



MENTERIKETENAGAKERJAAN
REPUBLIK INDONESIA

KEPUTUSAN MENTERI KETENAGAKERJAAN
REPUBLIK INDONESIA
NOMOR 301 TAHUN 2016
TENTANG

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

DENGAN RAHMAT TUHAN YANG MAHA ESA MENTERI

KETENAGAKERJAAN REPUBLIK INDONESIA,

Menimbang

- a. bahwa untuk melaksanakan ketentuan Pasal 31 Peraturan Menteri Ketenagakerjaan Nomor 3 Tahun 2016 tentang Tata Cara Penetapan Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia, perlu menetapkan Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia Kategori Aktivitas Profesional, Ilmiah dan Teknis Golongan Pokok Aktivitas Profesional, Ilmiah dan Teknis Lainnya Bidang Desain Grafis dan Desain Komunikasi Visual;
- b. bahwa Rancangan Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia Kategori Aktivitas Profesional, Ilmiah dan Teknis Golongan Pokok Aktivitas Profesional, Ilmiah dan Teknis Lainnya Bidang Desain Grafis dan Desain Komunikasi Visual telah disepakati melalui Konvensi Nasional pada tanggal 12 November 2015 di Jakarta;

B. Daftar Unit Kompetensi

No.	Kode Unit	Judul Unit Kompetensi
1.	M.74100.001.02	Mengaplikasikan Prinsip Dasar Desain
2.	M.74100.002.02	Menerapkan Prinsip Dasar Komunikasi
3.	M.74100.003.02	Menerapkan Pengetahuan Produksi Desain
4.	M.74100.004.02	Menerapkan <i>Project Brief</i>
5.	M.74100.005.02	Menerapkan <i>Design Brief</i>
6.	M.74100.006.01	Mengorganisasi Informasi Terkait Proyek Desain
7.	M.74100.007.01	Menetapkan Strategi Desain
8.	M.74100.008.02	Menetapkan Konsep Desain
9.	M.74100.009.02	Mengoperasikan Perangkat Lunak Desain
10.	M.74100.010.01	Menciptakan Karya Desain
11.	M.74100.011.02	Mengevaluasi Hasil Karya Desain
12.	M.74100.012.02	Mempresentasikan Karya Desain
13.	M.74100.013.02	Membuat Materi Siap Produksi
14.	M.74100.014.01	Mengelola Proses Produksi
15.	M.74100.015.01	Mengelola Proses Desain
16.	M.74100.016.02	Menerapkan Perlindungan Hak Kekayaan Intelektual
17.	M.74100.017.01	Memimpin Organisasi Desain
18.	M.74100.018.01	Mencipta Desain secara Interdisiplin

C. Uraian Unit Kompetensi

KODE UNIT : M. 74100.001.02

JUDUL UNIT : Mengaplikasikan Prinsip Dasar Desain

DESKRIPSI UNIT: Unit kompetensi ini berhubungan dengan sikap, pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan dalam mengaplikasikan prinsip dasar desain.

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA
1. Menerapkan materi informasi yang berkaitan dengan pengetahuan dasar desain	<p>1.1 Sumber informasi ditentukan agar keabsahan informasi mengenai pengetahuan dasar desain sesuai dengan kebutuhan.</p> <p>1.2 Materi informasi dijelaskan secara sistematis sesuai dengan tahapan kerja desain.</p>
2. Menjelaskan pengetahuan dasar seni rupa	<p>2.1 Definisi seni rupa dijelaskan secara teoritis dan melalui contoh karya.</p> <p>2.2 Elemen dasar yang terkandung dalam seni rupa diuraikan sesuai karakter dan penggunaannya masing-masing.</p> <p>2.3 Prinsip-prinsip dasar yang digunakan dalam pengolahan elemen desain/seni rupa dikaitkan sesuai dengan kebutuhan desain.</p>
3. Menjelaskan pengertian dasar desain sebagai bagian dari lingkup seni rupa	<p>3.1 Perbedaan seni dan desain dijelaskan secara teoritis dan melalui contoh karya.</p> <p>3.2 Definisi Desain Grafis/DKV dipedakan dengan bidang desain lainnya.</p> <p>3.3 Fungsi utama dari Desain Grafis/DKV diuraikan secara sistematis.</p> <p>3.4 Prinsip dasar Desain Grafis/DKV dikaitkan sesuai dengan kebutuhan desain.</p>
4. Mengaplikasikan pengetahuan mengenai sejarah seni rupa dan desain	<p>4.1 Pengetahuan sejarah seni rupa dan desain dijelaskan secara verbal dan melalui visual.</p> <p>4.2 Ragam gaya desain diaplikasikan sesuai Prinsip Dasar Desain.</p>

