



**STANDAR KOMPETENSI LULUSAN (SKL)
KURSUS DAN PELATIHAN
PENGEMBANGAN GIM (*GAME DEVELOPMENT*)
JENJANG III**

KERANGKA KUALIFIKASI NASIONAL INDONESIA

Indonesian Qualification Framework

Peraturan Presiden No. 8 Tahun 2012



**Direktorat Pembinaan Kursus dan Pelatihan
Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat
Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
2018**

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI

| | | |
|-------------|--|-----------|
| I. | PENDAHULUAN | 1 |
| | A. Latar Belakang | 1 |
| | B. Tujuan Penyusunan SKL | 4 |
| | C. Uraian Program | 5 |
| | D. Ruang Lingkup | 9 |
| | E. Pengertian | 10 |
| II. | STANDAR KOMPETENSI LULUSAN BERBASIS KKN | 13 |
| | A. Profil Lulusan | 13 |
| | B. Jabatan Kerja | 14 |
| | C. Capaian Pembelajaran | 14 |
| | D. Standar Kompetensi Lulusan | 20 |
| | E. Rekognisi Pembelajaran Lampau | 79 |
| III. | PENUTUP | 82 |

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan *gim* semakin menunjukkan keeksistensinya. Saat ini *gim* telah menjadi alternatif hiburan bagi semua kalangan, baik anak-anak, remaja dan orang tua. Kemajuan teknologi komunikasi dan internet yang cepat membuat perpindahan media *gim* dari *console* ke perangkat gawai yang dapat dimainkan kapanpun dan dimana saja. Pertumbuhan industri *gim* di dunia bernilai ratusan juta US\$ pada awal tahun 1970-an, menjadi lebih dari 90 Milyar US\$ pada tahun 2015 dan masih tumbuh 9% tiap tahunnya.

Perkembangan *gim* secara global tentu saja juga berimbas kepada pertumbuhan pasar di Indonesia. Nilai industri *gim* Di Indonesia besarnya mencapai US\$ 841,8 juta per tahun berdasarkan data Januari 2017 atau sekitar Rp 11,3 triliun, meningkat kurang lebih US\$ 257 juta pada tahun 2016. Hal ini menjadikan Indonesia sebagai pasar *gim* terbesar di Asia Tenggara. Namun, kontribusi pengembang *gim* lokal terhadap industri *gim* masih kecil. Pengembang *gim* lokal hanya berkontribusi 1.8% dari pasar domestik dengan sekitar 150 pengembang. Kondisi ini merupakan peluang bagi pengembang *gim* lokal untuk lebih banyak menciptakan *gim* yang memiliki nilai kearifan lokal sehingga memenuhi pasar domestik dan internasional.

Indonesia memiliki berbagai keunggulan untuk mampu berkembang menjadi negara maju. Keanekaragaman sumberdaya alam, flora dan fauna, kultur, penduduk serta letak geografis yang unik merupakan modal dasar yang kuat untuk melakukan pengembangan di berbagai sektor kehidupan yang pada saatnya dapat menciptakan daya saing yang unggul di dunia internasional. Dalam berbagai hal, kemampuan bersaing dalam sektor sumber daya manusia tidak hanya membutuhkan

keunggulan dalam hal mutu, tetapi juga memerlukan upaya-upaya pengenalan, pengakuan, serta penyetaraan kualifikasi pada bidang-bidang keilmuan dan keahlian yang relevan baik secara bilateral, regional maupun internasional.

Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI) secara khusus dikembangkan untuk menjadi suatu rujukan nasional bagi upaya-upaya meningkatkan mutu dan daya saing bangsa Indonesia di sektor sumber daya manusia. Pencapaian setiap tingkat kualifikasi sumber daya manusia Indonesia berhubungan langsung dengan tingkat capaian pembelajaran (*learning outcomes*) baik yang dihasilkan melalui sistem pendidikan maupun sistem pelatihan kerja yang dikembangkan dan diberlakukan secara nasional. Oleh karena itu upaya peningkatan mutu dan daya saing bangsa akan sekaligus memperkuat jati diri bangsa Indonesia.

KKNI merupakan salah satu langkah untuk mewujudkan mutu dan jati diri bangsa Indonesia dalam sektor sumber daya manusia yang dikaitkan dengan program pengembangan sistem pendidikan dan pelatihan secara nasional. Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI) adalah kerangka penjenjangan kualifikasi sumber daya manusia Indonesia yang berfungsi untuk menyetarakan dan mengintegrasikan berbagai sektor pendidikan dengan sektor pelatihan dan pengalaman kerja dalam suatu skema pengakuan kemampuan kerja terpadu yang disesuaikan dengan struktur kualifikasi SDM di berbagai sektor pekerjaan.

KKNI terdiri dari IX (sembilan) jenjang kualifikasi, dimulai dari Jenjang I sebagai kualifikasi terendah dan Jenjang IX sebagai kualifikasi tertinggi. Jenjang kualifikasi adalah tingkat capaian pembelajaran yang disepakati secara nasional, disusun berdasarkan ukuran hasil pendidikan dan/atau pelatihan yang diperoleh melalui pendidikan formal, nonformal, informal, atau pengalaman kerja. Setiap jenjang kualifikasi mempunyai deskripsi yang berbeda yang menjelaskan batasan-batasan kompetensi pada setiap

jenjangnya. Hal ini tertuang dalam Peraturan Presiden Nomor 8 Tahun 2012 tentang Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia.

KKNI sangat penting peranannya bagi Indonesia dalam menghadapi tantangan dan persaingan global pasar tenaga kerja nasional maupun internasional yang semakin terbuka. Pergerakan tenaga kerja dari dan ke Indonesia tidak lagi dapat dibendung dengan peraturan atau regulasi yang bersifat protektif. Ratifikasi yang telah dilakukan Indonesia untuk berbagai konvensi regional maupun internasional, secara nyata menempatkan Indonesia sebagai sebuah negara yang semakin terbuka dan mudah terdampak oleh kekuatan asing melalui berbagai sektor seperti sektor perekonomian, pendidikan, sektor ketenagakerjaan dan lain-lain. Oleh karena itu, persaingan global tidak lagi terjadi pada ranah internasional akan tetapi sudah nyata berada pada ranah nasional.

Upaya yang dapat dilakukan untuk mengantisipasi tantangan globalisasi pada sektor ketenagakerjaan adalah meningkatkan ketahanan sistem pendidikan dan pelatihan secara nasional dengan berbagai cara antara lain:

1. Meningkatkan mutu pendidikan dan pelatihan;
2. Mengembangkan sistem kesetaraan kualifikasi antara capaian pembelajaran yang diperoleh melalui pendidikan dan pelatihan, pengalaman kerja maupun pengalaman mandiri dengan kriteria kompetensi yang dipersyaratkan oleh suatu jenis bidang dan tingkat pekerjaan;
3. Meningkatkan kerjasama dan pengakuan timbal balik yang saling menguntungkan antara institusi penghasil dengan pengguna tenaga kerja;
4. Meningkatkan pengakuan dan kesetaraan kualifikasi ketenagakerjaan Indonesia dengan negara-negara lain di dunia baik terhadap capaian pembelajaran yang ditetapkan oleh institusi pendidikan dan pelatihan maupun terhadap kriteria kompetensi yang dipersyaratkan untuk suatu bidang dan tingkat pekerjaan tertentu.

Secara mendasar langkah-langkah pengembangan tersebut mencakup permasalahan yang bersifat multi aspek dan keberhasilannya sangat tergantung dari sinergi dan peran proaktif dari berbagai pihak yang terkait dengan peningkatan mutu sumber daya manusia nasional termasuk Pemerintah, asosiasi profesi, asosiasi industri, institusi pendidikan dan pelatihan serta masyarakat luas.

Di jalur pendidikan nonformal, pada Agustus 2018 tercatat 16.962 lembaga kursus dan pelatihan yang menyelenggarakan pendidikan nonformal dalam bentuk beragam jenis kursus dan pelatihan (sumber: referensi.data.kemdikbud.go.id) di bawah pembinaan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Salah satu infrastruktur yang penting dalam mencapai keselarasan mutu dan penjenjangan kualifikasi antara lulusan dari institusi penyelenggara kursus dan pelatihan dengan deskripsi kompetensi kerja yang diharapkan oleh pengguna lulusan adalah dokumen Standar Kompetensi Lulusan disingkat SKL, sebagaimana dinyatakan pada Peraturan Pemerintah Nomor 13 Tahun 2015 tentang Perubahan Kedua Atas Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan dalam hal penyusunan suatu SKL, dan Permendikbud Nomor 131 Tahun 2014 dan Permendikbud Nomor 5 Tahun 2016 tentang Standar Kompetensi Lulusan Kursus dan Pelatihan.

Dengan terbitnya Peraturan Presiden Nomor 8 Tahun 2012 tentang Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia, maka SKL kursus dan pelatihan disusun berbasis KKNI untuk mengakomodasi perubahan kebutuhan kompetensi kerja dari pengguna lulusan di dunia kerja dan dunia industri.

B. Tujuan Penyusunan SKL

SKL kursus dan pelatihan disusun untuk digunakan sebagai pedoman dalam menentukan kompetensi lulusan peserta didik pada lembaga kursus dan pelatihan serta sebagai acuan dalam menyusun, merevisi,

atau memutakhirkan kurikulum, baik pada aspek perencanaan maupun implementasinya.

