun eksternal;
- c. membuat perencanaan bisnis dan mengevaluasi aspek finansial dalam produksi video game;
- d. melakukan evaluasi pasca produksi video game dan menganalisa untuk peningkatan performa produksi video game selanjutnya.

5. Kemungkinan Jabatan

Product Manager

Catatan:

- 1) Nama/judul jabatan yang dimungkinkan tidak terbatas pada yang disebutkan di atas. Dapat ditambahkan jabatan-jabatan yang setara, sepanjang memenuhi deskripsi jenjang dan peran kerja di kemudian hari
- 2) Jabatan-jabatan tersebut dapat menggunakan terminologi Bahasa Indonesia maupun Bahasa Inggris, selama termasuk dalam ranah kegiatan pengembangan *video game* di dalam organisasi pemerintahan/swasta/perusahaan.

6. Aturan Pengemasan

15 (lima belas) Unit Kompetensi yang harus diselesaikan/dipenuhi dengan perincian:

- a. 9 (sembilan) Unit Kompetensi Inti; dan
- b. 5 (lima) Unit Kompetensi Pilihan,

7. Daftar Unit Kompetensi

Unit Kompetensi Inti			
NO	Kode Unit	Judul Unit Kompetensi	Persyaratan Kompetensi
1.	M.702090.007.01 (SKKNI 2014 - 349)	Mengelola KOMUNIKASI PROYEK (<i>Project Communication Management</i>)	Tidak ada
2.	M.702090.010.01 (SKKNI 2014 - 349)	Mengelola Stakeholder Proyek (<i>Project Stakeholder Management</i>)	Tidak ada
3.	M.702090.005.01 (SKKNI 2014 - 349)	Mengelola Kualitas Proyek (<i>Project Quality Management</i>)	Tidak ada
4.	M.702090.003.01 (SKKNI 2014-349)	Mengelola Jadwal Waktu Proyek (<i>Project Time Management</i>)	Tidak ada
5	J.62GIM00.055.2	Membuat Dokumen Perilaku Pengguna (<i>User Journey</i>)	Tidak ada

Unit Kompetensi Inti			
NO	Kode Unit	Judul Unit Kompetensi	Persyaratan Kompetensi
6	J.62GIM00.052.2	Membuat Perencanaan Bisnis	Tidak ada
7	J.62GIM00.051.2	Melakukan Analisis Pasar (<i>Market Research</i>)	Tidak ada
8.	J.62GIM00.059.2	Melakukan Analisis Data Untuk Meningkatkan Performa Gim Dalam Aspek Bisnis	Tidak ada
9.	J.62GIM00.053.2	Mengawasi Peta Jalan (<i>Roadmap</i>) pengembangan produk	Tidak ada

Unit Kompetensi Pilihan			
NO	Kode Unit	Judul Unit Kompetensi	Persyaratan Kompetensi
1.	M.702090.001.01 (SKKNI 2014 - 349)	Mengelola Proyek Secara Terintegrasi (<i>Project Integration Management</i>)	Tidak ada
2.	M.702090.002.01 (SKKNI 2014-349)	Mengelola ruang lingkup proyek (<i>Project Scope Management</i>)	Tidak ada
3	M.702090.004.01 (SKKNI 2014 - 349)	Mengelola Biaya Proyek (<i>Project Cost Management</i>)	Tidak ada
4.	M.702090.006.01 (SKKNI 2014 - 349)	Mengelola Sumber Daya Manusia Proyek (<i>Project Human Resource Management</i>)	Tidak ada
5.	J.62GIM00.042.2	Mengoperasikan <i>Game Engine</i>	Tidak ada
6.	J.62GIM00.046.2	Melakukan Proses <i>Game Debugging</i>	Tidak Ada
7.	M.702090.009.01 (SKKNI 2014 - 349)	Mengelola Pengadaan Proyek (<i>Project Procurement Management</i>)	Tidak ada

E. JENJANG KUALIFIKASI 7

1. Kodifikasi

J.62GIM01 Kualifikasi 7 Bidang Keahlian Pengembangan Video *Game* Subbidang Produksi *Game (Game Production)* Area Mengelola Produksi

2. Deskripsi

Kualifikasi ini meliputi kemampuan untuk merencanakan dan mengelola seluruh sumber daya yang diperlukan dalam menjalankan proses produksi yang efektif dan berkualitas, serta mampu mengembangkan serta menjalankan fungsi strategis organisasi sehingga dapat mencapai hasil yang maksimal. Kualifikasi ini juga meliputi kemampuan untuk mengambil keputusan yang tepat melalui pendekatan monodisipliner serta analisis permasalahan yang tajam, dapat mengkomunikasikan seluruh aturan dan rencana yang telah ditetapkan secara jelas kepada seluruh anggota tim internal dan pihak eksternal yang terlibat dalam proses produksi video *game*.

3. Sikap Kerja

Secara Umum memiliki sikap kerja:

- a. bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa;
- b. memiliki moral, etika, dan kepribadian yang baik di dalam menyelesaikan tugasnya;
- c. berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air serta mendukung perdamaian dunia;
- d. mampu bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial dan kepedulian yang tinggi terhadap masyarakat dan lingkungannya;
- e. menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, kepercayaan, dan agama serta pendapat/temuan original orang lain;
- f. menjunjung tinggi penegakan hukum serta memiliki semangat untuk mendahulukan kepentingan bangsa serta masyarakat luas;
- g. mampu memimpin dan bekerjasama dengan pihak-pihak terkait yang menjadi ruang lingkup tanggung jawab dalam pelaksanaan produksi video *game*;
- h. berfikiran terbuka, cerdas, berwawasan luas;
- i. mampu berkomunikasi dengan tim internal dan pihak ketiga (eksternal) yang mendukung proses produksi video *game*;
- j. memiliki kemampuan mengatasi masalah dalam setiap tahapan dan proses produksi video *game*;
- k. mampu bekerja dalam tim dalam pelaksanaan produksi dan bekerja sama dengan para pemangku kepentingan lainnya yang relevan dengan pelaksanaan proses produksi;
- l. menjaga sikap, penampilan, dan tindakan yang terukur sesuai prinsip-prinsip penyelenggaraan proses produksi;
- m. perencanaan dan pengorganisasian
 - bertindak dengan rencana, sistematis dan terorganisir sesuai dengan tahapan proses produksi;
 - mampu menggerakkan dan mengelola sumber daya di perusahaan untuk melakukan tugasnya yang menjadi tugas masing-masing,
- n. memiliki banyak ide yang bisa meningkatkan efektifitas dalam pelaksanaan pekerjaan.

4. Peran Kerja

Jenjang kualifikasi 7 memiliki peran dalam proses perencanaan, penetapan dan memastikan seluruh pelaksanaan tahapan kegiatan produksi video *game*, seperti:

- a. memastikan seluruh pelaksanaan tahapan kegiatan produksi video *game* berjalan lancar;
- b. menetapkan dan mengelola sumber daya yang dibutuhkan untuk proses produksi video *game*;
- c. mengelola komunikasi para pemangku kepentingan dalam produksi video *game*, baik internal maupun eksternal;
- d. membuat perencanaan bisnis dan mengevaluasi aspek finansial dalam produksi video *game*;
- e. melakukan evaluasi pasca produksi video *game* dan menganalisa untuk peningkatan performa produksi video *game* selanjutnya.

5. Kemungkinan Jabatan

Executive Producer

Catatan:

- 1) Nama/judul jabatan yang dimungkinkan tidak terbatas pada yang disebutkan di atas. Dapat ditambahkan jabatan-jabatan yang setara, sepanjang memenuhi deskripsi jenjang dan peran kerja di kemudian hari.
- 2) Jabatan-jabatan tersebut dapat menggunakan terminologi Bahasa Indonesia maupun Bahasa Inggris, selama termasuk dalam ranah kegiatan pengembangan video *game* di dalam organisasi pemerintahan/swasta/perusahaan.

6. Aturan Pengemasan

16 (enam belas) Unit Kompetensi yang harus diselesaikan/dipenuhi, dengan perincian:

- a. 11 (sebelas) Unit Kompetensi Inti; dan
- b. 5 (lima) Unit Kompetensi Pilihan.