BATASAN VARIABEL

1. Konteks variabel

- 1.1 Unit kompetensi ini digunakan sebagai dasar lingkup pekerjaan mendesain yang berhubungan dengan pengaplikasian pengetahuan seni dan desain.
- 1.2 Sumber informasi yang dimaksud adalah meliputi referensi kepustakaan/buku-buku, media elektronik, jurnal *online*, seminar dan *workshop*, jurnal/artikel ilmiah, observasi dan pengamatan langsung, wawancara dengan pakar dan praktisi.
- 1.3 Desain yang dimaksud adalah suatu proses pengembangan solusi yang inovatif dan memiliki tujuan tertentu yang bermanfaat dalam mewujudkan tuntutan fungsional dan estetika yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.
- 1.4 Desain Grafis/DKV yang dimaksud adalah proses komunikasi visual, dalam menyelesaikan masalah melalui penggunaan jenis huruf, ruang, warna dan gambar. Proses komunikasi visual dimulai dari identifikasi masalah, pembuatan ide strategi dan konsep, hingga pengembangan visualisasi agar menjadi solusi untuk permasalahan klien/pihak yang memberi pekerjaan. Pengertian istilah Desain Grafis dalam konteks ini adalah bukan mengacu kepada grafika atau seni desain yang berhubungan dengan hal-hal yang dicetak, namun lebih kepada penekanan desain grafis sebagai sebuah industri seni desain yang seiring dengan perkembangan jaman, serta kemajuan teknologi dan ilmu mencerminkan meningkatnya kompleksitas desain komunikasi visual dalam format yang lebih besar (digital, digital video, viral, 3D, dan lain-lain).
- 1.5 Fungsi utama dari Desain Grafis/DKV yang dimaksud adalah merancang solusi komunikasi visual melalui program identitas, informasi dan persuasi yang sesuai tujuan yang ditetapkan pemberi tugas kepada khalayak sasarannya dengan menggunakan media konvensional (berbasis cetak) maupun non konvensional (non cetak).

- 1.6 Sejarah seni rupa dan desain yang dimaksud adalah pemahaman mengenai ilmu pengetahuan sejarah seni rupa, baik yang terjadi di belahan di dunia barat maupun di belahan dunia timur. Dari rentang waktu masa prasejarah hingga masa kini.
 - 1.7 Ragam gaya desain yang dimaksud adalah berbagai macam bentuk gaya yang telah terjadi di dunia ini sejak masa prasejarah hingga masa kini baik yang terjadi di belahan dunia barat maupun timur meliputi bentuk gaya desain tipografi, ilustrasi, fotografi, grafis, lukis dan lain-lain.
2. Peralatan dan perlengkapan
 - 2.1 Peralatan
 - 2.1.1 Komputer/gawai dengan akses internet
 - 2.1.2 Alat cetak dari komputer
 - 2.1.3 Alat tulis dan gambar
 - 2.1.4 Kertas
 - 2.2 Perlengkapan
 - 2.2.1 Bukti materi informasi yang ditelusuri dan dipelajari (dalam bentuk catatan, tulisan, bahan presentasi, sketsa, dan lainnya).
 - 2.2.2 Contoh karya seni dan desain.
 - 2.2.3 Contoh pengayaan seni dan desain.
 3. Peraturan yang diperlukan
(Tidak ada.)
 4. Norma dan standar
(Tidak ada.)

PANDUAN PENILAIAN

1. Konteks penilaian
 - 1.1 Penilaian dilakukan untuk mengetahui kemampuan memetakan perbedaan dan persamaan, serta kedalaman memahami prinsip seni dan desain.

- 1.2 Penilaian dilakukan dengan tes lisan, tertulis, demonstrasi/praktek, dan/ atau simulasi.
 - 1.3 Penilaian dilakukan di tempat kerja, dan/ atau tempat Uji kompetensi (TUK).
2. Persyaratan kompetensi
(Tidak ada.)
3. Pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan
 - 3.1 Pengetahuan
 - 3.1.1 Prinsip dasar seni dan desain
 - 3.1.2 Sejarah seni rupa dan desain
 - 3.2 Keterampilan
 - 3.2.1 Penerapan pengetahuan dalam pekerjaan
 - 3.2.2 Mengkomunikasikan pemahamannya secara jelas
4. Sikap kerja yang diperlukan
 - 4.1 Teliti
 - 4.2 Cekatan
5. Aspek kritis
 - 5.1 Kemampuan dalam mengaplikasikan elemen dasar yang terkandung dalam seni rupa
 - 5.2 Kemampuan dalam mengaplikasikan prinsip dasar Desain Grafis/DKV
 - 5.3 Kemampuan dalam mengaplikasikan fungsi utama dari Desain Grafis/DKV

KODE UNIT : M.74100.003.02

JUDUL UNIT : Menerapkan Pengetahuan Produksi Desain

DESKRIPSI UNIT: Unit kompetensi ini berhubungan dengan sikap, pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan dalam menerapkan pengetahuan produksi desain.

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA
1. Melaksanakan prinsip dan proses pra-produksi desain	<div>1.1 Prinsip-prinsip dalam proses pra-produksi desain diterapkan sesuai tahapan.</div> <div>1.2 Proses pra-produksi desain dikerjakan secara lengkap hingga karya komunikasi visual siap produksi</div>
2. Melaksanakan prinsip dan proses produksi desain	<div>2.1 Jenis-jenis produksi dan prinsip serta kualitas hasil dari masing-masing teknik produksi desain diuraikan sesuai jenis dan tahapannya.</div> <div>2.2 Jenis-jenis peralatan produksi dalam proses produksi desain dipakai sesuai kebutuhan.</div>
3. Melaksanakan prinsip dan proses pasca produksi desain	<div>3.1 Jenis-jenis pasca produksi desain dan prinsip dari masing-masing teknik pasca produksi desain diuraikan sesuai jenis dan tahapannya.</div> <div>3.2 Teknik pasca produksi desain dipilih sesuai karakter dan kebutuhan.</div>
4. Mengelola pelaksanaan seluruh tahap produksi desain	<div>4.1 Seluruh proses pra produksi, produksi hingga pasca produksi desain dilaksanakan sesuai kebutuhan dan tujuan desain.</div> <div>4.2 Seluruh kegiatan proses produksi desain dan kemajuan pelaksanaan produksi didokumentasikan sesuai kebutuhan sebuah laporan.</div>