C. Uraian Program

Pertumbuhan industri *gim* yang terus berkembang menyebabkan pengembang *gim* lokal semakin menjamur. Berdasarkan jumlah *gim* yang dikembangkan dalam 1 (satu) tahun, 70% persen perusahaan pembuatan *gim* merilis antara 1 (satu) hingga 3 (tiga) *gim* per tahun. Waktu pengerjaan *gim*, berdasarkan hasil kuisioner untuk pengerjaan *gim* skala kecil memerlukan waktu kurang dari 3 bulan, *gim* skala menengah memerlukan waktu antara 3 bulan s.d 6 bulan dan *gim* skala besar membutuhkan waktu lebih dari 1 tahun. Hal ini menyebabkan kebutuhan sumber daya manusia yang memiliki keahlian di bidang *pengembangan gim* terus meningkat.

Upaya peningkatan sumber daya manusia tenaga pengembangan *gim* memiliki kualitas terstandar dan kompeten, diperlukan untuk memenuhi kebutuhan pasar dalam negeri, regional dan internasional. Oleh karena itu kursus dan pelatihan tenaga pengembangan *gim* sangat dibutuhkan untuk memenuhi kebutuhan tersebut di atas.

Program kursus dan pelatihan pengembangan *gim* jenjang III merupakan program kursus dan pelatihan untuk menghasilkan seorang yang memiliki kompetensi untuk mendukung proses pengembangan *gim*. Program kursus dan pelatihan ini dirancang untuk membekali peserta didik agar memiliki kemampuan kerja, penguasaan pengetahuan, dan kemampuan manajerial untuk menulis skrip dan membuat *storyboard*, membuat desain *gim*, membuat komponen visual berdasarkan desain *gim*, membuat *gim* yang interaktif dan mudah dimainkan, melakukan pengujian *gim* pada perangkat yang menjadi target serta melakukan publikasi dan promosi *gim* yang dihasilkan.

1. Nama Program

“Kursus dan Pelatihan Pengembangan *Gim* Jenjang III KKNI.”

2. Tujuan

a. Umum

Secara umum program kursus dan pelatihan pelatihan Pengembangan *gim* jenjang III ini bertujuan untuk menghasilkan lulusan yang memiliki penguasaan pengetahuan, kemampuan kerja, serta memiliki hak dan tanggung jawab dalam merancang desain *gim* dari alur cerita yang telah tersedia, membuat, menguji dan menampilkan *gim casual 2D* yang teruji, mudah digunakan, interaktif dan memenuhi harapan pengguna, menggunakan perangkat lunak standar industri.

b. Khusus

Secara khusus program kursus dan pelatihan pengembangan *gim* jenjang III ini bertujuan untuk menghasilkan lulusan yang kompeten:

- (1) Membuat desain *gim* sesuai dengan dengan pengarahan dari pemberi kerja.
- (2) Membuat aset grafis untuk *gim* menggunakan perangkat lunak standar industri.
- (3) Membuat *gim casual 2D* yang teruji, interaktif, dan memenuhi harapan pengguna sesuai dengan desain.
- (4) Melakukan monetisasi pada *gim* yang dihasilkan dan melakukan promosi rilis *gim* yang efektif.
- (5) Menggunakan perangkat lunak pengembangan *gim* standar industri.
- (6) Mengoperasikan perangkat lunak pengolah gambar standar industri.
- (7) Membuat representasi diri sesuai dengan kemampuan yang dimiliki.

3. Manfaat

Program kursus dan pelatihan Pengembangan *gim* Jenjang III ini bermanfaat bagi:

- a. Peserta: memiliki kemampuan kerja, penguasaan pengetahuan, dan kemampuan manajerial dalam pengembangan *gim*, yang bisa digunakan sebagai bekal bekerja atau berwirausaha;
- b. Lembaga pengguna keahlian pengembang *gim*: dapat merekrut calon pengembang *gim* yang siap beradaptasi dengan pekerjaannya;
- c. Lembaga penyelenggara kursus dan pelatihan pengembangan *gim*: dapat menghasilkan lulusan kursus dan pelatihan yang terstandar.

4. Kualifikasi Peserta

- a. Kursus dan pelatihan pemrograman pengembangan *gim* jenjang III ini dapat diikuti oleh setiap warga negara Indonesia dan tidak tertutup bagi warga negara asing dengan persyaratan pendidikan minimal tamat SLTA/ sederajat, atau
- b. Memiliki kemampuan yang setara dengan KKNi jenjang III di bidang pemrograman yang dibuktikan dengan sertifikat kursus dan pelatihan di bidang pemrograman.

5. Durasi Kursus dan Pelatihan

Lama kursus dan pelatihan yang diperlukan peserta untuk mengikuti pembelajaran adalah 384 jam pelajaran @ 60 menit dengan proporsi waktu 30% teori dan 70% praktik.

6. Metode Kursus dan Pelatihan

Pelaksanaan program kursus dan pelatihan ini mengacu kepada metode pelatihan berbasis kompetensi, yang memprasyaratkan peserta kursus dan pelatihan untuk menyelesaikan semua tahapan kursus dan pelatihan yang sudah ditawarkan. Metode pembelajaran yang digunakan meliputi:

- a. Presentasi audio visual;
- b. Ceramah;

- c. Demonstrasi/simulasi;
- d. Pemecahan masalah;
- e. Praktik.

7. Uji Kompetensi

Uji kompetensi pengembangan *gim* jenjang III diperlukan peserta didik untuk mendapatkan pengakuan keahlian secara nasional dan internasional dibidang pengembangan *gim* berbasis Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI).

Uji kompetensi dilaksanakan pada akhir setiap program kursus dan pelatihan. Pelaksanaan uji kompetensi terdiri dari dua jenis tes, yaitu tes teori dan praktik. Tes teori bertujuan untuk mengukur penguasaan pengetahuan, sikap, dan keterampilan berfikir peserta kursus dan pelatihan pengembangan *gim* jenjang III dalam menulis merancang desain *gim* dari alur cerita yang telah tersedia, membuat, menguji dan menampilkan *gim casual 2D* yang teruji, mudah digunakan, interaktif dan memenuhi harapan pengguna, menggunakan perangkat lunak standar industri.

Tes praktik bertujuan untuk mengukur pengetahuan, sikap, dan keterampilan kerja peserta kursus dan pelatihan pelatihan pengembangan *gim* jenjang III dalam merancang desain *gim* dari alur cerita yang telah tersedia, membuat, menguji dan menampilkan *gim casual 2D* yang teruji, mudah digunakan, interaktif dan memenuhi harapan pengguna, menggunakan perangkat lunak standar industri.

Kelulusan peserta kursus dan pelatihan didasarkan kepada uji kompetensi yang dilakukan oleh Lembaga Sertifikasi Kompetensi (LSK) bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang independen dan diakui oleh pemerintah atau lembaga kursus dan pelatihan yang terakreditasi.

8. Sertifikat Kelulusan

Sertifikat kelulusan diberikan kepada peserta kursus dan pelatihan pengembangan *gim* Jenjang III yang telah dinyatakan lulus dalam uji kompetensi. Sertifikat kelulusan diberikan kepada peserta kursus dan pelatihan setelah dinyatakan lulus dalam uji kompetensi oleh Satuan Pendidikan yang Terakreditasi dan/atau Lembaga Sertifikasi Kompetensi (LSK) bidang TIK. Peserta yang dinyatakan lulus Uji Kompetensi akan mendapatkan satu lembar Sertifikat Kompetensi. Blanko Sertifikat Kompetensi diterbitkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Pengisian blanko Sertifikat Kompetensi dilakukan oleh Satuan Pendidikan yang Terakreditasi dan/atau Lembaga Sertifikasi Kompetensi (LSK) bidang TIK. Sertifikat yang diperoleh dari program ini adalah sertifikat pengembangan *gim* jenjang III.

D. Ruang Lingkup

Ruang lingkup penyusunan ini merupakan jenjang III KKNI yang meliputi kemampuan, pengetahuan serta hak dan tanggung jawab. Lulusan diharapkan memiliki kemampuan merancang desain *gim* dari alur cerita yang telah tersedia, membuat, menguji dan menampilkan *gim casual 2D* yang teruji, mudah digunakan, interaktif dan memenuhi harapan pengguna, menggunakan perangkat lunak standar industri.

E. Pengertian

Dalam SKL ini, yang dimaksud dengan.

1. **Profil lulusan** adalah gambaran kemampuan yang dimiliki oleh lulusan dibidang keterampilan dan jenjang tertentu sesuai kualifikasi KKNI.
2. **Jabatan kerja** adalah gambaran jabatan kerja yang bisa dimasuki oleh lulusan dibidang keterampilan dan jenjang tertentu sesuai kualifikasi KKNI.