7. Daftar Unit Kompetensi

Unit Kompetensi Inti			
No	Kode Unit	Judul Unit Kompetensi	Persyaratan Kompetensi
1.	M.702090.007.01 (SKKNI 2014 - 349)	Mengelola Komunikasi Proyek (<i>Project Communication Management</i>)	Tidak Ada
2.	J.62GIM00.051.2	Melakukan Analisis Pasar (Market Research)	Tidak Ada
3.	M.702090.002.01 (SKKNI 2014 - 349)	Mengelola Ruang Lingkup Proyek (<i>Project Scope Management</i>)	Tidak Ada
4.	J.62GIM00.052.2	Membuat Perencanaan Bisnis	Tidak Ada
5.	M.702090.006.01 (SKKNI 2014 - 349)	Mengelola Sumber Daya Manusia Proyek (<i>Project Human Resource Management</i>)	Tidak Ada

Unit Kompetensi Inti			
No	Kode Unit	Judul Unit Kompetensi	Persyaratan Kompetensi
6.	M.702090.009.01 (SKKNI 2014 - 349)	Mengelola Pengadaan Proyek (<i>Project Procurement Management</i>)	Tidak Ada
7.	M.702090.010.01 (SKKNI 2014 - 349)	Mengelola Stakeholder Proyek (<i>Project Stakeholder Management</i>)	Tidak Ada
8.	M.702090.005.01 (SKKNI 2014 - 349)	Mengelola Kualitas Proyek (<i>Project Quality Management</i>)	Tidak Ada
9.	M.702090.004.01 (SKKNI 2014 - 349)	Mengelola Biaya Proyek (<i>Project Cost Management</i>)	Tidak Ada
10.	J.62GIM00.053.2	Mengawasi Peta Jalan (<i>Roadmap</i>) Pengembangan Produk	Tidak Ada
11.	J.62GIM00.059.2	Melakukan Analisis Data Untuk Meningkatkan Performa Game Dalam Aspek Bisnis	Tidak Ada

Unit Kompetensi Pilihan			
No	Kode Unit	Judul Unit Kompetensi	Persyaratan Kompetensi
1.	J.62GIM00.058.2	Mengevaluasi Perencanaan Bisnis	Tidak Ada
2.	J.62GIM00.042.2	Mengoperasikan <i>Game Engine</i>	Tidak Ada
3.	J.62GIM00.057.2	Mengadakan Sesi Pengujian Secara Reguler	Tidak Ada
4.	J.62GIM00.046.2	Melakukan Proses <i>Game Debugging</i>	Tidak Ada
5.	M.702090.003.01 (SKKNI 2014 - 349)	Mengelola Jadwal Waktu Proyek (<i>Project Time Management</i>)	Tidak Ada
6.	M.702090.001.01 (SKKNI 2014 - 349)	Mengelola Proyek Secara Terintegrasi (<i>Project Integration Management</i>)	Tidak Ada

IV. BIDANG PENGEMBANGAN VIDEO GAME SUBBIDANG PRODUKSI GAME (GAME PRODUCTION) AREA PENJAMINAN MUTU KUALITAS (QUALITY ASSURANCE)

A. JENJANG KUALIFIKASI 4

1. Kodifikasi

J.62GIM01 Kualifikasi 4 (empat) Bidang Keahlian Pengembangan Video Game Subbidang Produksi Game (*Game Production*) Area Penjaminan Mutu Kualitas (*Quality Assurance*)

2. Deskripsi Jenjang KKNI

Kualifikasi ini meliputi kemampuan:

- a. menyelesaikan tugas berlingkup luas dan kasus spesifik di bidang *Quality Assurance*, dengan menganalisis informasi secara terbatas, memilih metode yang sesuai dari beberapa pilihan yang direkomendasikan atasan;
- b. menunjukkan kinerja dengan mutu dan kuantitas yang terukur;
- c. menguasai beberapa prinsip dasar bidang *Quality Assurance* serta mampu menyelaraskan dengan permasalahan faktual di bidang *Quality Assurance*;
- d. mampu bekerja sama dan melakukan komunikasi;
- e. menyusun laporan tertulis dalam lingkup kerjanya;
- f. memiliki inisiatif dalam penyempurnaan hasil kerjanya; dan
- g. bertanggung jawab pada pekerjaan sendiri dan dapat diberi tanggung jawab atas hasil kerja orang lain dalam bimbingannya.

3. Sikap Kerja

Secara umum memiliki sikap kerja:

- a. bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa;
- b. memiliki moral, etika, dan kepribadian yang baik di dalam menyelesaikan tugasnya;
- c. berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air serta mendukung perdamaian dunia;
- d. mampu bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial dan kepedulian yang tinggi terhadap masyarakat dan lingkungannya;
- e. menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, kepercayaan, dan agama serta pendapat/temuan orisinal orang lain;
- f. menjunjung tinggi penegakan hukum serta memiliki semangat untuk mendahulukan kepentingan bangsa serta masyarakat luas;
- g. berfikiran terbuka, cerdas, berwawasan luas;
- h. mampu berkomunikasi dengan tim internal dan pihak ketiga (eksternal) yang mendukung proses produksi video *game*;
- i. memiliki kemampuan mengatasi masalah dalam setiap tahapan dan proses produksi video *game*;
- j. menjaga sikap, penampilan, dan tindakan yang terukur sesuai prinsip-prinsip penyelenggaraan proses produksi;
- k. mampu bekerja dalam tim dalam pelaksanaan produksi dan bekerja sama dengan para pemangku kepentingan lainnya yang relevan dengan pelaksanaan proses produksi.

4. Peran Kerja

Jenjang kualifikasi 4 (empat) memiliki peran dalam pelaksanaan kegiatan produksi *game* di tingkat *intermediate/middle*, seperti:

- a. pengelolaan jadwal dan koordinasi proyek *game*;
- b. komunikasi terhadap tim pengembang internal *game*;
- c. koordinasi aspek produksi pengembang *game*;
- d. kelangsungan pelaksanaan proyek; dan
- e. penanganan masalah operasional yang muncul dari pengembangan.

5. Kemungkinan Jabatan

Quality Assurance

Catatan:

1. Nama/judul jabatan yang dimungkinkan tidak terbatas pada yang disebutkan di atas. Dapat ditambahkan jabatan-jabatan yang setara, sepanjang memenuhi deskripsi jenjang dan peran kerja di kemudian hari.
2. Jabatan-jabatan tersebut dapat menggunakan terminologi Bahasa Indonesia maupun Bahasa Inggris, selama termasuk dalam ranah di dalam organisasi pemerintahan/swasta/perusahaan.

6. Aturan Pengemasan

7 (tujuh) Unit Kompetensi yang harus diselesaikan/dipenuhi, dengan perincian:

- a. 3 (tiga) Unit Kompetensi Inti; dan
- b. 4 (empat) Unit Kompetensi Pilihan.

7. Daftar Unit Kompetensi

Unit Kompetensi Inti			
No.	Kode Unit	Judul Unit Kompetensi	Persyaratan Kompetensi
1.	M.702090.007.01 (SKKNI 2014 - 349)	Mengelola Komunikasi Proyek (<i>Project Communication Management</i>)	Tidak Ada
2.	J.62SQA00.008.1 (SKKNI 2017 - 47)	Melakukan Pengujian Kualitas Perangkat Lunak Secara Manual	Tidak Ada
3.	J.62GIM00.057.2	Mengadakan Sesi Pengujian Secara Reguler	Tidak Ada

Unit Kompetensi Pilihan			
NO	Kode Unit	Judul Unit Kompetensi	Persyaratan Kompetensi
1.	J.62SQA00.011.1 (SKKNI 2017 - 47)	Menyusun Rekomendasi Penjamin Kualitas Perangkat Lunak bagi Stakeholder	Tidak ada
2.	J.62SQA00.009.1 (SKKNI 2017 - 47)	Melakukan Pengujian Kualitas Perangkat Lunak Secara Otomatis	Tidak ada
3.	J.62SQA00.012.1 (SKKNI 2017 - 47)	Mengevaluasi Pelaksanaan Penjaminan Kualitas Perangkat Lunak	Tidak ada
4.	J.62SQA00.010.1 (SKKNI 2017 - 47)	Melakukan Pengujian Keamanan Perangkat Lunak	Tidak ada
5.	J.62GIM00.042.2	Mengoperasikan <i>Game Engine</i>	Tidak ada
6.	J.62GIM00.046.2	Melakukan Proses <i>Game Debugging</i>	Tidak Ada

7.	M.702090.003.01 (SKKNI 2014 - 349)	Mengelola Jadwal Waktu Proyek (<i>Project Time Management</i>)	Tidak ada
----	--	---	-----------

B. JENJANG KUALIFIKASI 5

1. Kodifikasi

J.62GIM01 Kualifikasi 5 (lima) Bidang Keahlian Pengembangan Video *Game* Subbidang Produksi *Game (Game Production)* Area Penjaminan Mutu Kualitas (*Quality Assurance*)

2. Deskripsi

Kualifikasi ini meliputi kemampuan:

- a. menyelesaikan pekerjaan teknis dalam *Quality Assurance*, memilih metode yang sesuai dari beragam pilihan yang sudah maupun belum baku dengan menganalisis data;
- b. menunjukkan kinerja dengan mutu yang baik dan kuantitas yang terukur;
- c. menguasai konsep teoritis bidang *Quality Assurance* secara umum;
- d. memformulasikan penyelesaian masalah prosedural;
- e. mengelola tim kerja dan menyusun laporan tertulis secara komprehensif terkait *Quality Assurance* kepada atasan;
- f. bertanggung jawab pada pekerjaan sendiri dan dapat diberi tanggung jawab atas pencapaian hasil kerja tim.