BATASAN VARIABEL

1. Konteks variabel

1.1 Unit kompetensi ini berlaku untuk lingkup pekerjaan desain yang berhubungan dengan pengetahuan produksi di lingkup desain

grafis dan komunikasi visual untuk cetak, *digital* dan lingkungan (*environmental*).

- 1.2 Jenis produksi yang dimaksud berhubungan dengan penggunaan tinta, baik secara analog maupun digital. Jenis produksi digital berhubungan dengan tampilan pada layar/*screen* untuk perangkat TV, *display* komputer, perangkat mobile, dll. Jenis produksi pada lingkungan termasuk pembuatan struktur obyek, pengisi ruang/tiga dimensi, misalnya berupa ruang pameran/*exhibition*, papan marka/*signage*, etalase visual *merchandise*, dll.

2. Peralatan dan perlengkapan

2.1 Peralatan

- 2.1.1 Komputer dengan aplikasi grafis
- 2.1.2 Alat cetak dari komputer
- 2.1.3 Dokumen/buku panduan warna

2.2 Perlengkapan

- 2.2.1 Contoh bahan/material
- 2.2.2 Contoh proses produksi (misalnya: separasi pada cetakan, *template* situs web, dan/atau gambar kerja struktur tiga dimensi)
- 2.2.3 Contoh hasil produksi (misalnya: *finishing* pada cetakan, contoh situs web aktif, dan/atau foto/contoh *signage* jadi)

3. Peraturan yang diperlukan

(Tidak ada.)

4. Norma dan standar

4.1 Norma

(Tidak ada.)

4.2 Standar

- 4.2.1 SOP Produksi

PANDUAN PENILAIAN

1. Konteks penilaian

- 1.1 Cara mengidentifikasi permasalahan, dan potensi, solusi desain, dihubungkan dengan pelaksanaan metode produksi.
- 1.2 Cara menentukan metode produksi desain yang sesuai dengan tujuan desain.
- 1.3 Cara menjelaskan prosedur produksi yang lengkap dari awal proses hingga hasil akhir.

2. Persyaratan kompetensi

(Tidak ada.)

3. Pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan.

3.1 Pengetahuan

- 3.1.1 Prinsip dasar desain.
- 3.1.2 Metode produksi desain.

3.2 Keterampilan

- 3.2.1 Membaca dan meneliti spesifikasi kebutuhan produksi
- 3.2.2 Berkomunikasi dengan pihak operator produksi
- 3.2.3 Penguasaan komputer grafis untuk produksi

4. Sikap kerja yang diperlukan.

- 4.1 Teliti.
- 4.2 Cekatan.

5. Aspek kritis

- 5.1 Kemampuan dalam mengaplikasikan prinsip-prinsip dalam proses pra-produksi desain.
- 5.2 Kemampuan dalam mengaplikasikan prinsip-prinsip dalam proses produksi desain.
- 5.3 Kemampuan dalam mengaplikasikan prinsip-prinsip dalam proses pasca-produksi desain.

KODE UNIT : M.74100.005.02
JUDUL UNIT : Menerapkan *Design Brief*

DESKRIPSI UNIT: Unit kompetensi ini berhubungan dengan sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang dibutuhkan dalam menerapkan *design brief*

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA
1. Menyusun <i>design brief</i>	1.1 <i>Design brief</i> untuk pengembangan konsep desain disusun berdasarkan <i>project brief</i>
	1.2 <i>Design brief</i> untuk pihak ketiga disusun berdasarkan <i>project brief</i>
2. Melaksanakan <i>design brief</i>	2.1 Proyek desain diuraikan secara komprehensif
	2.2 Tujuan desain dinyatakan sesuai <i>project brief</i>
	2.3 Ruang lingkup desain disimpulkan berdasarkan <i>project brief</i>
	2.4 Khalayak sasaran ditentukan sesuai <i>project brief</i>
	2.5 Media desain ditentukan sesuai tujuan desain
	2.6 Waktu pengerjaan desain dilaksanakan sesuai jadwal
	2.7 Pembagian tugas dan tanggung jawab dikerjakan sesuai proyek desain

BATASAN VARIABEL

1. Konteks variabel
- 1.1 *Design Brief* adalah merupakan panduan tertulis untuk sebuah proyek desain yang dikembangkan bersama oleh desainer dan pihak ketiga. Panduan Tertulis/*Design Brief* ini menjadi difokuskan pada hasil yang diinginkan dari sebuah desain. Bentuk *Design Brief* bisa berupa rincian tertulis yang sudah disusun secara sistematis oleh desainer berdasarkan *project brief*, bisa juga masih berupa deskripsi secara verbal yang disampaikan langsung oleh desainer kepada para pihak terkait.