3. **Capaian pembelajaran** adalah kemampuan yang diperoleh melalui pembelajaran dan internalisasi pengetahuan, sikap, keterampilan, kompetensi, dan akumulasi pengalaman kerja.
4. **Deskripsi umum KKNi** adalah deskripsi menyatakan kemampuan, karakter, kepribadian, sikap dalam berkarya, etika, moral dari setiap manusia Indonesia pada setiap jenjang kualifikasi sebagaimana dinyatakan pada lampiran Peraturan Presiden No. 8 tahun 2012.
5. **Deskripsi kualifikasi KKNi** adalah deskripsi yang menyatakan ilmu pengetahuan, pengetahuan praktis, pengetahuan, afeksi dan kompetensi yang dicapai seseorang sesuai dengan jenjang kualifikasi 1 sampai 9 sebagaimana dinyatakan pada lampiran Peraturan Presiden No. 8 tahun 2012.
6. **Deskripsi capaian pembelajaran khusus** adalah deskripsi capaian minimum dari setiap program kursus yang mencakup deskripsi umum dan selaras dengan Deskripsi Kualifikasi KKNi.
7. **Kompetensi** adalah akumulasi kemampuan seseorang dalam melaksanakan suatu pekerjaan secara mandiri, bertanggung jawab dan terukur melalui suatu asesmen yang baik.
8. **Standar Kompetensi Lulusan berbasis KKNi** adalah kemampuan minimum yang dibutuhkan untuk melaksanakan pekerjaan yang meliputi pengetahuan, keterampilan, dan sikap kerja dalam menyelesaikan suatu pekerjaan sesuai dengan unjuk kerja yang dipersyaratkan dan diturunkan dari capaian pembelajaran khusus pada jenjang KKNi yang sesuai.
9. **Elemen kompetensi** adalah bagian yang menyusun satu kompetensi secara utuh dalam bentuk uraian pengetahuan, kemampuan kerja, tanggung jawab dan hak, maupun sikap berperilaku.
10. **Kurikulum** adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara penyampaian dan penilaiannya sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk menghasilkan lulusan dengan capaian pembelajaran khusus.

11. **Indikator kelulusan** adalah unsur yang menjadi tolok ukur keberhasilan yang menyatakan seseorang kompeten atau tidak.
12. **Pengalaman kerja** adalah internalisasi kemampuan dalam melakukan pekerjaan di bidang tertentu dan dalam jangka waktu tertentu.
13. **Rekognisi Pembelajaran Lampau (RPL)** adalah proses penilaian dan pengakuan berbasis KKNI, atas capaian pembelajaran seseorang yang diperoleh selama hidupnya, baik melalui program pendidikan formal, nonformal, informal maupun secara otodidak.
14. **Gim** atau permainan adalah sebuah aktivitas interaktif sukarela yang dilakukan oleh satu orang atau lebih dengan mengikuti peraturan tertentu yang menghasilkan akhir yang jelas dan bisa dihitung.
15. **Genre gim** adalah ragam permainan berdasarkan interaksi interaksi bidang permainan, pengaturan atau isi dari sktruktur permainan tersebut. Jenis-jenis *genre gim* beserta *sub genre*, sebagai berikut :
 - a) *Action gim* adalah *gim* yang membutuhkan ketangkasan dan kelincahan pemain untuk bisa menyelesaikannya. *Sub genre* untuk *action gim* adalah *platform gims*, *shooter gims*, *fighting gims*, *stealth gims*, dan *survival gims*.
 - b) *Adventure gim* adalah *gim* yang memiliki dasar alur cerita di dalamnya. Ketika memainkan, setelah menyelesaikan sebuah *event* maka pemain tidak dapat kembali ke *event* sebelumnya. *Sub genre* dari *adventure gim* adalah *text adventures*, *graphics adventures*, *visual novels*, *interactive movie*, dan *real-time 3D movie adventures*.
 - c) *Action-adventure gim* adalah *gim* yang menggabungkan antara *action* dan *adventure*. *Sub-genre* untuk *action-adventure gim* adalah *survival horror* dan *Metroidvania (puzzle adventures)*.
 - d) *Role playing gim* (RPG) adalah *gim* yang mengandung unsur pengalaman (*experience*) atau leveling dalam *gimplay*-nya. Biasanya dalam *gim* ini, pemain memiliki kebebasan untuk menjelajah dunia *gim* atau dalam beberapa *gim* dapat menentukan akhir dari *gim* tersebut. *Sub genre* dari RPG adalah

action RPG, MMORPG, roguelikes, tactical RPG, sandbox RPG, cultural RPG, choices, dan fantasy.

- e) *Simulation gim* adalah *gim* yang memberikan simulasi atas sebuah kejadian di dunia nyata kepada pemainnya. Sub genre dari *simulation gim* adalah *construction and management simulation, life simulation* dan *vehicle simulation*.
 - f) *Strategy gim* adalah *gim* yang mengharuskan pemain berpikir cepat dalam mengambil sebuah tindakan dan diperlukannya juga sebuah strategi sebelum memulai permainan. Gim strategi bisa berbentuk *turn-based* ataupun *real-time*. Sub genre dari *strategy gim* adalah *4x gim (explore, expand, exploit, dan exterminate), artillery gim, real-time strategy, real-time tactics, multiplayer online battle arena (moba), tower defense, turn-based strategy, turn-based tactics, dan wargim, grand strategy wargim.*
 - g) *Sport gim* adalah *gim* dengan tema permainan olahraga. Sistem permainan tergantung jenis olahraga yang menjadi tema *gim* tersebut. Sub genre dari *sport gim* adalah *racing, sport gim, competitive, dan sport-based fighting.*
 - h) *Idle gaming* adalah *gim* dimana pemain tidak memerlukan usaha yang banyak untuk bisa memainkan gim ini selain hanya dengan melakukan klik saja.
 - i) *Arcade gim* adalah *gim* yang menekankan nilai tinggi untuk kemenangan sehingga gim ini tidak ada akhirnya.
 - j) *Puzzle gim* adalah *gim* yang biasanya tidak memiliki plot atau jalan cerita namun berisikan teka-teki yang harus pemain selesaikan.
16. **Game play** adalah pola yang ditetapkan melalui peraturan dalam permainan, plot, dan hubungan antara pemain dengan permainan di mana pemain mengatasi tantangan dalam *gim*.
17. **Storyline** adalah inti dari sebuah naskah yang di ambil dari gagasan utama naskah tersebut yang dibuat seperti alur cerita.
18. **Skrip** adalah naskah dalam bentuk teks yang menggambarkan alur cerita dan konten gim.

19. **Storyboard** adalah naskah yang penyajiannya berbentuk sketsa gambar secara berurutan untuk mempermudah memahami alur.
20. **Animasi** adalah gambar yang bergerak, berasal dari kumpulan object yang telah disusun sedemikian rupa dan bergerak mengikuti alur yang sudah ditetapkan setiap hitungan waktu. Dalam hal ini yang dimaksud dengan “*object*” dapat berupa tulisan, gambar hewan, gambar tumbuh-tumbuhan, gambar manusia, dan lain-lain.
- a) Animasi 2 dimensi adalah sebuah karya gambar bergerak yang memakai lingkungan dua dimensi.
 - b) Animasi 3 dimensi adalah sebuah gambar bergerak dalam ruang 3 dimensi sehingga *object* bisa berputar dan berpindah seperti *object* aslinya.

II. STANDAR KOMPETENSI LULUSAN BERBASIS KKNI

A. Profil Lulusan

Profil lulusan yang dihasilkan dari program kursus dan pelatihan pengembangan *gim* jenjang III ini adalah:

- (1) Terampil membuat desain *gim* sesuai dengan dengan pengarahan dari pemberi kerja.
- (2) Terampil membuat aset grafis untuk *gim* menggunakan perangkat lunak standar industri.

- (3) Terampil membuat gim casual 2D yang teruji, interaktif, mudah digunakan pemain gim.
- (4) Terampil melakukan Monetisasi pada gim yang dihasilkan dan melakukan promosi rilis gim yang efektif.

B. Jabatan Kerja

Lulusan kursus dan pelatihan pengembangan *gim* Jenjang III ini dapat bekerja dalam suatu tim pengembangan *gim* atau secara perseorangan dengan berwirausaha. Kemungkinan jabatan yang dapat ditempati dalam tim pengembangan *gim* adalah:

1. Asisten perancang *gim* (*assistant game designer*);
2. Asisten *gim* 2D artist (*assistant art 2D*);
3. Asisten pemrogram *gim* (*assistant game programming*).

Dengan berjalannya waktu, pengalaman kerja dan mengikuti pendidikan lebih lanjut memungkinkan peningkatan kualitas (jenjang) atau beralih ke profil lain.

C. Capaian Pembelajaran

Capaian pembelajaran adalah kemampuan yang diperoleh melalui internalisasi pengetahuan, sikap, keterampilan, kompetensi, dan akumulasi pengalaman kerja. Capaian Pembelajaran merupakan alat ukur dari apa yang diperoleh seseorang dalam menyelesaikan proses belajar baik terstruktur maupun tidak.

Rumusan Capaian Pembelajaran disusun dalam 4 unsur, yaitu:

- a. Sikap dan tata nilai merupakan perilaku dan tata nilai yang merupakan karakter atau jati diri bangsa dan negara Indonesia. Sikap dan tata nilai ini terinternalisasi selama proses belajar, baik terstruktur maupun tidak.
- b. Kemampuan di bidang kerja merupakan wujud akhir dari transformasi potensi yang ada dalam setiap individu pembelajar menjadi kompetensi atau kemampuan yang aplikatif dan bermanfaat.