3. Sikap Kerja

Secara Umum memiliki sikap kerja :

- a. bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa;
- b. memiliki moral, etika, dan kepribadian yang baik di dalam menyelesaikan tugasnya;
- c. berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air serta mendukung perdamaian dunia;
- d. mampu bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial dan kepedulian yang tinggi terhadap masyarakat dan lingkungannya;
- e. menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, kepercayaan, dan agama serta pendapat/temuan orisinal orang lain;
- f. menjunjung tinggi penegakan hukum serta memiliki semangat untuk mendahulukan kepentingan bangsa serta masyarakat luas;
- g. berfikiran terbuka, cerdas, berwawasan luas;
- h. mampu berkomunikasi dengan tim internal dan pihak ketiga (eksternal) yang mendukung proses produksi video *game*;
- i. memiliki kemampuan mengatasi masalah dalam setiap tahapan dan proses produksi video *game*;
- j. menjaga sikap, penampilan, dan tindakan yang terukur sesuai prinsip-prinsip penyelenggaraan proses produksi;
- k. mampu bekerja dalam tim dalam pelaksanaan produksi dan bekerja sama dengan para pemangku kepentingan lainnya yang relevan dengan pelaksanaan proses produksi;
- l. memiliki banyak ide yang bisa meningkatkan efektifitas dalam pelaksanaan pekerjaan.

4. Peran Kerja

Jenjang kualifikasi 5 (lima) memiliki 6 peran dalam pelaksanaan kegiatan produksi *game* di tingkat senior, seperti:

- a. koordinasi berbagai aspek produksi;
- b. pengelolaan jadwal dan koordinasi logistik proyek *game*;
- c. pengelolaan anggaran proyek *game*;
- d. komunikasi terhadap tim internal pengembang *game*;
- e. penyusunan laporan kemajuan produksi; dan
- f. pengawasan visi aspek kreatif video *game*.

5. Kemungkinan Jabatan
Lead Quality Assurance

Catatan:

- 1.) Nama/judul jabatan yang dimungkinkan tidak terbatas pada yang disebutkan di atas. Dapat ditambahkan jabatan-jabatan yang setara, sepanjang memenuhi deskripsi jenjang dan peran kerja di kemudian hari.
- 2.) Jabatan-jabatan tersebut dapat menggunakan terminologi Bahasa Indonesia maupun Bahasa Inggris, selama termasuk dalam ranah di dalam organisasi pemerintahan/swasta/perusahaan.

6. Aturan Pengemasan

12 (dua belas) Unit Kompetensi yang harus diselesaikan/dipenuhi, dengan perincian:

- a. 7 (tujuh) Unit Kompetensi Inti; dan
- b. 5 (lima) Unit Kompetensi Pilihan.

7. Daftar Unit Kompetensi

Unit Kompetensi Inti			
NO	Kode Unit	Judul Unit Kompetensi	Persyaratan Kompetensi
1.	M.702090.007.01 (SKKNI 2014 - 349)	Mengelola Komunikasi Proyek (<i>Project Communication Management</i>)	Tidak ada
2.	M.702090.001.01 (SKKNI 2014 - 349)	Mengelola Proyek Secara Terintegrasi (<i>Project Integration Management</i>)	Tidak ada
3.	J.62SQA00.003.1 (SKKNI 2017 - 47)	Menentukan Lingkup <i>Quality Assurance</i> Untuk Proses Pengembangan Perangkat Lunak	Tidak ada
4.	J.62SQA00.004.1 (SKKNI 2017 - 47)	Mengelola Risiko Penjaminan Kualitas	Tidak ada
5.	J.62SQA00.005.1 (SKKNI 2017 - 47)	Mendefinisikan Sumber Daya Yang Dibutuhkan	Tidak ada
6.	J.62GIM00.057.2	Mengadakan Sesi Pengujian Secara Reguler	Tidak ada
7.	J.62SQA00.008.1 (SKKNI 2017 - 47)	Melakukan Pengujian Kualitas Perangkat Lunak Secara Manual	Tidak ada

Unit Kompetensi Pilihan			
NO	Kode Unit	Judul Unit Kompetensi	Persyaratan Kompetensi
1.	J.62SQA00.006.1 (SKKNI 2017 - 47)	Mengintegrasikan Penjaminan Kualitas ke Dalam Organisasi Pengembang	Tidak ada
2.	J.62SQA00.007.1 (SKKNI 2017 - 47)	Memverifikasi Pelaksanaan Tahapan Pengembangan Perangkat Lunak	Tidak ada
3.	J.62SQA00.009.1 (SKKNI 2017 - 47)	Melakukan Pengujian Kualitas Perangkat Lunak Secara Otomatis	Tidak ada
4.	J.62SQA00.010.1 (SKKNI 2017 - 47)	Melakukan Pengujian Keamanan Perangkat Lunak	Tidak ada
5.	J.62SQA00.011.1 (SKKNI 2017 - 47)	Menyusun Rekomendasi Penjamin Kualitas Perangkat Lunak bagi <i>Stakeholder</i>	Tidak ada
6.	J.62SQA00.012.1 (SKKNI 2017 - 47)	Mengevaluasi Pelaksanaan Penjaminan Kualitas Perangkat Lunak	Tidak ada
7.	J.62GIM00.042.2	Mengoperasikan <i>Game Engine</i>	Tidak ada
8.	J.62GIM00.046.2	Melakukan Proses <i>Game Debugging</i>	Tidak Ada
9.	M.702090.002.01 (SKKNI 2014 - 349)	Mengelola ruang lingkup proyek (<i>Project Scope Management</i>)	Tidak ada
10.	M.702090.003.01 (SKKNI 2014 - 349)	Mengelola jadwal waktu proyek (<i>Project Time Management</i>)	Tidak ada

C. JENJANG KUALIFIKASI 6

1. Kodifikasi

J.62GIM01 Kualifikasi 6 (enam) Bidang Keahlian Pengembangan Video Game Subbidang Produksi Game (*Game Production*) Area Penjaminan Mutu Kualitas (*Quality Assurance*)

2. Deskripsi

Kualifikasi ini mempunyai kemampuan :

- a. mengaplikasikan keahlian dan memanfaatkan ilmu pengetahuan, teknologi, dan/atau seni untuk penyelesaian masalah di bidang *Quality Assurance*;
- b. beradaptasi terhadap situasi yang dihadapi;
- c. menguasai konsep teoritis di bidang pengembangan *game* secara umum dan konsep teoritis bagian khusus dalam bidang *Quality Assurance* secara mendalam;

- d. memformulasikan penyelesaian masalah *procedural*;
- e. mengambil keputusan yang tepat berdasarkan analisis informasi dan data;
- f. memberikan petunjuk dalam memilih berbagai alternatif solusi secara mandiri dan kelompok.
- g. bertanggung jawab pada pekerjaan sendiri dan dapat diberi tanggung jawab atas pencapaian hasil kerja divisi.

3. Sikap Kerja

Secara umum memiliki sikap kerja :

- a. bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa;
- b. memiliki moral, etika, dan kepribadian yang baik di dalam menyelesaikan tugasnya;
- c. berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air serta mendukung perdamaian dunia;
- d. mampu bekerjasama dan memiliki kepekaan sosial dan kepedulian yang tinggi terhadap masyarakat dan lingkungannya;
- e. menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, kepercayaan, dan agama serta pendapat/temuan orisinal orang lain;
- f. menjunjung tinggi penegakan hukum serta memiliki semangat untuk mendahulukan kepentingan bangsa serta masyarakat luas;
- g. mampu memimpin dan bekerjasama dengan pihak-pihak terkait yang menjadi ruang lingkup tanggung jawab dalam pelaksanaan produksi video *game*;
- h. berfikiran terbuka, cerdas, berwawasan luas;
- i. mampu berkomunikasi dengan tim internal dan pihak ketiga (eksternal) yang mendukung proses produksi video *game*;
- j. memiliki kemampuan mengatasi masalah dalam setiap tahapan dan proses produksi video *game*;
- k. menjaga sikap, penampilan, dan tindakan yang terukur sesuai prinsip-prinsip penyelenggaraan proses produksi;
- l. mampu bekerja dalam tim dalam pelaksanaan produksi dan bekerja sama dengan para pemangku kepentingan lainnya yang relevan dengan pelaksanaan proses produksi;
- m. memiliki banyak ide yang bisa meningkatkan efektifitas dalam pelaksanaan pekerjaan.