1.2 Informasi dalam *design brief* biasanya meliputi:

- 1.2.1 Deskripsi proyek.
- 1.2.2 Tujuan/obyektif dari desain
- 1.2.3 Ruang lingkup pekerjaan.
- 1.2.4 Khalayak sasaran yang dituju.
- 1.2.5 Media yang digunakan.
- 1.2.6 Strategi kreatif
- 1.2.7 Tenggat waktu kerja sudah ditentukan.
- 1.2.8 Para pihak yang terlibat dalam proyek.

2. Peralatan dan perlengkapan

2.1 Peralatan

- 2.1.1 Alat tulis/gambar/warna
- 2.1.2 Kertas lebar
- 2.1.3 Gawai dengan sambungan internet

2.2 Perlengkapan

- 2.2.1 Contoh *project brief*
- 2.2.2 Contoh *design brief*

3. Peraturan yang diperlukan

(Tidak ada.)

4. Norma dan standar

4.1 Norma

- 4.1.1 Etika bahasa

4.2 Standar

(Tidak ada.)

PANDUAN PENILAIAN

1. Konteks penilaian

- 1.1 Pola pemahaman terhadap *project brief* dan *design brief*
- 1.2 Metode yang digunakan dalam menerjemahkan *project brief* ke dalam *design brief*

2. Persyaratan kompetensi

(Tidak ada.)

3. Pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan

3.1 Pengetahuan

3.1.1 Prinsip dasar desain

3.1.2 Prinsip dasar komunikasi

3.1.3 Metode interpretasi *project brief*

3.1.4 Metode perumusan *design brief* berdasarkan *project brief*

3.2 Keterampilan

3.2.1 Membaca, meneliti, menggali dan mengolah data/informasi dari *project brief* dan merumuskan menjadi *design brief*

3.2.2 Berkomunikasi dengan para pihak terkait dalam proses desain.

3.2.3 Manajemen waktu

4. Sikap kerja yang diperlukan

4.1 Teliti

4.2 Cekatan

4.3 Sabar mendengarkan

4.4 Berani bertanya

4.5 Sopan, tidak menggurui

4.6 Ketegasan

5. Aspek kritis

5.1 Kemampuan dalam menyusun *design brief* berdasarkan *project brief*

5.2 Kemampuan dalam menguraikan proyek desain secara komprehensif

KODE UNIT : M. 74100.007.01
JUDUL UNIT : Menetapkan Strategi Desain

DESKRIPSI UNIT: Unit kompetensi ini berhubungan dengan sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang dibutuhkan dalam menetapkan strategi desain.

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA
1. Merencanakan strategi desain	1.1 Strategi desain dipilih sesuai <i>design brief</i> 1.2 Informasi kunci dikembangkan menjadi strategi desain berdasarkan <i>project brief</i>
2. Menetapkan strategi desain	2.1 Alternatif skenario strategi desain dipilih sesuai tujuan proyek desain. 2.2 Strategi desain ditetapkan sebagai dasar konsep desain.

BATASAN VARIABEL

- 1. Konteks variabel
 - 1.1 Unit kompetensi ini berlaku untuk lingkup pekerjaan mendesain secara mandiri atau sebagai pengelola tim desain; dalam kegiatan pembentukan strategi desain untuk mencapai tujuan proyek.
 - 1.2 Strategi desain yang dimaksud adalah taktik/teknik/cara pencapaian tujuan proyek yang dinilai paling tepat sasaran; berupa kerangka prinsip dasar desain yang dapat dikembangkan secara lebih efektifpencapaiannya dengan bantuan konsep desain.
- 2. Peralatan dan perlengkapan
 - 2.1 Peralatan
 - 2.1.1 Alat tulis/gambar/warna
 - 2.1.2 Kertas lebar
 - 2.1.3 Komputer dengan akses internet
 - 2.1.4 Alat cetak atau proyektor komputer untuk menjelaskan strategi

2.2 Perlengkapan

2.2.1 Contoh *project brief*

2.2.2 Contoh *design brief*

2.2.3 Bukti portofolio desainer

2.2.4 Bukti dokumen presentasi strategi desain

3. Peraturan yang diperlukan

(Tidak ada.)

4. Norma dan standar

(Tidak ada.)

PANDUAN PENILAIAN

1. Konteks penilaian

1.1 Kemampuan menghubungkan informasi dan *project brief*.

1.2 Kemampuan mengembangkan kemungkinan pencapaian tujuan proyek.

1.3 Kemampuan mengkomunikasikan skenario pencapaian tujuan dan ide strategisnya baik melalui bentuk verbal maupun visual kepada pihak yang terkait.

2. Persyaratan kompetensi

(Tidak ada.)

3. Pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan.

3.1 Pengetahuan

3.1.1 Prinsip dasar desain

3.1.2 Prinsip dasar komunikasi.

3.1.3 Metode pengumpulan informasi

3.1.4 Metode analisis data.

3.1.5 Metode pembuatan rekomendasi untuk pembuatan strategi dan konsep desain

- 3.2 Keterampilan
 - 3.2.1 Membaca, meneliti, menggali dan mengolah data informasi
 - 3.2.2 Berkomunikasi dengan para pihak
 - 3.2.3 Manajemen waktu
- 4. Sikap kerja yang diperlukan
 - 4.1 Teliti
 - 4.2 Cekatan
 - 4.3 Sabar mendengarkan
 - 4.4 Berani bertanya
 - 4.5 Sopan
- 5. Aspek kritis
 - 5.1 Kemampuan dalam mengaplikasikan strategi desain sebagai dasar konsep desain

KODE UNIT	M. 74100.009.02
JUDUL UNIT	Mengoperasikan Perangkat Lunak Desain
DESKRIPSI UNIT	Unit kompetensi ini berhubungan dengan sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang dibutuhkan dalam mengoperasikan perangkat lunak desain.

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA
1. Memilih jenis perangkat lunak	<p>1.1 Perangkat lunak yang relevan digunakan dijelaskan sesuai e-s-ens dan perbedaan utamanya. 1 n J 1</p> <p>1.2 Manfaat, karakter, keunggulan dan kekurangan dari tiap jenis perangkat lunak yang digunakan diuraikan secara teoritis dan melalui contoh karya.</p> <p>1.3 Perangkat lunak dipilih sesuai kebutuhan.</p>
2. Menetapkan perangkat lunak	<p>2.1 Fasilitas dalam perangkat lunak digunakan secara optimal sesuai fungsinya.</p> <p>2.2 Perangkat lunak yang sesuai dimanfaatkan untuk menghasilkan karya desain yang produktif dan hasil kerja yang optimal.</p>

BATASAN VARIABEL

- Konteks variabel
 - Perangkat lunak adalah program di dalam komputer yang lazim digunakan untuk membantu perwujudan solusi desain untuk media cetak, digital dan lingkungan.
 - Kriteria unjuk kerja yang dijabarkan merupakan kriteria minimal, dimana selain kriteria-kriteria di atas masih banyak lagi aktivitas yang dapat dilakukan dengan menggunakan perangkat lunak desain.
 - Cara penilaian yang dapat dijalankan berkaitan dengan unit kerja ini antara lain:
 - Wawancara lisan dan tertulis
 - Observasi langsung

1.3.3 Demonstrasi/unjuk kompetensi secara langsung

2. Peralatan dan perlengkapan

2.1 Peralatan

2.1.1 Komputer yang memadai

2.1.2 Alat pencetak dan media rekam

2.1.3 Kertas

2.2 Perlengkapan

2.2.1 Contoh perangkat lunak desain

2.2.2 Penyimpan data dengan kapasitas penyimpanan yang relevan

3. Peraturan yang diperlukan

(Tidak ada.)

4. Norma dan standar

(Tidak ada.)

PANDUAN PENILAIAN

1. Konteks penilaian

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

2. Persyaratan kompetensi

(Tidak ada.)

3. Pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan

3.1 Pengetahuan

3.1.1 Pengetahuan tentang teknologi informasi

3.1.2 Teori dasar warna

3.1.3 Pengetahuan tentang satuan ukuran standar sesuai proyek

3.1.4 Pengetahuan dasar desain

3.2 Keterampilan

3.2.1 Penggunaan teknologi

3.2.2 Pemanfaatan perangkat keras penunjang seperti, alat pencetak dan media rekam

4. Sikap kerja yang diperlukan

4.1 Teliti

4.2 Cekatan

5. Aspek kritis

5.1 Kemampuan dalam memilih perangkat lunak sesuai kebutuhan

5.2 Kemampuan dalam memanfaatkan perangkat lunak yang sesuai untuk menghasilkan karya, desain yang produktif dan hasil kerja yang optimal

KODE UNIT : M. 74100.010.01
JUDUL UNIT : Menciptakan Karya Desain

DESKRIPSI UNIT: Unit kompetensi ini berhubungan dengan sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang dibutuhkan dalam menciptakan karya desain.

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA
1. Mengidentifikasi <i>design brief</i> atau <i>project brief</i>	1.1 Kata kunci yang berkaitan dengan data data awal dan kebutuhan mood/karakter visual ditetapkan melalui proses <i>brainstorming</i> .
	1.2 Konsep desain ditentukan berdasarkan kata-kata kunci.
	1.3 Karakter/ <i>mood</i> visual dikembangkan sesuai arahan dari konsep desain.
2. Membuat sketsa karya desain	2.1 Sketsa <i>thumbnail</i> dikembangkan sesuai konsep kreatif yang telah ditentukan.
	2.2 Sketsa kasar dimodifikasi sesuai dengan sketsa <i>thumbnail</i> .
	2.3 Sketsa berwarna dikembangkan sesuai dengan sketsa kasar yang telah disesuaikan dengan <i>design brief</i> .
3. Mengembangkan wujud karya desain	3.1 Media karya desain ditentukan sesuai kebutuhan atau pesan yang ingin disampaikan.
	3.2 Elemen visualisasi karya desain ditentukan sesuai objektif pada <i>project brief</i> .
	3.3 Komposisi elemen visual/ <i>layout</i> karya desain ditentukan sesuai dengan prinsip desain dan objektif.
	3.4 Alternatif/variasi karya desain dikembangkan agar melengkapi kemungkinan pencapaian konsep yang strategis.
4. Mendiskusikan wujud karya desain	4.1 Alternatif wujud karya desain didiskusikan kesesuaiannya dengan konsep desain.
	4.2 Karya desain yang akan dijadikan purwarupa/dummy ditentukan sesuai hasil diskusi wujud karya desain.