- c. Pengetahuan yang dikuasai merupakan informasi yang telah diproses dan diorganisasikan untuk memperoleh pemahaman, pengetahuan, dan pengalaman tentang konsep, fakta, informasi, dan metodologi pada bidang pekerjaan tertentu yang terakumulasi untuk memiliki suatu kemampuan.
- d. Hak dan tanggung jawab merupakan konsekuensi seorang pembelajar yang telah memiliki kemampuan dan pengetahuan pendukungnya untuk berperan dalam masyarakat secara benar dan beretika.

Rumusan Capaian Pembelajaran pada SKL dinyatakan ke dalam tiga unsur yaitu:

- a. Unsur sikap merupakan sikap yang dimiliki oleh lulusan kursus dan pelatihan;
- b. Unsur pengetahuan memiliki pengertian yang setara dengan unsur pengetahuan yang dikuasai dari capaian pembelajaran, yang harus dikuasai oleh lulusan kursus dan pelatihan;
- c. Unsur keterampilan merupakan gabungan unsur kemampuan di bidang kerja dan unsur hak dan tanggung jawab dari deskripsi capaian pembelajaran.

1. Deskripsi Umum KKNi

Deskripsi umum KKNi sesuai dengan Peraturan Presiden Nomor 8 Tahun 2012, bahwa capaian minimum yang wajib dimiliki dan dihayati oleh setiap lulusan kursus adalah sesuai dengan ideologi Negara dan budaya Bangsa Indonesia, maka implementasi sistem pendidikan nasional dan sistem pelatihan kerja yang dilakukan di Indonesia pada setiap jenjang kualifikasi pada KKNi mencakup proses yang membangun karakter dan kepribadian manusia Indonesia sebagai berikut:

- 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.

2. Deskripsi Kualifikasi sesuai dengan Jenjang pada KKNI

Deskripsi kualifikasi sesuai dengan jenjang III KKNI adalah sebagai berikut:

- a. Mampu melaksanakan serangkaian tugas spesifik, dengan menerjemahkan informasi dan menggunakan alat, berdasarkan sejumlah prosedur kerja, serta mampu menunjukkan kinerja dengan mutu yang terukur, yang sebagian merupakan hasil kerja sendiri dengan pengawasan tidak langsung;
- b. Memiliki pengetahuan operasional yang lengkap, prinsip-prinsip serta konsep umum yang terkait dengan fakta bidang keahlian tertentu, sehingga mampu menyelesaikan berbagai masalah yang lazim dengan metode yang sesuai;
- c. Mampu bekerjasama dan melakukan komunikasi dalam lingkup kerjanya;
- d. Bertanggung jawab pada pekerjaan sendiri dan dapat diberi tanggung atas kuantitas dan mutu hasil kerja orang lain.

3. Deskripsi Capaian Pembelajaran Khusus

| PARAMETER DESKRIPSI CAPAIAN PEMBELAJARAN KHUSUS BIDANG KURSUS PENGEMBANGAN GIM SESUAI KKNI JENJANG III | |
|---|--|
| SIKAP DAN TATA NILAI | <p>Membangun kesadaran dan membentuk karakter serta kepribadian yang bertanggung jawab dalam menghasilkan <i>gim</i> yang tidak bertentangan dengan norma hukum dan norma sosial yang berlaku dengan ciri-ciri sebagai berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa; 2. Memiliki moral, etika dan kepribadian yang baik di dalam menyelesaikan tugasnya; 3. Berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air serta mendukung perdamaian dunia; 4. Mampu bekerjasama dan memiliki kepekaan sosial dan kepedulian yang tinggi terhadap masyarakat dan lingkungannya; 5. Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, kepercayaan, dan agama serta pendapat/temuan original orang lain; 6. Menjunjung tinggi penegakan hukum serta memiliki semangat untuk mendahulukan kepentingan bangsa serta masyarakat luas. |
| KEMAMPUAN DI BIDANG KERJA | <p>Mampu merancang desain <i>gim</i> dari alur cerita yang telah tersedia, membuat, menguji dan menampilkan <i>gim casual 2D</i> yang teruji, mudah digunakan, interaktif dan memenuhi harapan pengguna, menggunakan perangkat lunak standar industri, meliputi:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mampu membuat desain <i>gim</i> sesuai dengan dengan pengarahan dari pemberi kerja, mencakup kemampuan: <ol style="list-style-type: none"> a. Menerjemahkan keinginan pengguna jasa atau pemberi kerja di bidang pembuatan <i>gim</i>; b. Menulis skrip dan membuat <i>storyboard</i> sesuai dengan alur cerita; c. Merancang tampilan <i>gim</i> sesuai dengan alur cerita; d. Merancang aturan permainan <i>gim</i> yang memiliki tantangan, pilihan, perubahan dan peluang dari sumber cerita yang tersedia; 2. Mampu membuat aset grafis untuk <i>gim</i> menggunakan perangkat lunak standar industri, mencakup kemampuan: <ol style="list-style-type: none"> a. Melakukan persiapan pembuatan komponen desain visual untuk <i>gim</i>; |

| PARAMETER DESKRIPSI CAPAIAN PEMBELAJARAN KHUSUS BIDANG KURSUS PENGEMBANGAN GIM SESUAI KKNI JENJANG III | |
|---|--|
| | <ul style="list-style-type: none"> a. Melakukan pembuatan komponen desain visual yang akan digunakan untuk antarmuka grafis pengguna gim; b. Melakukan evaluasi hasil pembuatan komponen desain visual; <p>3. Membuat gim casual 2D yang teruji, interaktif, mudah digunakan pemain gim berdasarkan desain dari perancang gim, mencakup kemampuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Menerjemahkan dokumen desain gim dari perancang gim atau pemberi kerja; b. Membuat <i>game play</i> sesuai dengan dokumen desain gim; c. Melakukan pembuatan antarmuka sesuai dengan dokumen desain gim; d. Memaparkan dan mengevaluasi hasil pekerjaan bersama perancang gim atau pemberi kerja. e. Melakukan pengujian gim pada perangkat yang menjadi target. <p>4. Mampu melakukan monetisasi pada gim yang dihasilkan dan melakukan promosi rilis gim yang efektif, mencakup kemampuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Melakukan integrasi iklan di dalam gim sesuai dengan kebijakan iklan media interaktif (IMA) pada layanan konten digital. b. Merilis gim yang dibuat pada layanan konten digital. c. Melakukan promosi rilis gim secara efektif. <p>5. Mampu menggunakan perangkat lunak pengembangan gim standar industri, mencakup kemampuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Mempersiapkan perangkat lunak pengembangan gim standar industri; b. Menggunakan sintaks dasar bahasa pemrograman; c. Menggunakan fitur-fitur perangkat lunak pengembangan gim standar industri. <p>6. Mampu mengoperasikan perangkat lunak pengolah gambar standar industri</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Mempersiapkan perangkat lunak pengolah gambar standar industri; b. Menggunakan alat yang terdapat pada perangkat lunak pengolah gambar standar industri. |

| PARAMETER DESKRIPSI CAPAIAN PEMBELAJARAN KHUSUS BIDANG KURSUS PENGEMBANGAN GIM SESUAI KKNI JENJANG III | |
|---|---|
| | <p>7. Mampu membuat representasi diri sesuai dengan kemampuan yang dimiliki, mencakup kemampuan:</p> <ol style="list-style-type: none"> Menjalin hubungan baik dengan berbagai komunitas dan media gim di Indonesia; Menyusun portofolio promosi diri yang baik. |
| Pengetahuan yang Dikuasai | <p>Memiliki pengetahuan operasional yang lengkap, prinsip-prinsip serta konsep umum yang terkait dengan fakta bidang pengembangan <i>gim</i>, sehingga mampu menyelesaikan berbagai masalah yang lazim dengan metode yang sesuai, mencakup:</p> <ol style="list-style-type: none"> Menguasai pengetahuan faktual tentang pengembangan gim Menguasai pengetahuan faktual dan pengetahuan operasional dasar desain gim Menguasai faktual dan operasional dasar perangkat lunak pengembangan gim standar industri. Menguasai pengetahuan dasar dan teknik pengujian gim. Menguasai konsep dasar algoritma pemrograman. Menguasai pengetahuan faktual dan pengetahuan operasional dasar perangkat lunak standar industri untuk mengolah gambar. Menguasai pengetahuan faktual tentang Hak kekayaan intelektual (HKI) dan pengetahuan operasional dasar publikasi gim melalui jalur distribusi. Menguasai pengetahuan faktual tentang monetisasi dan pengetahuan operasional dasar mengintegrasikan iklan pada gim. Menguasai pengetahuan faktual tentang konsep diri dan teknik membangun citra diri yang baik di masyarakat . |
| HAK DAN TANGGUNG JAWAB | <ol style="list-style-type: none"> Mampu bekerjasama dan melakukan komunikasi dalam lingkup kerjanya, mencakup kemampuan: <ol style="list-style-type: none"> Bekerjasama dengan mitra kerja secara kooperatif dan menjadi bagian dari tim pengembangan <i>gim</i>; Mampu melakukan komunikasi yang efektif dengan rekan kerja dan pengguna jasa. Bertanggung jawab pada pekerjaan merancang, membuat dan <i>gim</i> dan dapat diberi tanggung |

| PARAMETER DESKRIPSI CAPAIAN PEMBELAJARAN KHUSUS BIDANG KURSUS PENGEMBANGAN GIM SESUAI KKNJ JENJANG III | |
|--|--|
| | jawab atas kuantitas dan mutu hasil kerja rekan . |