4. Peran Kerja

Jenjang kualifikasi 6 (enam) memiliki peran dalam pelaksanaan kegiatan produksi *game* di tingkat *lead*, seperti:

- a. memastikan seluruh pelaksanaan tahapan kegiatan produksi video *game* berjalan lancar;
- b. mengelola komunikasi para pemangku kepentingan dalam produksi video *game*, baik internal maupun eksternal;
- c. membuat perencanaan bisnis dan mengevaluasi aspek finansial dalam produksi video *game*;
- a. melakukan evaluasi pasca produksi video *game* dan menganalisa untuk peningkatan performa produksi video *game* selanjutnya.

5. Kemungkinan Jabatan

Quality Assurance Manager

Catatan:

- 1) Nama/judul jabatan yang dimungkinkan tidak terbatas pada yang disebutkan di atas. Dapat ditambahkan jabatan-jabatan

yang setara, sepanjang memenuhi deskripsi jenjang dan peran kerja di kemudian hari.

- 2) Jabatan-jabatan tersebut dapat menggunakan terminologi Bahasa Indonesia maupun Bahasa Inggris, selama termasuk dalam ranah kegiatan pengembangan video *game* di dalam organisasi pemerintahan/swasta/perusahaan.

6. Aturan Pengemasan

15 (Lima belas) Unit Kompetensi yang harus diselesaikan/dipenuhi, dengan perincian:

- a. 9 (Sembilan) Unit Kompetensi Inti; dan
- b. 6 (enam) Unit Kompetensi Pilihan.

7. Daftar Unit Kompetensi

Unit Kompetensi Inti			
NO	Kode Unit	Judul Unit Kompetensi	Persyaratan Kompetensi
1.	M.702090.007.01 (SKKNI 2014-349)	Mengelola Komunikasi Proyek (<i>Project Communication Management</i>)	Tidak ada
2.	M.702090.010.01 (SKKNI 2014-349)	Mengelola Stakeholder Proyek (<i>Project Stakeholder Management</i>)	Tidak ada
3.	M.702090.005.01 (SKKNI 2014-349)	Mengelola Kualitas Proyek (<i>Project Quality Management</i>)	Tidak ada
4.	J.62SQA00.003.1 (SKKNI 2017 - 47)	Menentukan Lingkup <i>Quality Assurance</i> Untuk Proses Pengembangan Perangkat Lunak	Tidak ada
5.	J.62SQA00.004.1 (SKKNI 2017 - 47)	Mengelola Risiko Penjaminan Kualitas	Tidak ada
6.	J.62SQA00.011.1 (SKKNI 2017 - 47)	Menyusun Rekomendasi Penjamin Kualitas Perangkat Lunak Bagi Stakeholder	Tidak ada
7.	J.62SQA00.012.1 (SKKNI 2017 - 47)	Mengevaluasi Pelaksanaan Penjaminan Kualitas Perangkat Lunak	Tidak ada
8.	J.62SQA00.001.1 (SKKNI 2017 - 47)	Menentukan Metode/ <i>Framework</i>	Tidak ada
9.	J.62SQA00.002.1 (SKKNI 2017 - 47)	Menentukan Lingkup <i>Quality Assurance</i> Untuk Perangkat Lunak	Tidak ada

Unit Kompetensi Pilihan			
NO	Kode Unit	Judul Unit Kompetensi	Persyaratan Kompetensi
1.	M.702090.009.01 (SKKNI 2014-349)	Mengelola Pengadaan Proyek (<i>Project Procurement</i>)	Tidak ada

		<i>Management)</i>	
2.	J.62SQA00.005.1 (SKKNI 2017 - 47)	Mendefinisikan Sumber Daya yang Dibutuhkan	Tidak ada
3.	J.62SQA00.006.1 (SKKNI 2017 - 47)	Mengintegrasikan Penjaminan Kualitas ke Dalam Organisasi Pengembang	Tidak ada
4.	J.62SQA00.007.1 (SKKNI 2017 - 47)	Memverifikasi Pelaksanaan Tahapan Pengembangan Perangkat Lunak	Tidak ada
5.	J.62SQA00.008.1 (SKKNI 2017 - 47)	Melakukan Pengujian Kualitas Perangkat Lunak Secara Manual	Tidak ada
6.	J.62SQA00.009.1 (SKKNI 2017 - 47)	Melakukan Pengujian Kualitas Perangkat Lunak Secara Otomatis	Tidak ada
7.	J.62SQA00.010.1 (SKKNI 2017 - 47)	Melakukan Pengujian Keamanan Perangkat Lunak	Tidak ada
8.	J.62GIM00.042.2	Mengoperasikan <i>Game Engine</i>	Tidak ada
9.	J.62GIM00.046.2	Melakukan Proses <i>Game Debugging</i>	Tidak Ada
10.	J.62GIM00.057.2	Mengadakan Sesi Pengujian Secara Reguler	Tidak ada
11.	M.702090.003.01 (SKKNI 2014-349)	Mengelola Jadwal Waktu Proyek (<i>Project Time Management)</i>	Tidak ada

V. BIDANG KEAHLIAN PENGEMBANGAN VIDEO GAME SUBBIDANG DESAIN GAME (*GAME DESIGN*)

A. JENJANG KUALIFIKASI 2

1. Kodifikasi

J.62GIM01 Kualifikasi 2 (dua) Bidang Keahlian Pengembangan Video Game Subbidang Desain *Game (Game Design)*

2. Deskripsi

Kualifikasi ini meliputi kemampuan:

- a. melaksanakan satu tugas desain video *game* yang spesifik dalam hal mekanika, sistem, atau level, dengan menggunakan alat, dan informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan dalam proses desain video *game*;
- b. menunjukkan kinerja dengan mutu yang terukur, di bawah pengawasan langsung atasannya;
- c. memiliki pengetahuan operasional dasar dan pengetahuan faktual desain video *game* yang spesifik dalam hal mekanika, sistem, atau level, sehingga mampu memilih penyelesaian yang tersedia terhadap masalah yang lazim timbul;
- d. bertanggung jawab pada pekerjaan sendiri dan dapat diberi tanggung jawab membimbing orang lain.

3. Sikap Kerja

Secara umum memiliki sikap kerja:

- a. bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa;
- b. memiliki moral, etika, dan kepribadian yang baik di dalam menyelesaikan tugasnya;
- c. berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air serta mendukung perdamaian dunia;
- d. mampu bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial dan kepedulian yang tinggi terhadap masyarakat dan lingkungannya;
- e. menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, kepercayaan, dan agama serta pendapat/temuan orisinal orang lain;
- f. menjunjung tinggi penegakan hukum serta memiliki semangat untuk mendahulukan kepentingan bangsa serta masyarakat luas;
- g. cermat dalam mengidentifikasi arahan dan konsep *game design*;
- h. disiplin dalam mengerjakan tugas *game design*;
- i. tanggung jawab terhadap tugasnya;
- j. berwawasan luas tentang beragam ilmu yang berkaitan dengan *game design*;
- k. cara berpikir yang sistematis dan terstruktur;
- l. sistematis dan terstruktur dalam mengomunikasikan *game design*;
- m. dapat bekerja sama dengan anggota tim yang berprofesi sama maupun lintas bidang;
- n. berempati pada kebutuhan calon pemain dan juga pada anggota tim *game development*;
- o. objektif dalam membuat keputusan untuk tugasnya sendiri;
- p. kreatif dalam memecahkan permasalahan *game design*

4. Peran Kerja

Jenjang kualifikasi 2 (dua) memiliki peran:

- a. *trainee game designer* dalam membangun video *game*; dan
- b. dalam melaksanakan pekerjaan bertanggung jawab pada pekerjaan sendiri dalam perancangan desain *game*, pendokumentasian hasil pekerjaan, dan pembuatan purwarupa desain *game*.