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA
5. Menciptakan purwarupa/ <i>dummy</i> karya desain	5.1. Material untuk purwarupa ditentukan sesuai dengan konsep desain. 5.2. Teknik pembuatan purwarupa ditentukan sesuai dengan konsep desain. 5.3. Purwarupa diwujudkan secara rapi dan komprehensif sesuai dengan konsep desain.

BATASAN VARIABEL

1. Konteks variabel

- 1.1 Unit kompetensi ini berlaku untuk seseorang dalam menciptakan karya desain sesuai dengan konsep yang dikembangkan berdasarkan *brief* yang diberikan oleh klien pada lingkungan kerja perseorangan maupun perusahaan. Baik untuk penerapan pada media cetak, digital maupun lingkungan.
- 1.2 Unit kerja ini meliputi proses kreatif penciptaan karya desain yang dimulai dari mengidentifikasi kata kunci dan pemilihan konsep melalui proses *brainstorming*, mendefinisikan mood/karakter visual, pembuatan *thumbnails* hingga tahap desain komprehensif serta pembuatan contoh purwarupa/ *dummy*.
- 1.3 Tahap pengerjaan *thumbnails* hingga sketsa berwarna biasanya dilakukan dengan teknik manual. Sedangkan tahap pengerjaan desain komprehensif dilakukan dengan menggunakan perangkat lunak-perangkat lunak/ *software* desain.
- 1.4 Kata kunci adalah kata penting yang bisa mendeskripsikan sesuatu.
- 1.5 Mood/karakter visual adalah suasana dari rasa tertentu atau keadaan pikiran, umumnya dinyatakan dengan kata-kata sifat.
- 1.6 Sketsa *thumbnail* adalah gambar tahap awal yang menunjukkan desain yang diusulkan, dalam ukuran kecil dan beberapa alternatif.
- 1.7 Sketsa kasar adalah gambar tahap awal yang menunjukkan desain yang diusulkan.

- 1.8 Purwarupa/ *dummy* adalah replika/model dari sebuah rancangan yang menyerupai hasil akhir namun, umumnya belum sampai memperlihatkan detail dari hasil akhir produksi.
2. Peralatan dan perlengkapan
 - 2.1 Peralatan
 - 2.1.1 Kertas untuk kebutuhan sketsa manual
 - 2.1.2 Alat tulis dan gambar seperti pensil dan lain lainnya
 - 2.1.3 Komputer yang memadai
 - 2.1.4 Alat pencetak dan media rekam
 - 2.2 Perlengkapan
 - 2.2.1 Perangkat lunak desain terdiri dari perangkat lunak *vector drawing* (penggunaan bentuk geometri seperti titik, garis, kurva, dan bentuk atau poligon yang semuanya didasarkan pada ekspresi matematika, untuk mewakili gambar dalam komputer grafis), *image-editing* (meliputi proses mengubah gambar, baik foto digital, *chemical* atau gambar ilustrasi tangan), dan *desktop-publishing* (menghasilkan tata letak, kualitas tipografi pada teks dan gambar sebagaimana layaknya kualitas pada cetakan).
3. Peraturan yang diperlukan
 - 3.1 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta
4. Norma dan standar
 - 4.1 Norma
 - 4.1.1 Kode Etik Profesi Desainer Grafis
 - 4.2 Standar
 - 4.2.1 Kerangka kerja proses desain

PANDUAN PENILAIAN

1. Konteks penilaian

- 1.1 Penilaian dilakukan pada proyek atau kegiatan kerja yang memungkinkan calon untuk menampilkan kriteria unjuk kerja secara langsung,
- 1.2 Penilaian lebih banyak dilakukan di tempat kerja, namun kadangkala bisa juga dilakukan di luar tempat kerja. Metode penilaian yang dapat dijalankan berkaitan dengan unit kerja ini antara lain: wawancara lisan dan tertulis, observasi langsung, demonstrasi langsung, mengulas portofolio yang disertai dengan *project/design brief*.

2. Persyaratan kompetensi

- 2.1 M.74100.001.02: Mengaplikasikan Prinsip Dasar Desain,
- 2.2 M.74100.002.02: Menerapkan Prinsip Dasar Komunikasi
- 2.3 M.74100.003.02: Menerapkan Pengetahuan Produksi Desain
- 2.4 M.74100.009.02: Mengoperasikan Perangkat Lunak Desain,

3. Pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan

3.1 Pengetahuan

- 3.1.1 Pengetahuan dasar desain grafis dan prinsip-prinsip desain,
- 3.1.2 Pengetahuan tentang warna
- 3.1.3 Pengetahuan tentang *layout*
- 3.1.4 Pengetahuan tentang tipografi
- 3.1.5 Pengetahuan dasar fotografi dan ilustrasi
- 3.1.6 Pengetahuan tentang prinsip dasar komunikasi
- 3.1.7 Pengetahuan tentang hak cipta
- 3.1.8 Penguasaan perangkat lunak desain yang meliputi *software* *software vector-drawing*, *image-editing* dan *desktop publishing*