D. Standar Kompetensi Lulusan

Uraian standar kompetensi lulusan berbasis KKNJ terdiri dari:

1. Unit Kompetensi merupakan uraian dari masing-masing unsur pada capaian pembelajaran;
2. Elemen Kompetensi merupakan uraian yang harus dilakukan dalam melaksanakan unit kompetensi;
3. Indikator Kelulusan, menggambarkan ukuran keberhasilan yang harus dicapai pada setiap elemen kompetensi sehingga lulusan dapat dinyatakan kompeten.

| NO | UNIT KOMPETENSI | ELEMEN KOMPETENSI | INDIKATOR KELULUSAN |
|----------------------|---|---|---|
| SIKAP DAN TATA NILAI | | | |
| 1. | Membangun kesadaran dan membentuk karakter serta kepribadian yang bertanggung jawab dalam menghasilkan <i>gim</i> yang tidak bertentangan dengan norma hukum dan norma sosial yang berlaku. | 1.1. Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa | 1.1.1. Menunjukkan ciptaan Tuhan Yang Maha Esa yang dapat dilihat fisiknya. |
| | | | 1.1.2. Melaksanakan doa sebelum atau sesudah melakukan sesuatu sesuai dengan agama yang diyakini. |
| | | | 1.1.3. Melaksanakan ibadah sesuai agama yang diyakini. |
| | | | 1.1.4. Mematuhi larangan Tuhan Yang Maha Esa sesuai dengan agama yang diyakini. |
| | | | 1.1.5. Menunjukkan sikap bersyukur ketika berhasil mengerjakan sesuatu. |
| | | 1.2. Memiliki moral, etika dan kepribadian yang baik di dalam | 1.2.1. Menunjukkan sikap 3 S (salam, senyum, dan sapa) ketika bertemu dengan orang. |

| NO | UNIT KOMPETENSI | ELEMEN KOMPETENSI | INDIKATOR KELULUSAN |
|----|-----------------|---|---|
| | | menyelesaikan tugasnya | 1.2.2. Menunjukkan penggunaan kata-kata yang santun ketika berkomunikasi dengan orang lain. |
| | | | 1.2.3. Mematuhi peraturan klasifikasi permainan interaktif elektronik dalam pengembangan <i>gim</i> sesuai dengan standar <i>Indonesian Gim Rating System</i> (IGRS). |
| | | | 1.2.4. Menunjukkan legalitas perangkat lunak pengembangan <i>gim</i> yang digunakan. |
| | | | 1.2.5. Menunjukkan sumber kode program, gambar dan audio milik rang lain yang dipergunakan pada <i>gim</i> . |
| | | 1.3. Berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air serta mendukung perdamaian dunia | 1.3.1. Menunjukkan keanekaragaman yang dimiliki bangsa Indonesia. |
| | | | 1.3.2. Menunjukkan sikap selalu menggunakan bahasa indonesia yang baik dan benar dalam berkomunikasi secara lisan maupun tulisan. |
| | | | 1.3.3. Ikut serta memberikan bantuan ke masyarakat yang mengalami musibah tanpa mengharapkan imbalan. |
| | | | 1.3.4. Menunjukan sikap membiarkan orang lain menjalankan ibadah sesuai dengan agama yang diyakini dengan baik. |
| | | | 1.3.5. Menolak dengan tegas provokasi yang dapat memecah belah kerukunan umat beragama. |

| NO | UNIT KOMPETENSI | ELEMEN KOMPETENSI | INDIKATOR KELULUSAN |
|----|-----------------|--|--|
| | | 1.4. Bekerjasama dan memiliki kepekaan yang tinggi terhadap masyarakat dan lingkungannya. | 1.4.1. Ikut serta dalam kegiatan kerja bakti yang ada di lingkungan masyarakat. |
| | | | 1.4.2. Ikut serta membantu warga masyarakat yang mengalami musibah tanpa mengharap imbalan. |
| | | | 1.4.3. Ikut serta mencari solusi atas permasalahan yang terjadi di masyarakat. |
| | | 1.5. Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, kepercayaan, dan agama serta pendapat/temuan original orang lain | 1.5.1. Menunjukkan kemauan untuk bekerja sama dengan siapapun yang memiliki latar belakang budaya, pandangan, kepercayaan dan agama. |
| | | | 1.5.2. Melaksanakan kesepakatan yang telah diputuskan secara bersama-sama |
| | | | 1.5.3. Menunjukkan kemauan mendengarkan pendapat orang lain. |
| | | | 1.5.4. Menunjukkan sikap tidak mengambil/menyalin pendapat/temuan original orang lain tanpa menyebutkan sumber. |
| | | 1.6. Menjunjung tinggi penegakan hukum serta memiliki semangat untuk mendahulukan kepentingan bangsa serta masyarakat luas | 1.6.1. Mematuhi peraturan yang berlaku di masyarakat. |
| | | | 1.6.2. Menunjukkan kejadian yang bertentangan dengan hukum yang terjadi di masyarakat. |
| | | | 1.6.3. Melaksanakan sanksi atas perbuatan yang telah dilakukan. |
| | | | 1.6.4. Menolak dengan tegas perbuatan korupsi |

| NO | UNIT KOMPETENSI | ELEMEN KOMPETENSI | INDIKATOR KELULUSAN |
|----------------------------------|--|---|--|
| | | | yang dapat merugikan negara. |
| KEMAMPUAN DI BIDANG KERJA | | | |
| 2. | Mampu membuat desain <i>gim</i> sesuai dengan dengan pengarahan dari pemberi kerja | 2.1. Membuat konsep <i>game</i> dengan menerjemahkan pengarahan dari pemberi kerja | 2.1.1. Ketepatan dalam mengidentifikasi kebutuhan pengembangan <i>game</i> sesuai dengan keinginan pemberi kerja; 2.1.2. Membuat konsep <i>game</i> secara garis besar berkaitan dengan keinginan pemberi kerja. |
| | | 2.2. Menulis skrip dan membuat <i>storyboard</i> sesuai dengan alur cerita | 2.2.1. Ketepatan dalam menulis alur cerita untuk pengembangan <i>gim</i> interaktif; 2.2.2. Ketepatan dalam membuat <i>storyboard</i> untuk <i>gim</i> . |
| | | 2.3. Merancang tampilan <i>gim</i> sesuai dengan alur cerita | 2.3.1. Ketepatan membuat desain objek <i>gim</i> dan lingkungan yang sesuai dengan konsep <i>gim</i> . 2.3.2. Ketepatan membuat desain antar muka grafis pengguna (<i>graphical user interface</i>) sesuai dengan konsep <i>gim</i> . 2.3.3. Ketepatan dalam mengidentifikasi suara dan musik untuk <i>gim</i> sesuai dengan konsep <i>gim</i> . |
| | | 2.4. Merancang aturan permainan <i>gim</i> yang memiliki tantangan, pilihan, perubahan dan peluang dari sumber cerita yang tersedia | 2.4.1. Ketepatan dalam merancang mekanik yang terdapat di dalam <i>gim</i> ; 2.4.2. Ketepatan dalam merancang interaksi antar objek <i>gim</i> sesuai dengan alur cerita <i>gim</i> ; 2.4.3. Ketepatan dalam merancang sistem |

| NO | UNIT KOMPETENSI | ELEMEN KOMPETENSI | INDIKATOR KELULUSAN |
|----|--|---|--|
| | | | skoring sesuai dengan alur cerita gim. |
| 3. | Mampu membuat aset grafis untuk <i>gim</i> menggunakan perangkat lunak standar industri | 3.1. Melakukan persiapan pembuatan aset grafis untuk <i>gim</i> | 3.1.1. Ketepatan dalam mengidentifikasi fitur komponen desain visual untuk <i>gim</i> sesuai dengan spesifikasi desain; 3.1.2. Ketepatan mengidentifikasi paket perangkat lunak grafis yang digunakan untuk desain visual <i>gim</i> sesuai dengan spesifikasi desain. |
| | | 3.2. Melakukan pembuatan aset grafis yang akan digunakan untuk antarmuka grafis pengguna <i>gim</i> | 3.2.1. Ketepatan membuat <i>background</i> dan properti sesuai dengan spesifikasi desain <i>gim</i> ; 3.2.2. Ketepatan membuat karakter sesuai dengan spesifikasi desain <i>gim</i> . |
| | | 3.3. Melakukan evaluasi hasil pembuatan komponen desain visual | 3.3.1. Ketepatan dalam mendemostrasikan hasil komponen desain visual sesuai dengan spesifikasi desain; 3.3.2. Ketepatan melakukan peninjauan berdasarkan umpan balik. |
| 4. | Mampu membuat <i>gim casual</i> 2D yang teruji, interaktif, mudah digunakan pemain <i>gim</i> berdasarkan desain dari perancang <i>gim</i> | 4.1. Menerjemahkan dokumen desain <i>gim</i> dari perancang <i>gim</i> atau pemberi kerja | 4.1.1. Ketepatan dalam mengidentifikasi elemen <i>gim</i> yang dibutuhkan sesuai dengan dokumen desain <i>gim</i> ; 4.1.2. Ketepatan dalam mengidentifikasi algoritma yang dibutuhkan sesuai dengan dokumen desain <i>gim</i> ; 4.1.3. Ketepatan dalam mengisi dokumen pembuatan <i>gim</i> dengan baik sesuai |