5. Kemungkinan Jabatan

Trainee Game Designer

Catatan:

- 1) Nama/judul jabatan yang dimungkinkan tidak terbatas pada yang disebutkan di atas. Dapat ditambahkan jabatan-jabatan yang setara, sepanjang memenuhi deskripsi jenjang dan peran kerja di kemudian hari.
- 2) Jabatan-jabatan tersebut dapat menggunakan terminologi Bahasa Indonesia maupun Bahasa Inggris, selama termasuk dalam ranah kegiatan pengembangan *game* di dalam organisasi pemerintahan/swasta/perusahaan.

6. Aturan Pengemasan

8 (delapan) Unit Kompetensi yang harus diselesaikan/dipenuhi, dengan perincian:

- a. 5 (lima) Unit Kompetensi Inti; dan
- b. 3 (tiga) Unit Kompetensi Pilihan.

7. Daftar Unit Kompetensi

Unit Kompetensi Inti			
No.	Kode Unit	Judul Unit Kompetensi	Persyaratan Kompetensi
1.	J.62GIM00.002.2 (SKKNI 2024-172)	Membuat Dokumen Desain <i>Game (Game Design Document)</i>	Tidak ada
2.	J.62GIM00.009.2 (SKKNI 2024-172)	Membuat Desain Mekanika <i>Game (Game Mechanic Design)</i>	Tidak ada
3.	J.62GIM00.010.2 (SKKNI 2024-172)	Membuat Desain Sistem <i>Game (Game System Design)</i>	Tidak ada
4.	J.62GIM00.012.2 (SKKNI 2024-172)	Membuat Desain Level <i>Game (Game Level Design)</i>	Tidak ada
5.	J.62GIM00.014.2 (SKKNI 2024-172)	Membuat Purwarupa Desain <i>Game (Game Design Prototype)</i>	Tidak ada

Unit Kompetensi Pilihan			
NO	Kode Unit	Judul Unit Kompetensi	Persyaratan Kompetensi
1.	J.62SAD00.013.1 (SKKNI 2017-044)	Merancang <i>User Interface (UI)</i>	Tidak ada
2.	J.62GIM00.011.2 (SKKNI 2024-172)	Membuat Desain Teknik <i>Game (Game Technical Design)</i>	Tidak ada
3.	J.62GIM00.016.2 (SKKNI 2024-172)	Melakukan Penyesuaian Desain <i>Game (Game Design Balancing)</i>	Tidak ada
4.	J.62GIM00.042.2 (SKKNI 2024-172)	Menggunakan <i>Game Engine</i>	Tidak ada
5.	J.62GIM00.003.2 (SKKNI 2024-172)	Membuat Konsep Desain Mekanika <i>Game (Game Mechanic Concept)</i>	Tidak ada

B. JENJANG KUALIFIKASI 3

1. Kodifikasi

J.62GIM01 Kualifikasi 3 Bidang Keahlian Pengembangan Video *Game* Subbidang Desain *Game (Game Design)*

2. Deskripsi

Kualifikasi ini meliputi kemampuan:

- a. melaksanakan serangkaian tugas desain video game yang spesifik dalam hal *gameplay* atau *game writing*, dengan menerjemahkan informasi dan menggunakan alat pengembangan desain video game, berdasarkan sejumlah pilihan prosedur kerja;
- b. menunjukkan kinerja dengan mutu dan kuantitas yang terukur, yang sebagian merupakan hasil kerja sendiri dengan pengawasan tidak langsung;
- c. memiliki pengetahuan operasional yang lengkap, prinsip-prinsip serta konsep umum yang terkait dengan fakta bidang desain video game dalam hal *gameplay* atau *game writing*, sehingga mampu menyelesaikan berbagai masalah yang lazim dengan metode yang sesuai;
- d. bekerja sama dan melakukan komunikasi dalam lingkup kerjanya;
- e. bertanggung jawab pada pekerjaan sendiri dan dapat diberi tanggung jawab atas kuantitas dan mutu hasil kerja orang lain.

3. Sikap Kerja

Secara umum memiliki sikap kerja:

- a. bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa;
- b. memiliki moral, etika, dan kepribadian yang baik di dalam menyelesaikan tugasnya;
- c. berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air serta mendukung perdamaian dunia;
- d. mampu bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial dan kepedulian yang tinggi terhadap masyarakat dan lingkungannya;
- e. menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, kepercayaan, dan agama serta pendapat/temuan orisinal orang lain;
- f. menjunjung tinggi penegakan hukum serta memiliki semangat untuk mendahulukan kepentingan bangsa serta masyarakat luas;
- g. cermat dalam mengidentifikasi arahan dan konsep *game design*;
- h. disiplin dalam mengerjakan tugas *game design*;
- i. tanggung jawab terhadap tugasnya;
- j. berwawasan luas tentang beragam ilmu yang berkaitan dengan *game design*;
- k. cara berpikir yang sistematis dan terstruktur;
- l. sistematis dan terstruktur dalam mengomunikasikan *game design*;
- m. bisa kerja sama dengan anggota tim yang berprofesi sama maupun lintas bidang;
- n. berempati pada kebutuhan calon pemain dan juga pada anggota tim *game development*;
- o. objektif dalam membuat keputusan untuk tugasnya sendiri;
- p. kreatif dalam memecahkan permasalahan *game design*;
- q. mampu berpikir logis dalam mengerjakan *game design*;
- r. pemahaman membaca data;
- s. mampu membaca dan menganalisis data dari hasil uji coba *game*.

4. Peran Kerja

Jenjang kualifikasi 3 (tiga) memiliki peran *junior game designer* atau *game writer* dalam membangun video *game*.

Dalam melaksanakan pekerjaan bertanggung jawab pada pekerjaan sendiri dalam perancangan desain *game* atau pembuatan komponen teks narasi *game*, pendokumentasian hasil pekerjaan sendiri, pembuatan purwarupa desain *game*, dan penyesuaian variabel desain *game* dalam *game engine*.

5. Kemungkinan Jabatan

- a. *Junior Game Designer*;
- b. *Game Writer*.

Catatan:

- 1) Nama/judul jabatan yang dimungkinkan tidak terbatas pada yang disebutkan di atas. Dapat ditambahkan jabatan-jabatan yang setara, sepanjang memenuhi deskripsi jenjang dan peran kerja di kemudian hari.
- 2) Jabatan-jabatan tersebut dapat menggunakan terminologi Bahasa Indonesia maupun Bahasa Inggris, selama termasuk dalam ranah kegiatan pengembangan *game* di dalam organisasi pemerintahan/swasta/perusahaan.

6. Aturan Pengemasan

6 (enam) Unit Kompetensi yang harus diselesaikan/dipenuhi, dengan perincian:

- a. 2 (dua) Unit Kompetensi Inti; dan
- b. 4 (empat) Unit Kompetensi Pilihan sesuai jabatan.

7. Daftar Unit Kompetensi

Unit Kompetensi Inti			
No.	Kode Unit	Judul Unit Kompetensi	Persyaratan Kompetensi
1.	J.62GIM00.002.2 (SKKNI 2024-172)	Membuat Dokumen Desain Game (<i>Game Design Document</i>)	Tidak ada
2.	J.62GIM00.014.2 (SKKNI 2024-172)	Membuat Purwarupa Desain Game (<i>Game Design Prototype</i>)	Tidak ada

Unit Kompetensi Pilihan			
NO	Kode Unit	Judul Unit Kompetensi	Persyaratan Kompetensi
1.	J.62GIM00.009.2 (SKKNI 2024-172)	Membuat Desain Mekanika Game (<i>Game Mechanic Design</i>)	Tidak ada
2.	J.62GIM00.010.2 (SKKNI 2024-172)	Membuat Desain Sistem Game (<i>Game System Design</i>)	Tidak ada
3.	J.62GIM00.011.2 (SKKNI 2024-172)	Membuat Desain Teknik Game (<i>Game Technical Design</i>)	Tidak ada
4.	J.62GIM00.012.2 (SKKNI 2024-172)	Membuat Desain Level Game (<i>Game Level Design</i>)	Tidak ada
5.	J.62GIM00.016.2 (SKKNI 2024-172)	Melakukan Penyesuaian Desain Game (<i>Game Design Balancing</i>)	Tidak ada
6.	J.62SAD00.013.1 (SKKNI 2017-044)	Merancang <i>User Interface</i> (UI)	Tidak ada
7.	J.62GIM00.013.2 (SKKNI 2024-172)	Membuat Desain Narasi Game (<i>Game Narrative Design</i>)	Tidak ada
8.	J.62GIM00.008.2 (SKKNI 2024-172)	Membuat Konsep Desain Narasi Game (<i>Game Narrative Concept</i>)	Tidak ada
9.	J.62GIM00.042.2 (SKKNI 2024-172)	Menggunakan <i>Game Engine</i>	Tidak ada

C. JENJANG KUALIFIKASI 4

1. Kodifikasi

J.62GIM01 Kualifikasi 4 (empat) Bidang Keahlian Pengembangan Video Game Subbidang Desain Game (*Game Design*).