3.2 Keterampilan

- 3.2.1 Sketsa manual
- 3.2.2 Pemanfaatan teknologi
- 3.2.3 Kepekaan terhadap warna
- 3.2.4 Kepekaan terhadap estetika desain

4. Sikap kerja yang diperlukan

4.1 Memiliki kesadaran, budaya

4.2 Bersikap komunikatif

4.3 Memiliki integritas

4.4 Bertanggungjawab

5. Aspek kritis

5.1 Ketepatan dalam mengidentifikasi *design brief* atau *project brief*

5.2 Kemampuan membuat sketsa dan wujud karya desain

5.3 Kemampuan mengembangkan ide/ *brainstorming* dan berdiskusi

5.4 Keterampilan menciptakan purwarupa/ *dummy* karya desain

KODE UNIT : M. 74100.013.02
JUDUL UNIT : Membuat Materi Siap Produksi

DESKRIPSI UNIT: Unit kompetensi ini berhubungan dengan sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang dibutuhkan dalam membuat materi siap produksi.

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA
1. Menerjemahkan desain akhir menjadi materi siap produksi	1.1 Format materi siap produksi ditentukan sesuai dengan kebutuhan produksi. 1.2 Materi siap produksi dibuat dengan menggunakan teknik dan cara yang sesuai dengan kebutuhan produksi.
2. Memastikan materi siap produksi	2.1 Isi materi siap produksi diperiksa kembali agar seluruh informasi di dalamnya dan kualitas tampilannya sesuai dengan kebutuhan proyek. 2.2 Materi siap produksi ditetapkan menjadi bersifat akhir sesuai persetujuan klien.

BATASAN VARIABEL

- 1. Konteks variabel
 - 1.1 Unit kompetensi ini berlaku untuk pekerjaan pra produksi, dikerjakan oleh desainer atau individu pendukung desainer dengan supervisi ketat desainer; sehingga hasil materi siap produksinya sesuai dengan spesifikasi desain akhir.
 - 1.2 Format materi siap produksi adalah format yang siap diproduksi akhir; biasanya berupa *final artwork* dalam istilah cetak; atau dokumen siap tayang atau siap *online* yang memiliki kualitas sesuai kebutuhan akhir; misalnya berupa *media sample*, *mockup* aplikasi secara *offline*; atau dokumen gambar kerja pada aplikasi *signage* untuk desain pada lingkungan.
- 2. Peralatan dan perlengkapan
 - 2.1 Peralatan
 - 2.1.1 Komputer dengan aplikasi desain untuk pembuatan materi siap produksi

- 2.1.2 Alat pencetak.
- 2.2 Perlengkapan
 - 2.2.1 Buku pedoman warna
 - 2.2.2 Alat tulis
 - 2.2.3 Buku/kertas tulis
- 3. Peraturan yang diperlukan
(Tidak ada.)
- 4. Norma dan standar
 - 4.1 Norma
 - 4.1.1 Penerapan ketentuan hak cipta
 - 4.2 Standar
(Tidak ada.)

PANDUAN PENILAIAN

- 1. Konteks penilaian
 - 1.1 Ketepatan penterjemahan desain menjadi materi siap produksi.
 - 1.2 Efisiensi pemanfaatan teknologi untuk mempermudah atau memperkecil resiko kerumitan dan efek negatif lain.
- 2. Persyaratan kompetensi
 - 2.1 M.74100.003.02; Menerapkan Pengetahuan Produksi Desain
 - 2.2 M.74100.009.02; Mengoperasikan Perangkat Lunak Desain.
- 3. Pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan
 - 3.1 Pengetahuan
 - 3.1.1 Pengetahuan produksi
 - 3.1.2 Fasilitas perangkat lunak penunjang
 - 3.1.3 Hak cipta
 - 3.2 Keterampilan
 - 3.2.1 Pengoperasian komputer dasar
 - 3.2.2 Penggunaan aplikasi perangkat lunak penunjang pembuatan materi siap produksi

4. Sikap kerja yang diperlukan
 - 4.1 Efisien kerja dan waktu
 - 4.2 Teliti
 - 4.3 Cekatan

5. Aspek kritis
 - 5.1 Keterampilan, menerjemahkan desain menjadi materi siap produksi/tayang
 - 5.2 Ketelitian untuk mengecek materi sesuai kebutuhan keutuhan pesan, dan kesempurnaan tampilan.

KODE UNIT : M. 74100.018.01

JUDUL UNIT : Mencipta Desain secara Interdisiplin

DESKRIPSI UNIT: Unit kompetensi ini berhubungan dengan sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang dibutuhkan dalam mencipta desain secara interdisiplin.