| NO | UNIT KOMPETENSI | ELEMEN KOMPETENSI | INDIKATOR KELULUSAN |
|----|-----------------|--|--|
| | | | standar dokumen pembuatan <i>gim</i> . |
| | | 4.2. Membuat <i>gameplay</i> sesuai dengan dokumen desain <i>gim</i> | <p>4.2.1. Ketepatan mengelola <i>scene</i> dan/atau <i>frame</i> sesuai dengan dokumen desain <i>gim</i>;</p> <p>4.2.2. Ketepatan dalam merangkai asset menjadi tampilan <i>gim</i> yang menarik sesuai desain dari perancang <i>gim</i>;</p> <p>4.2.3. Ketepatan dalam mengatur '<i>behavior</i>' asset <i>gim</i> sesuai dengan desain dari perancang <i>gim</i>;</p> <p>4.2.4. Ketepatan dalam memberikan deteksi input pemain <i>gim</i> sesuai dengan desain dari perancang <i>gim</i>;</p> <p>4.2.5. Ketepatan dalam mengimplementasikan algoritma program untuk menyelesaikan mekanik <i>gim</i> sesuai dengan desain <i>gim</i> yang diberikan oleh perancang <i>gim</i>;</p> <p>4.2.6. Ketepatan dalam menambahkan sistem skoring pada layout sesuai dengan desain dari perancang <i>gim</i>;</p> <p>4.2.7. Ketepatan dalam menambahkan algoritma sistem skoring pada <i>gim</i> yang dibuat.</p> |
| | | 4.3. Melakukan pembuatan antarmuka sesuai dengan dokumen desain <i>gim</i> | <p>4.3.1. Ketepatan dalam membuat menu awal <i>gim</i> sesuai desain dari perancang <i>gim</i>;</p> <p>4.3.2. Ketepatan dalam menempatkan <i>splash screen</i> sesuai desain dari perancang <i>gim</i>;</p> <p>4.3.3. Ketepatan dalam membuat layout <i>finish</i> atau <i>gim over</i> sesuai</p> |

| NO | UNIT KOMPETENSI | ELEMEN KOMPETENSI | INDIKATOR KELULUSAN |
|----|--|---|---|
| | | | desain dari perancang <i>gim</i> . |
| | | 4.4. Melakukan pengujian <i>gim</i> pada perangkat yang menjadi target | 4.4.1. Ketepatan dalam membuat paket aplikasi <i>gim</i> sesuai dengan platform yang dituju; 4.4.2. Ketepatan dalam menjalankan program sesuai dengan prosedur pengujian; 4.4.3. Ketepatan memperbaiki kesalahan sesuai dengan hasil pengujian. |
| | | 4.5. Memaparkan dan mengevaluasi hasil pekerjaan bersama perancang <i>gim</i> atau pemberi kerja | 4.5.1. Ketepatan dalam memaparkan hasil pekerjaan bersama perancang <i>gim</i> atau pemberi kerja. 4.5.2. Ketepatan dalam mengevaluasi hasil pekerjaan bersama perancang <i>gim</i> atau pemberi kerja. |
| 5. | Mampu melakukan monetisasi dasar pada <i>gim</i> yang dihasilkan | 5.1. Melakukan integrasi iklan di dalam <i>gim</i> sesuai dengan kebijakan iklan media interaktif (IMA) pada jalur distribusi | 4.1.1 Ketepatan dalam menempatkan iklan pada <i>layout</i> <i>gim</i> . 4.1.2 Ketepatan dalam pemakaian algoritma program <i>event</i> pada <i>gim</i> yang dibuat. |
| | | 5.2. Merilis <i>gim</i> yang dibuat pada jalur distribusi | 5.2.1. Ketepatan dalam membuat deskripsi <i>gim</i> yang dibuat. 5.2.2. Ketepatan dalam mengambil gambar-gambar sesuai dengan permintaan jalur distribusi. 5.2.3. Ketepatan dalam menambahkan sistem rating yang diminta <i>market store</i> . 5.2.4. Ketepatan dalam <i>build release</i> <i>gim</i> . 5.2.5. Ketepatan dalam menambahkan <i>gim</i> |

| NO | UNIT KOMPETENSI | ELEMEN KOMPETENSI | INDIKATOR KELULUSAN |
|----|-----------------|---|--|
| | | | <p>pemrograman yang digunakan;</p> <p>6.2.3. Ketepatan dalam menggunakan sintaks bahasa yang sesuai untuk pembuatan urutan, seleksi, dan iterasi;</p> <p>6.2.4. Ketepatan dalam menggunakan sintaks bahasa yang sesuai untuk untuk membuat fungsi;</p> <p>6.2.5. Ketepatan dalam menggunakan sintaks bahasa yang sesuai untuk untuk pemrosesan array standar;</p> <p>6.2.6. Ketepatan dalam menggunakan sintaks bahasa yang sesuai untuk membuat class dan objek;</p> <p>6.2.7. Ketepatan dalam menggunakan sintaks bahasa yang sesuai untuk membuat <i>inheritance</i>.</p> |
| | | 6.3. Menggunakan fitur-fitur perangkat lunak pengembangan <i>gim</i> standar industri | <p>6.3.1. Ketepatan dalam mengelola asset <i>gim</i> pada perangkat lunak pengembangan <i>gim</i> standar industri;</p> <p>6.3.2. Ketepatan dalam menggunakan scene dan atau layout <i>gim</i> pada perangkat lunak pengembangan <i>gim</i> standar industri;</p> <p>6.3.3. Ketepatan dalam menggunakan fitur <i>behavior</i> asset <i>gim</i> pada perangkat lunak pengembangan <i>gim</i> standar industri;</p> <p>6.3.4. Ketepatan dalam penggunaan <i>event</i> pada perangkat lunak pengembangan <i>gim</i> standar industri;</p> |

| NO | UNIT KOMPETENSI | ELEMEN KOMPETENSI | INDIKATOR KELULUSAN |
|----|---|---|--|
| 7. | Mampu mengoperasikan perangkat lunak pengolah gambar standar industri | 7.1. Mempersiapkan perangkat lunak pengolah gambar standar industri | <p>7.1.1. Ketepatan memilih perangkat lunak pengolah gambar.</p> <p>7.1.2. Melakukan instalasi perangkat lunak pengolah gambar sesuai dengan prosedur.</p> <p>7.1.3. Ketepatan membuat file baru, menyimpan, dan membuka file sesuai dengan prosedur.</p> |
| | | 7.2. Menggunakan alat yang terdapat pada perangkat lunak pengolah gambar standar industri | <p>7.2.1. Ketepatan dalam membuat objek dengan alat yang ada dalam perangkat lunak pengolah gambar.</p> <p>7.2.2. Ketepatan dalam melakukan penyuntingan gambar dengan alat yang ada dalam perangkat lunak pengolah gambar.</p> <p>7.2.3. Ketepatan dalam melakukan Penggabungan dan penghapusan (manipulasi) gambar dengan alat yang ada dalam perangkat lunak pengolah gambar.</p> |
| 8. | Mampu membuat representasi diri sesuai dengan kemampuan yang dimiliki | 8.1. Membangun citra diri yang baik di masyarakat | <p>8.1.1. Ketepatan dalam menjalin hubungan baik dengan berbagai komunitas dan media gim di Indonesia.</p> <p>8.1.2. Ketepatan dalam membuat tulisan di media sosial, blog, atau situs web pribadi.</p> |
| | | 8.2. Menyusun portofolio promosi diri yang baik | 8.2.1. Ketepatan dalam menyiapkan informasi yang akan ditampilkan pada portofolio. |

| NO | UNIT KOMPETENSI | ELEMEN KOMPETENSI | INDIKATOR KELULUSAN |
|----------------------------------|--|---|---|
| | | | 8.2.2. Ketepatan dalam menyusun portofolio yang baik. |
| PENGETAHUAN YANG DIKUASAI | | | |
| 9. | Menguasai pengetahuan faktual tentang pengembangan gim | 9.1. Memahami gambaran gim secara umum 9.2. Memahami tahapan-tahapan dalam membangun sebuah gim (<i>game development life cycle</i>) | 9.1.1. Ketepatan dalam menjelaskan sejarah perkembangan gim. 9.1.2. Ketepatan dalam menjelaskan jenis-jenis gim. 9.1.3. Ketepatan dalam menjelaskan elemen formal dan dramatis dalam sebuah gim. 9.1.4. Ketepatan dalam menjelaskan sistem rating gim. 9.2.1. Ketepatan dalam menjelaskan tahapan-tahapan dalam membangun sebuah gim. 9.2.2. Ketepatan dalam menjelaskan pelaku di dalam industri gim. 9.2.3. Ketepatan dalam menjelaskan personil yang terlibat di dalam pengembangan gim. |
| 10. | Menguasai pengetahuan faktual dan pengetahuan operasional dasar desain gim | 10.1. Memahami gambaran umum desain gim | 10.1.1. Ketepatan dalam menjelaskan definisi desain gim. 10.1.2. Ketepatan dalam menjelaskan tujuan desain gim. 10.1.3. Ketepatan dalam menjelaskan proses desain gim. 10.1.4. Ketepatan dalam menjelaskan peranan dalam tim desain gim. 10.1.5. Ketepatan dalam menjelaskan tujuan dokumen desain gim. 10.1.6. Ketepatan dalam menjelaskan struktur dokumen desain gim. |