2. Deskripsi

Kualifikasi ini meliputi kemampuan:

- a. menyelesaikan tugas desain video game berlingkup luas, mulai dari mekanika, sistem, level, teknik, sampai *user experience*, dan kasus desain video game spesifik dengan menganalisis informasi secara terbatas;
- b. memilih metode desain *game* yang sesuai dari beberapa pilihan desain video game yang baku;
- c. mampu menunjukkan kinerja dengan mutu dan kuantitas yang terukur;

- d. menguasai beberapa prinsip dasar bidang pengembangan desain video *game*;
- e. mampu menyelaraskan dengan permasalahan faktual di bidang desain video *game*;
- f. mampu bekerja sama dan melakukan komunikasi dengan anggota tim desain serta anggota tim *game development* dalam bidang lainnya;
- g. menyusun laporan desain video *game* secara tertulis dalam lingkup terbatas, dan memiliki inisiatif, dan bertanggung jawab pada pekerjaan sendiri dan dapat diberi tanggung jawab atas hasil kerja orang lain.

3. Sikap Kerja

Secara umum memiliki sikap kerja:

- a. bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa;
- b. memiliki moral, etika, dan kepribadian yang baik di dalam menyelesaikan tugasnya;
- c. berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air serta mendukung perdamaian dunia;
- d. mampu bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial dan kepedulian yang tinggi terhadap masyarakat dan lingkungannya;
- e. menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, kepercayaan, dan agama serta pendapat/temuan orisinal orang lain;
- f. menjunjung tinggi penegakan hukum serta memiliki semangat untuk mendahulukan kepentingan bangsa serta masyarakat luas;
- g. cermat dalam mengidentifikasi arahan dan konsep *game design*;
- h. disiplin dalam mengerjakan tugas *game design*;
- i. tanggung jawab terhadap tugasnya;
- j. berwawasan luas tentang beragam ilmu yang berkaitan dengan *game design*;
- k. cara berpikir yang sistematis dan terstruktur;
- l. sistematis dan terstruktur dalam mengomunikasikan *game design*;
- m. bisa kerja sama dengan anggota tim yang berprofesi sama maupun lintas bidang;
- n. berempati pada kebutuhan calon pemain dan juga pada anggota tim *game development*;
- o. objektif dalam membuat keputusan untuk tugasnya sendiri;
- p. kreatif dalam memecahkan permasalahan *game design*;

4. Peran Kerja

Jenjang kualifikasi 4 (empat) memiliki peran *game designer* dalam membangun video *game*.

Dalam melaksanakan pekerjaan bertanggung jawab pada pekerjaan sendiri dan pada hasil pekerjaan bawahannya dalam hal pembuatan desain *game*, pendokumentasian hasil kerja, dan penyesuaian variabel *game design* dalam *game engine*.

5. Kemungkinan Jabatan

Game Designer

Catatan:

- 1) Nama/judul jabatan yang dimungkinkan tidak terbatas pada yang disebutkan di atas. Dapat ditambahkan jabatan-jabatan yang setara, sepanjang memenuhi deskripsi jenjang dan peran kerja di kemudian hari.

2) Jabatan-jabatan tersebut dapat menggunakan terminologi Bahasa Indonesia maupun Bahasa Inggris, selama termasuk dalam ranah kegiatan pengembangan *game* di dalam organisasi pemerintahan/swasta/perusahaan.

6. Aturan Pengemasan

10 (sepuluh) Unit Kompetensi yang harus diselesaikan/dipenuhi, dengan perincian:

- a. 7 (tujuh) Unit Kompetensi Inti; dan
- b. 3 (tiga) Unit Kompetensi Pilihan.

7. Daftar Unit Kompetensi

Unit Kompetensi Inti			
No.	Kode Unit	Judul Unit Kompetensi	Persyaratan Kompetensi
1.	J.62GIM00.002.2 (SKKNI 2024-172)	Membuat Dokumen Desain <i>Game</i> (<i>Game Design Document</i>)	Tidak ada
2.	J.62GIM00.009.2 (SKKNI 2024-172)	Membuat Desain Mekanika <i>Game</i> (<i>Game Mechanic Design</i>)	Tidak ada
3.	J.62GIM00.010.2 (SKKNI 2024-172)	Membuat Desain Sistem <i>Game</i> (<i>Game System Design</i>)	Tidak ada
4.	J.62GIM00.011.2 (SKKNI 2024-172)	Membuat Desain Teknik <i>Game</i> (<i>Game Technical Design</i>)	Tidak ada
5.	J.62GIM00.012.2 (SKKNI 2024-172)	Membuat Desain Level <i>Game</i> (<i>Game Level Design</i>)	Tidak ada
6.	J.62GIM00.014.2 (SKKNI 2024-172)	Membuat Purwarupa Desain <i>Game</i> (<i>Game Design Prototype</i>)	Tidak ada
7.	J.62SAD00.013.1 (SKKNI 2017-044)	Merancang <i>User Interface</i> (UI)	Tidak ada

Unit Kompetensi Pilihan			
NO	Kode Unit	Judul Unit Kompetensi	Persyaratan Kompetensi
1.	J.62GIM00.001.2 (SKKNI 2024-172)	Membuat Ide Konsep <i>Game</i> (<i>Game Concept</i>)	Tidak ada
2.	J.62GIM00.042.2 (SKKNI 2024-172)	Menggunakan <i>Game Engine</i>	Tidak ada
3.	J.62GIM00.015.2 (SKKNI 2024-172)	Melakukan Riset Pengguna <i>Game</i> (<i>Game User Research</i>)	Tidak ada
4.	J.62GIM00.006.2 (SKKNI 2024-172)	Membuat Konsep Riset Pengguna <i>Game</i> (<i>Game User Research Concept</i>)	Tidak ada
5.	J.62GIM00.016.2 (SKKNI 2024-172)	Melakukan Penyesuaian Desain <i>Game</i> (<i>Game Design Balancing</i>)	Tidak ada
6.	J.62SAD00.014.1 (SKKNI 2017-044)	Merancang <i>User Experience</i> (UX)	Tidak ada

D. JENJANG KUALIFIKASI 5

1. Kodifikasi

J.62GIM01 Kualifikasi 5 (lima) Bidang Keahlian Pengembangan Video *Game* Subbidang Desain *Game* (*Game Design*).

2. Deskripsi

Kualifikasi ini meliputi kemampuan:

- a. menyelesaikan pekerjaan desain video *game* berlingkup luas, mulai dari mekanika, sistem, level, teknik, *user experience*, sampai narasi, dan memilih metode desain video *game* yang sesuai dari beragam pilihan desain video *game* yang sudah maupun belum baku dengan menganalisis data;
- b. menunjukkan kinerja dengan mutu dan kuantitas yang terukur;
- c. menguasai konsep teoritis design video *game* secara umum;
- d. memformulasikan penyelesaian masalah *procedural*;
- e. mengelola kelompok kerja *game designer*;
- f. menyusun laporan desain video *game* tertulis secara komprehensif;
- g. bertanggung jawab pada pekerjaan sendiri dan dapat diberi tanggung jawab atas pencapaian hasil kerja kelompok.

3. Sikap Kerja

Secara umum memiliki sikap kerja:

- a. bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa;
- b. memiliki moral, etika, dan kepribadian yang baik di dalam menyelesaikan tugasnya;
- c. berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air serta mendukung perdamaian dunia;
- d. mampu bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial dan kepedulian yang tinggi terhadap masyarakat dan lingkungannya;
- e. menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, kepercayaan, dan agama serta pendapat/temuan orisinal orang lain;
- f. menjunjung tinggi penegakan hukum serta memiliki semangat untuk mendahulukan kepentingan bangsa serta masyarakat luas;
- g. cermat dalam mengidentifikasi arahan dan konsep *game design*;
- h. disiplin dalam mengerjakan tugas *game design*;
- i. tanggung jawab terhadap tugasnya;
- j. berwawasan luas tentang beragam ilmu yang berkaitan dengan *game design*;
- k. sistematis dan terstruktur dalam mengomunikasikan *game design*;
- l. bisa kerja sama dengan anggota tim yang berprofesi sama maupun lintas bidang;
- m. berempati pada kebutuhan calon pemain dan juga pada anggota tim *game development*;
- n. objektif dalam membuat keputusan untuk tugasnya sendiri;
- o. kreatif dalam memecahkan permasalahan *game design*;
- p. mampu membaca dan menganalisis data dari hasil uji coba *game*;

4. Peran Kerja

Jenjang kualifikasi 5 (lima) memiliki peran *senior game designer* dalam membangun video *game*.