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA
1. Memadukan kaitan desain grafis/DKV dengan prinsip dasar disiplin/ilmu lain.	1.1 Kaitan antara desain, seni dan kriya dijelaskan secara lugas perbedaan dan persamaannya. 1.2 Kaitan dengan bidang desain lain dijelaskan secara terpadu. 1.3 Kaitan dengan disiplin/ilmu mengenai identitas dijelaskan secara lugas. 1.4 Kaitan dengan disiplin/ilmu mengenai informasi dijelaskan secara lugas. 1.5 Kaitan dengan disiplin/ilmu mengenai perstrasi dijelaskan secara lugas. 1.6 Kaitan terhadap tanggung jawab publik dan lingkungan diperlihatkan secara jelas.
2. Memformulasikan prinsip disiplin/ilmu lain ke dalam pekerjaan	2.1 Pengembangan strategi dan konsep desain dirumuskan dengan prinsip disiplin/ilmu lain secara sinergis. 2.2 Pembuatan alternatif gagasan dan sketsa desain yang didasari pemahaman terhadap prinsip disiplin/ilmu lain dikembangkan secara sinergis. 2.3 Kaitan-kaitan disiplin/ilmu yang berlainan diterapkan pada pekerjaan sesuai dengan tanggung jawab individu dan profesi.

BATASAN VARIABEL

1. Konteks variabel
 - 1.1 Unit kerja ini berkaitan erat dengan kompetensi manajerial proses dan konten dari pekerjaan desain, sehingga dapat meningkatkan makna desain yang lebih bermanfaat, terutama untuk publik.

- 1.2 Pemahaman prinsip desain, seni dan kriya ditujukan untuk meningkatkan imajinasi, kualitas tampilan (*craftmanship*) dan memperkaya gagasan, solusi.
 - 1.3 Pemahaman prinsip desain secara utuh, termasuk bidang desain industri/produk, interior, tekstil/fesyen dan arsitektur; ditujukan untuk membuka kemungkinan integrasi/hibrida pemakaian media, sehingga membuka kesempatan media baru.
 - 1.4 Pemahaman prinsip identitas, termasuk studi *branding* dan *corporate identity*; ditujukan untuk menekankan pentingnya jatidiri yang unik yang dapat membantu membedakan diri dari entitas/lembaga lain.
 - 1.5 Pemahaman prinsip informasi, termasuk studi simbol/semiotik dan *information architecture*; ditujukan untuk penguasaan pengelolaan pesan dan makna yang dapat diterima, dipahami dan dijadikan motivasi oleh penerimanya.
 - 1.6 Pemahaman prinsip persuasi, termasuk studi *marketing*, *public relation* dan *activation*; ditujukan untuk penguasaan komunikasi yang lebih tepat sasaran dan komprehensif.
 - 1.7 Pemahaman filosofi profesi desainer ditujukan untuk meningkatkan tanggung jawab profesi dalam meningkatkan makna dan manfaat keilmuannya untuk publik dan lingkungan.
-
2. Peralatan dan perlengkapan
 - 2.1 Peralatan
 - 2.1.2 Gawai dengan akses internet
 - 2.2 Perlengkapan
 - 2.2.2 Alat tulis
-
3. Peraturan yang diperlukan
(Tidak ada.)
-
4. Norma dan Standar
 - 4.1 Norma
 - 4.1.1 Kode Etik Profesi Desainer Grafis

- 4.2 Standar
(Tidak ada.)

PANDUAN PENILAIAN

1. Konteks penilaian

- 1.1 Unit kompetensi ini berlaku untuk desainer yang memiliki pengalaman mengelola proyek yang melibatkan beberapa disiplin pengetahuan/keilmuan lain; atau pernah menjadi manajer tim desainer; atau pengarah/direktur desain dalam suatu perusahaan di bidang desain.
- 1.2 Penilaian dapat dilakukan dengan cara: lisan, tertulis, wawancara, demonstrasi/praktek dan simulasi; disertai bukti portofolio proyek.

2. Persyaratan kompetensi

- 2.1 M.74100.004.02: Menerapkan *Project Brief*
- 2.2 M.74100.005.02: Memprogramkan *Design Brief*
- 2.3 M.74100.007.01: Menetapkan Strategi Desain.
- 2.4 M.74100.008.01: Mengembangkan Konsep Desain
- 2.5 M.74100.015.01: Mengelola Proses Desain
- 2.6 M.74100.016.02: Menerapkan Perlindungan Hak Kekayaan Intelektual
- 2.7 M.74100.017.01: Memimpin Organisasi Desain

3. Pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan.

3.1 Pengetahuan

- 3.1.1 Kreativitas
- 3.1.2 Manajemen Desain
- 3.1.3 Manajemen Bisnis
- 3.1.4 Komunikasi
- 3.1.5 Sosial Budaya
- 3.1.6 HAKI
- 3.1.7 Kolaborasi Media

- 3.2 Keterampilan
 - 3.2.1 Mengelola informasi sesuai konteks
 - 3.2.2 Mengelola proyek
- 4. Sikap kerja yang diperlukan
 - 4.1 Berwawasan terbuka terhadap berbagai kemungkinan baru
 - 4.2 Kooperatif dengan orang lain dari berbagai latar belakang
 - 4.3 Mempertimbangkan gagasan-gagasan dan kolaborasi dari berbagai disiplin ilmu desain
 - 4.4 Memperbaiki hubungan intrapersonal, interpersonal dan sosial
- 5. Aspek Kritis
 - 5.1 Kemampuan membuka diri terhadap pengaruh disiplin/ilmu lain dan berbagai kemungkinan baru yang bertujuan memperkaya jawaban solusi
 - 5.2 Kemampuan melihat dan menerjemahkan kaitan berbagai disiplin/ilmu dalam pekerjaan mendesain