| NO | UNIT KOMPETENSI | ELEMEN KOMPETENSI | INDIKATOR KELULUSAN |
|----|-----------------|--|---|
| | | 10.2. Memahami gambaran umum tentang konsep gim | 10.2.1. Ketepatan dalam menjelaskan definisi konsep sebuah gim. 10.2.2. Ketepatan dalam menjelaskan memperoleh 10.2.3. Ketepatan dalam menjelaskan ide dasar terkait latar belakang pembuatan sebuah gim. 10.2.4. Ketepatan dalam menjelaskan merumuskan ide menjadi konsep gim. |
| | | 10.3. Memahami gambaran umum tentang dunia gim | 10.3.1. Ketepatan dalam menjelaskan dunia gim. 10.3.2. Ketepatan dalam menjelaskan tujuan dunia gim. 10.3.3. Ketepatan dalam menjelaskan dimensi dari dunia gim. |
| | | 10.4. Memahami gambaran umum tentang pengembangan karakter | 10.4.1. Ketepatan dalam menjelaskan tujuan desain karakter. 10.4.2. Ketepatan dalam menjelaskan hubungan antara pemain dengan objek gim. 10.4.3. Ketepatan dalam menjelaskan penampilan visual. 10.4.4. Ketepatan dalam menjelaskan desain audio. |
| | | 10.5. Memahami gambaran umum tentang <i>storytelling</i> | 10.5.1. Ketepatan dalam menjelaskan definisi <i>storytelling</i> . 10.5.2. Ketepatan dalam menjelaskan jenis-jenis <i>storytelling</i> . 10.5.3. Ketepatan dalam menjelaskan <i>linier stories</i> . 10.5.4. Ketepatan dalam menjelaskan <i>non linier stories</i> . |

| NO | UNIT KOMPETENSI | ELEMEN KOMPETENSI | INDIKATOR KELULUSAN |
|----|-----------------|---|---|
| | | | 10.5.5. Ketepatan dalam menjelaskan mekanisme untuk memajukan plot. |
| | | 10.6. Memahami gambaran umum tentang <i>user experience</i> | 10.6.1. Ketepatan dalam menjelaskan antarmuka pengguna. |
| | | | 10.6.2. Ketepatan dalam menjelaskan desain antarmuka pengguna <i>player-centric</i> . |
| | | | 10.6.3. Ketepatan dalam menjelaskan proses desain. |
| | | | 10.6.4. Ketepatan dalam menjelaskan model kamera. |
| | | | 10.6.5. Ketepatan dalam menjelaskan elemen visual. |
| | | | 10.6.6. Ketepatan dalam menjelaskan perangkat input. |
| | | | 10.6.7. Ketepatan dalam menjelaskan mekanisme navigasi. |
| | | 10.7. Memahami <i>gameplay</i> dalam sebuah gim | 10.7.1. Ketepatan menjelaskan hirarki tantangan. |
| | | | 10.7.2. Ketepatan dalam menjelaskan menggunakan tantangan yang umum digunakan. |
| | | | 10.7.3. Ketepatan dalam menjelaskan tindakan. |
| | | | 10.7.4. Ketepatan dalam menjelaskan penyimpanan gim. |
| | | 10.8. Memahami mekanika inti dalam sebuah gim | 10.8.1. Ketepatan dalam menjelaskan mekanika inti. |
| | | | 10.8.2. Ketepatan dalam menjelaskan mekanika inti dan <i>gameplay</i> . |
| | | | 10.8.3. Ketepatan dalam menjelaskan desain mekanika inti. |

| NO | UNIT KOMPETENSI | ELEMEN KOMPETENSI | INDIKATOR KELULUSAN |
|-----|---|---|---|
| | | 10.9. Memahami teknik keseimbangan dalam gim (<i>game balancing</i>) | <p>10.9.1. Ketepatan dalam menjelaskan keseimbangan dalam gim.</p> <p>10.9.2. Ketepatan dalam menjelaskan tujuan melakukan keseimbangan dalam gim.</p> <p>10.9.3. Ketepatan dalam menjelaskan cara menghindari strategi yang dominan di dalam gim.</p> <p>10.9.4. Ketepatan dalam menggabungkan unsur kesempatan di dalam gim.</p> <p>10.9.5. Ketepatan dalam menjelaskan mengelola kesulitan.</p> <p>10.9.6. Ketepatan dalam menjelaskan Memahami teknik keseimbangan dalam gim (<i>game balancing</i>).</p> |
| 11. | Menguasai faktual dan operasional dasar perangkat lunak pengembangan gim standar industri | <p>11.1. Memahami gambaran umum tentang perangkat lunak pengembangan gim standar industri</p> <p>11.2. Memahami cara mengunduh dan menginstalasi perangkat lunak pengembangan gim</p> | <p>11.1.1. Ketepatan dalam menjelaskan perkembangan perangkat lunak pengembangan gim standar industri.</p> <p>11.1.2. Ketepatan dalam menyebutkan jenis-jenis perangkat lunak pengembangan gim standar industri.</p> <p>11.1.3. Ketepatan dalam menjelaskan arsitektur perangkat lunak pengembangan gim standar industri.</p> <p>11.2.1. Ketepatan dalam menjelaskan persyaratan untuk menginstal perangkat lunak</p> |

| NO | UNIT KOMPETENSI | ELEMEN KOMPETENSI | INDIKATOR KELULUSAN |
|-----|--|---|--|
| | | | <p>pengembangan gim standar industri.</p> <p>11.2.2. Ketepatan dalam mendemonstrasikan proses mengunduh perangkat lunak pengembangan gim standar industri.</p> <p>11.2.3. Ketepatan dalam mendemonstrasikan proses instalasi perangkat lunak pengembangan gim standar industri.</p> |
| | | 11.3. Memahami cara menggunakan perangkat lunak pengembangan gim standar industri | <p>11.3.1. Ketepatan dalam menjelaskan cara membuka perangkat lunak pengembangan gim standar industri.</p> <p>11.3.2. Ketepatan dalam menjelaskan komponen yang terdapat di dalam perangkat lunak pengembangan gim standar industri.</p> <p>11.3.3. Ketepatan dalam menjelaskan cara membuat file proyek baru.</p> <p>11.3.4. Ketepatan dalam menjelaskan cara membuat script.</p> <p>11.3.5. Ketepatan dalam menjelaskan cara mengatur editor script yang akan digunakan.</p> <p>11.3.6. Ketepatan dalam menjelaskan cara menjalankan script.</p> |
| 12. | Menguasai pengetahuan dasar dan teknik pengujian gim | 12.1. Memahami konsep pengujian gim | <p>12.1.1. Ketepatan dalam menjelaskan kualitas dari sebuah gim.</p> <p>12.1.2. Ketepatan menjelaskan definisi pengujian gim.</p> |

| NO | UNIT KOMPETENSI | ELEMEN KOMPETENSI | INDIKATOR KELULUSAN |
|-----|---|---|---|
| | | | 12.1.3. Ketepatan dalam menjelaskan tujuan pengujian gim. |
| | | 12.2. Memahami teknik pengujian gim. | 12.2.1. Ketepatan dalam menyebutkan teknik pengujian pengujian gim. 12.2.2. Ketepatan dalam menjelaskan proses pengujian sesuai dengan jenis pengujian. |
| 13. | Menguasai konsep dasar algoritma pemrograman dan teknik pemrograman | 13.1. Memahami konsep dasar algoritma | 13.1.1. Ketepatan dalam menjelaskan definisi algoritma pemrograman. 13.1.2. Ketepatan dalam menjelaskan kriteria algoritma yang baik 13.1.3. Ketepatan dalam menjelaskan struktur proses dalam algoritma pemrograman 13.1.4. Ketepatan dalam menjelaskan penyajian algoritma dalam bentuk pseudocode. 13.1.5. Ketepatan dalam menjelaskan penyajian algoritma dalam bentuk flowchart. |
| | | 13.2. Memahami teknik dasar pemrograman dengan baik | 13.2.1. Ketepatan dalam menjelaskan teknik percabangan di dalam algoritma. 13.2.2. Ketepatan dalam menjelaskan teknik perulangan di dalam algoritma. 13.2.3. Ketepatan dalam menjelaskan teknik pemrograman modular di dalam algoritma. |
| | | 13.3. Memahami algoritma pemrosesan array | 13.3.1. Ketepatan dalam menjelaskan algoritma untuk |