Dalam melaksanakan pekerjaan bertanggung jawab pada pekerjaan sendiri dalam pembuatan kajian desain *game*, ide konsep *game*, konsep desain *game*, konsep riset pengguna, serta menginisiasi pembuatan dokumen desain *game*, dan pendelegasian pekerjaan desain *game* serta uji coba hasil pekerjaan desain *game* bawahannya.

5. Kemungkinan Jabatan *Senior Game Designer*

Catatan:

- 1) Nama/judul jabatan yang dimungkinkan tidak terbatas pada yang disebutkan di atas. Dapat ditambahkan jabatan-jabatan yang setara, sepanjang memenuhi deskripsi jenjang dan peran kerja di kemudian hari.
- 2) Jabatan-jabatan tersebut dapat menggunakan terminologi Bahasa Indonesia maupun Bahasa Inggris, selama termasuk dalam ranah kegiatan pengembangan *game* di dalam organisasi pemerintahan/swasta/perusahaan.

6. Aturan Pengemasan

12 (dua belas) Unit Kompetensi yang harus diselesaikan/dipenuhi, dengan perincian:

- a. 8 (delapan) Unit Kompetensi Inti; dan
- b. 4 (empat) Unit Kompetensi Pilihan.

7. Daftar Unit Kompetensi

Unit Kompetensi Inti			
No.	Kode Unit	Judul Unit Kompetensi	Persyaratan Kompetensi
1.	J.62GIM00.001.2 (SKKNI 2024-172)	Membuat Ide Konsep <i>Game</i> (<i>Game Concept</i>)	Tidak ada
2.	J.62GIM00.002.2 (SKKNI 2024-172)	Membuat Dokumen Desain <i>Game</i> (<i>Game Design Document</i>)	Tidak ada
3.	J.62GIM00.003.2 (SKKNI 2024-172)	Membuat Konsep Desain Mekanika <i>Game</i> (<i>Game Mechanic Concept</i>)	Tidak ada
4.	J.62GIM00.004.2 (SKKNI 2024-172)	Membuat Konsep Desain Sistem <i>Game</i> (<i>Game System Concept</i>)	Tidak ada
5.	J.62GIM00.005.2 (SKKNI 2024-172)	Membuat Konsep Desain Teknik (<i>Game Technical Concept</i>)	Tidak ada
6.	J.62GIM00.006.2 (SKKNI 2024-172)	Membuat Konsep Riset Pengguna <i>Game</i> (<i>Game User Research Concept</i>)	Tidak ada
7.	J.62GIM00.007.2 (SKKNI 2024-172)	Membuat Konsep Desain <i>Game</i> Level (<i>Game Level Concept</i>)	Tidak ada
8.	J.62GIM00.008.2 (SKKNI 2024-172)	Membuat Konsep Desain Narasi <i>Game</i> (<i>Game Narrative Concept</i>)	Tidak ada

Unit Kompetensi Pilihan			
NO	Kode Unit	Judul Unit Kompetensi	Persyaratan Kompetensi
1.	J.62GIM00.060.2 (SKKNI 2024-172)	Mengarahkan Visi dan Identitas <i>Game</i>	Tidak ada
2.	J.62GIM00.061.2 (SKKNI 2024-172)	Mengarahkan Elemen-Elemen Teknis, Visual dan Desain	Tidak ada
3.	J.62GIM00.042.2 (SKKNI 2024-172)	Menggunakan <i>Game Engine</i>	Tidak ada

Unit Kompetensi Pilihan			
NO	Kode Unit	Judul Unit Kompetensi	Persyaratan Kompetensi
4.	M.702090.002.01 (SKKNI 2014-349)	Mengelola Ruang Lingkup Proyek (<i>Project Scope Management</i>)	Tidak ada
5.	J.62GIM00.014.2 (SKKNI 2024-172)	Membuat Purwarupa Desain Game (<i>Game Design Prototype</i>)	Tidak ada
6.	J.62GIM00.015.2 (SKKNI 2024-172)	Melakukan Riset Pengguna Game (<i>Game User Research</i>)	Tidak ada
7.	M.702090.006.01 (SKKNI 2014-349)	Mengelola Sumber Daya Manusia Proyek (<i>Project Human Resource Management</i>)	Tidak ada

E. JENJANG KUALIFIKASI 6

1. Kodifikasi

J.62GIM01 Kualifikasi 6 (enam) Bidang Keahlian Pengembangan Video Game Subbidang Desain Game (*Game Design*).

2. Deskripsi

Kualifikasi ini meliputi kemampuan:

- mengaplikasikan desain video game dan memanfaatkan ilmu pengetahuan, teknologi, dan/atau seni desain video game dalam penyelesaian masalah game development serta mampu beradaptasi terhadap situasi yang dihadapi;
- menguasai konsep teoritis desain video game secara umum dan konsep teoritis bagian khusus dalam bidang desain video game, misalnya *system design*, *level design*, *technical design*, *UI/UX design*, *narrative design*, atau *game designer management*, secara mendalam;
- memformulasikan penyelesaian masalah *procedural*;
- mengambil keputusan yang tepat berdasarkan analisis informasi dan data;
- memberikan petunjuk dalam memilih berbagai alternatif solusi desain game secara mandiri dan kelompok;
- bertanggung jawab pada pekerjaan sendiri dan dapat diberi tanggung jawab atas pencapaian hasil kerja organisasi.

3. Sikap Kerja

Secara umum memiliki sikap kerja:

- bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa;
- memiliki moral, etika, dan kepribadian yang baik di dalam menyelesaikan tugasnya;
- berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air serta mendukung perdamaian dunia;
- mampu bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial dan kepedulian yang tinggi terhadap masyarakat dan lingkungannya;
- menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, kepercayaan, dan agama serta pendapat/temuan orisinal orang lain;

- f. menjunjung tinggi penegakan hukum serta memiliki semangat untuk mendahulukan kepentingan bangsa serta masyarakat luas;
- g. cermat dalam mengidentifikasi arahan dan konsep *game design*;
- h. disiplin dalam mengerjakan tugas *game design*;
- i. tanggung jawab terhadap tugasnya;
- j. berwawasan luas tentang beragam ilmu yang berkaitan dengan *game design*;
- k. sistematis dan terstruktur dalam mengomunikasikan *game design*;
- l. bisa kerja sama dengan anggota tim yang berprofesi sama maupun lintas bidang;
- m. berempati pada kebutuhan calon pemain dan juga pada anggota tim *game development*;
- n. objektif dalam membuat keputusan untuk tugasnya sendiri;
- o. kreatif dalam memecahkan permasalahan *game design*;
- p. mampu membaca dan menganalisis data dari hasil uji coba *game*

4. Peran Kerja

Jenjang kualifikasi 6 (enam) memiliki peran *specialist game designer* dalam membangun video *game*.

Dalam melaksanakan pekerjaan bertanggung jawab pada pekerjaan sendiri dalam pembuatan konsep desain *game* dan pembuatan desain *game* dalam bidang spesialisasinya.

5. Kemungkinan Jabatan

- a. *Lead Game Designer*;
- b. *System Designer*;
- c. *Technical Designer*;
- d. *UI/UX Designer*;
- e. *Narrative Designer*; dan
- f. *Level Designer*.

Catatan:

- 1) Nama/judul jabatan yang dimungkinkan tidak terbatas pada yang disebutkan di atas. Dapat ditambahkan jabatan-jabatan yang setara, sepanjang memenuhi deskripsi jenjang dan peran kerja di kemudian hari.
- 2) Jabatan-jabatan tersebut dapat menggunakan terminologi Bahasa Indonesia maupun Bahasa Inggris, selama termasuk dalam ranah kegiatan pengembangan *game* di dalam organisasi pemerintahan/swasta/perusahaan.

6. Aturan Pengemasan

7 (tujuh) Unit Kompetensi yang harus diselesaikan/dipenuhi, dengan perincian:

- a. 3 (tiga) Unit Kompetensi Inti; dan
- b. 4 (empat) Unit Kompetensi Pilihan sesuai jabatan.

7. Daftar Unit Kompetensi

Unit Kompetensi Inti			
No.	Kode Unit	Judul Unit Kompetensi	Persyaratan Kompetensi
1.	J.62GIM00.002.2 (SKKNI 2024-172)	Membuat Dokumen Desain <i>Game (Game Design Document)</i>	Tidak ada
2.	J.62GIM00.014.2 (SKKNI 2024-172)	Membuat Purwarupa Desain <i>Game (Game Design Prototype)</i>	Tidak ada
3.	J.62GIM00.016.2 (SKKNI 2024-172)	Melakukan Penyesuaian Desain <i>Game (Game Design Balancing)</i>	Tidak ada

Unit Kompetensi Pilihan			
NO	Kode Unit	Judul Unit Kompetensi	Persyaratan Kompetensi
1.	J.62GIM00.001.2 (SKKNI 2024-172)	Membuat Ide Konsep <i>Game (Game Concept)</i>	Tidak ada
2.	J.62GIM00.004.2 (SKKNI 2024-172)	Membuat Konsep Desain Sistem <i>Game (Game System Concept)</i>	Tidak ada
3.	J.62SAD00.014.1 (SKKNI 2017-044)	Merancang <i>User Experience (UX)</i>	Tidak ada
4.	J.62GIM00.006.2 (SKKNI 2024-172)	Membuat Konsep Riset Pengguna <i>Game (Game User Research Concept)</i>	Tidak ada
5.	J.62GIM00.007.2 (SKKNI 2017-044)	Membuat Konsep Desain <i>Game Level (Game Level Concept)</i>	Tidak ada
6.	J.62GIM00.008.2 (SKKNI 2024-172)	Membuat Konsep Desain Narasi <i>Game (Game Narrative Concept)</i>	Tidak ada
7.	J.62GIM00.005.2 (SKKNI 2024-172)	Membuat Konsep Desain Teknik (<i>Game Technical Concept</i>)	Tidak ada
8.	J.62GIM00.010.2 (SKKNI 2024-172)	Membuat Desain Sistem <i>Game (Game System Design)</i>	Tidak ada
9.	J.62GIM00.011.2 (SKKNI 2024-172)	Membuat Desain Teknik <i>Game (Game Technical Design)</i>	Tidak ada
10.	J.62GIM00.012.2 (SKKNI 2024-172)	Membuat Desain Level <i>Game (Game Level Design)</i>	Tidak ada
11.	J.62GIM00.013.2 (SKKNI 2024-172)	Membuat Desain Narasi <i>Game (Game Narrative Design)</i>	Tidak ada
12.	J.62GIM00.015.2 (SKKNI 2024-172)	Melakukan Riset Pengguna <i>Game (Game User Research)</i>	Tidak ada
13.	M.702090.006.01 (SKKNI 2014-349)	Mengelola Sumber Daya Manusia Proyek (<i>Project Human Resource Management</i>)	Tidak ada
14.	M.702090.002.01 (SKKNI 2014-349)	Mengelola Ruang Lingkup Proyek (<i>Project Scope Management</i>)	Tidak ada
15.	J.62GIM00.042.2 (SKKNI 2024-172)	Menggunakan <i>Game Engine</i>	Tidak ada

F. JENJANG KUALIFIKASI 7

1. Kodifikasi

J.62GIM01 Kualifikasi 7 (tujuh) Bidang Pengembangan Keahlian Video Game Subbidang Desain Game (*Game Design*).

2. Deskripsi

Kualifikasi ini meliputi kemampuan:

- a. merencanakan dan mengelola sumber daya desain video *game* di bawah tanggung jawabnya, dan mengevaluasi secara komprehensif kerja sumber daya pengembangan desain video *game* dengan memanfaatkan ilmu pengetahuan, teknologi, dan/atau seni untuk menghasilkan langkah-langkah pengembangan strategis organisasi *game development*;
- b. memecahkan permasalahan ilmu pengetahuan, teknologi, dan/atau seni di dalam bidang desain video *game* melalui pendekatan monodisipliner;
- c. melakukan riset dan mengambil keputusan strategis dengan akuntabilitas dan tanggung jawab penuh atas semua aspek yang berada di bawah tanggung jawab bidang desain video *game*.

3. Sikap Kerja

Secara umum memiliki sikap kerja:

- a. bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa;
- b. memiliki moral, etika, dan kepribadian yang baik di dalam menyelesaikan tugasnya;
- c. berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air serta mendukung perdamaian dunia;
- d. mampu bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial dan kepedulian yang tinggi terhadap masyarakat dan lingkungannya;
- e. menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, kepercayaan, dan agama serta pendapat/temuan orisinal orang lain;
- f. menjunjung tinggi penegakan hukum serta memiliki semangat untuk mendahulukan kepentingan bangsa serta masyarakat luas;
- g. cermat dalam mengidentifikasi arahan dan konsep *game design*;
- h. disiplin dalam mengerjakan tugas *game design*;
- i. tanggung jawab terhadap tugasnya;
- j. berwawasan luas tentang beragam ilmu yang berkaitan dengan *game design*;
- k. sistematis dan terstruktur dalam mengomunikasikan *game design*;
- l. bisa kerja sama dengan anggota tim yang berprofesi sama maupun lintas bidang;
- m. berempati pada kebutuhan calon pemain dan juga pada anggota tim *game development*;
- n. objektif dalam membuat keputusan untuk tugasnya sendiri;
- o. kreatif dalam memecahkan permasalahan *game design*;
- p. mampu membaca dan menganalisis data dari hasil uji coba *game*.

4. Peran Kerja

Jenjang kualifikasi 7 (tujuh) memiliki peran *game director* dalam membangun video *game*.

Dalam melaksanakan pekerjaan bertanggung jawab pada pekerjaan sendiri dan arahan visual, desain, dan teknis permainan video *game*.

5. Kemungkinan Jabatan

Game Director

Catatan:

- 1) Nama/judul jabatan yang dimungkinkan tidak terbatas pada yang disebutkan di atas. Dapat ditambahkan jabatan-jabatan yang setara, sepanjang memenuhi deskripsi jenjang dan peran kerja di kemudian hari.
- 2) Jabatan-jabatan tersebut dapat menggunakan terminologi Bahasa Indonesia maupun Bahasa Inggris, selama termasuk dalam ranah kegiatan pengembangan *game* di dalam organisasi pemerintahan/swasta/perusahaan.

6. Aturan Pengemasan

7 (tujuh) Unit Kompetensi yang harus diselesaikan/dipenuhi, dengan perincian:

- a. 4 (empat) Unit Kompetensi Inti; dan
- b. 3 (tiga) Unit Kompetensi Pilihan.

7. Daftar Unit Kompetensi

Unit Kompetensi Inti			
No.	Kode Unit	Judul Unit Kompetensi	Persyaratan Kompetensi
1.	J.62GIM00.001.2 (SKKNI 2024-172)	Membuat Ide Konsep <i>Game</i> (<i>Game Concept</i>)	Tidak ada
2.	J.62GIM00.002.2 (SKKNI 2024-172)	Membuat Dokumen Desain <i>Game</i> (<i>Game Design Document</i>)	Tidak ada
3.	J.62GIM00.060.2 (SKKNI 2024-172)	Mengarahkan Visi dan Identitas <i>Game</i>	Tidak ada
4.	J.62GIM00.061.2 (SKKNI 2024-172)	Mengarahkan Elemen-Elemen Teknis, Visual dan Desain	Tidak ada

Unit Kompetensi Pilihan			
NO	Kode Unit	Judul Unit Kompetensi	Persyaratan Kompetensi
1.	J.62GIM00.042.2 (SKKNI 2024-172)	Menggunakan <i>Game Engine</i>	Tidak ada
2.	M.702090.002.01 (SKKNI 2014-349)	Mengelola Ruang Lingkup Proyek (<i>Project Scope</i> <i>Management</i>)	Tidak ada
3.	J.62GIM00.006.2 (SKKNI 2024-172)	Membuat Konsep Riset Pengguna <i>Game</i> (<i>Game User</i> <i>Research Concept</i>)	Tidak ada
4.	J.62GIM00.015.2 (SKKNI 2024-172)	Melakukan Riset Pengguna <i>Game</i> (<i>Game User Research</i>)	Tidak ada

MENTERI PARIWISATA DAN EKONOMI
KREATIF/ KEPALA BADAN PARIWISATA DAN
EKONOMI KREATIF
REPUBLIK INDONESIA,

Ttd.

SANDIAGA SALAHUDDIN UNO

Salinan sesuai dengan aslinya
Kepala Biro Umum, Hukum, dan
Pengadaan