| NO | UNIT KOMPETENSI | ELEMEN KOMPETENSI | INDIKATOR KELULUSAN |
|-----|--|--|--|
| | | | <p>memanipulasi data pada array.</p> <p>13.3.2. Ketepatan dalam menjelaskan algoritma untuk mengurutkan data pada array.</p> <p>13.3.3. Ketepatan dalam menjelaskan algoritma untuk mencari data pada array</p> |
| | | 13.4. Memahami algoritma pemrosesan array | <p>13.4.1. Ketepatan dalam menjelaskan manipulasi pada array.</p> <p>13.4.2. Ketepatan dalam menjelaskan teknik pengurutan data.</p> <p>13.4.3. Ketepatan menjelaskan teknik pencarian data.</p> |
| 14. | Menguasai pengetahuan faktual dan pengetahuan operasional dasar perangkat lunak standar industri untuk mengolah gambar | 14.1. Memahami lingkungan perangkat lunak standar industri untuk mengolah gambar | <p>14.1.1. Ketepatan dalam menjelaskan tentang perangkat lunak untuk mengolah gambar.</p> <p>14.1.2. Ketepatan dalam menjelaskan cara melakukan instalasi perangkat lunak standar industri untuk mengolah gambar.</p> <p>14.1.3. Ketepatan dalam menjelaskan komponen yang terdapat di dalam perangkat lunak standar industri untuk mengolah gambar.</p> |
| | | 14.2. Memahami cara menggunakan menyiapkan dan mengatur tampilan gambar | <p>14.2.1. Ketepatan dalam menjelaskan cara membuat lembar kerja baru.</p> <p>14.2.2. Ketepatan dalam menjelaskan mengatur tampilan layar</p> |

| NO | UNIT KOMPETENSI | ELEMEN KOMPETENSI | INDIKATOR KELULUSAN |
|-----|---|--|--|
| | | 14.3. Memahami cara menggunakan alat untuk mengolah gambar | 14.3.1. Ketepatan dalam menjelaskan cara menggunakan layer. 14.3.2. Ketepatan dalam menjelaskan cara menggunakan alat untuk menyeleksi gambar. 14.3.3. Ketepatan dalam menjelaskan cara menggunakan alat untuk menggambar. 14.3.4. Ketepatan dalam menjelaskan cara menggunakan alat untuk membuat teks. 14.3.5. Ketepatan dalam menjelaskan cara menggunakan alat untuk membuat shapes. 14.3.6. Ketepatan dalam menjelaskan cara menggunakan alat untuk transformasi objek. 14.3.7. Ketepatan dalam menjelaskan cara menggunakan alat untuk melakukan filter. |
| 15. | Menguasai pengetahuan faktual tentang Hak kekayaan intelektual (HKI) dan pengetahuan operasional dasar publikasi gim melalui jalur distribusi | 15.1. Memahami aspek legalitas pembuatan gim | 15.1.1. Ketepatan dalam menjelaskan jenis-jenis HKI. 15.1.2. Ketepatan isi menjelaskan peraturan (undang-undang) yang berlaku untuk perlindungan HAKI. 15.1.3. Ketepatan menjelaskan jenis-jenis dan ciri-ciri karya/produk yang memiliki hak cipta dan hak paten. 15.1.4. Ketepatan menjelaskan isi UU ITE. |

| NO | UNIT KOMPETENSI | ELEMEN KOMPETENSI | INDIKATOR KELULUSAN |
|-----|--|--|---|
| | | | 15.1.5. Ketepatan mengidentifikasi perbuatan yang dilarang dalam UU ITE dan sanksinya. |
| | | 15.2. Memahami cara mendaftarkan gim yang dihasilkan pada HKI | 15.2.1. Ketepatan dalam menjelaskan persyaratan pengajuan HKI gim yang dihasilkan. 15.2.2. Ketepatan menjelaskan cara mendaftarkan gim yang dihasilkan pada HKI. |
| | | 15.3. Memahami cara mempublikasikan gim pada jalur distribusi. | 15.3.1. Ketepatan dalam menjelaskan kebutuhan untuk merilis gim. 15.3.2. Ketepatan dalam menjelaskan cara membuat aplikasi gim menjadi Apk yang siap rilis. 15.3.3. Ketepatan dalam menjelaskan cara membuat akun di jalur distribusi. 15.3.4. Ketepatan dalam menjelaskan cara mempublikasikan gim pada jalur distribusi. 15.3.5. Ketepatan dalam menjelaskan cara mengupdate gim di jalur distribusi. |
| 16. | Menguasai pengetahuan faktual tentang monetisasi dan pengetahuan operasional dasar mengintegrasikan iklan pada gim | 16.1. Memahami konsep monetisasi pada gim | 16.1.1. Ketepatan dalam menjelaskan definisi monetisasi pada gim. 16.1.2. Ketepatan dalam menjelaskan jenis model monetisasi pada gim. 16.1.3. Ketepatan dalam menjelaskan jenis-jenis iklan yang dapat diintegrasikan pada gim. 16.1.4. Ketepatan dalam menjelaskan |

| NO | UNIT KOMPETENSI | ELEMEN KOMPETENSI | INDIKATOR KELULUSAN |
|-----|---|--|---|
| | | | kebijakan iklan media interaktif (IMA) pada jalur distribusi |
| | | 16.2. Memahami cara melakukan integrasi iklan pada gim | 16.2.1. Ketepatan dalam menjelaskan cara menempatkan iklan pada <i>layout</i> gim. 16.2.2. Ketepatan dalam menjelaskan algoritma program <i>event</i> pada gim yang dibuat. |
| 17. | Menguasai pengetahuan faktual tentang konsep diri dan teknik membangun citra diri yang baik di masyarakat | 17.1. Memahami tentang konsep diri | 17.1.1. Ketepatan dalam menjelaskan definisi konsep diri. 17.1.2. Ketepatan menjelaskan perkembangan konsep diri. 17.1.3. Ketepatan dalam menjelaskan faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan konsep diri. 17.1.4. Ketepatan dalam menjelaskan dimensi konsep diri. 17.1.5. Ketepatan dalam menjelaskan peranan konsep diri. 17.1.6. Ketepatan dalam menjelaskan ciri-ciri tingkah laku individu yang memiliki konsep diri positif. 17.1.7. Ketepatan dalam menjelaskan ciri-ciri tingkah laku individu yang memiliki konsep diri negatif. |
| | | 17.2. Memahami cara membangun citra diri yang baik di masyarakat | 17.3. Ketepatan dalam menjelaskan cara membangun citra diri yang baik di masyarakat. 17.4. Ketepatan dalam menjelaskan cara menyusun portofolio yang baik. |

| NO | UNIT KOMPETENSI | ELEMEN KOMPETENSI | INDIKATOR KELULUSAN |
|-------------------------------|--|---|--|
| HAK DAN TANGGUNG JAWAB | | | |
| 18. | Mampu bekerjasama dengan orang lain secara kooperatif dalam tim pengembangan gim | 18.1. Bekerjasama dengan orang lain | 18.1.1. Siap membantu menggantikan teman yang sedang sakit. 18.1.2. Menerima masukan dan pendapat orang lain. |
| | | 18.2. Bekerja dalam sebuah tim | 18.2.1. Terlaksananya target kerja individu. 18.2.2. Terlaksananya target kerja tim. |
| 19. | Mampu melakukan komunikasi yang efektif | 19.1. Melakukan komunikasi yang baik dan efektif dengan rekan kerja | 19.1.1. Ketepatan mengidentifikasi karakteristik rekan kerja. 19.1.2. Terlaksananya komunikasi verbal dan non verbal. |
| | | 19.2. Memproses informasi | 19.2.1. Menjawab pertanyaan dengan cepat. 19.2.2. Menerima informasi dari orang yang tepat. |
| 20. | Mampu melakukan pengawasan atas kuantitas dan mutu hasil kerja orang lain. | 20.1. Melakukan pengawasan atas kuantitas pekerjaan orang lain | 20.1.1. Ketepatan menjelaskan deskripsi tugas dan target waktu yang harus diselesaikan sesuai spesifikasi desain. 20.1.2. Ketepatan mengendalikan waktu, dan target pekerjaan sesuai dengan perencanaan |
| | | 20.2. Melakukan pengawasan atas mutu pekerjaan orang lain | 1.1.1. Ketepatan melakukan monitoring proses sesuai dengan standar pengembangan. 1.1.2. Ketepatan memberikan umpan balik terhadap mutu pekerjaan orang lain sesuai dengan |

| NO | UNIT KOMPETENSI | ELEMEN KOMPETENSI | INDIKATOR KELULUSAN |
|----|-----------------|-------------------|-------------------------|
| | | | spesifikasi desain gim. |

E. Rekognisi Pembelajaran Lampau

Rekognisi Pembelajaran Lampau (RPL) adalah proses penilaian dan pengakuan berbasis KKNI, atas capaian pembelajaran seseorang yang diperoleh selama hidupnya, baik melalui program pendidikan formal, informal, non-formal maupun secara otodidak.

RPL dapat dikembangkan pada sektor pendidikan, sektor ketenagakerjaan (kenaikan pangkat, jenjang karir) atau pemberian penghargaan dan pengakuan oleh masyarakat terhadap seseorang yang telah menunjukkan bukti-bukti unggul dalam keahlian atau kompetensi tertentu.

RPL diharapkan dapat memperluas akses dan kesempatan serta mempercepat waktu bagi masyarakat luas dalam meningkatkan kemampuan maupun keahliannya melalui program kursus dan pelatihan.

Pengembangan dan pelaksanaan RPL harus didasari oleh beberapa prinsip, antara lain:

1. Mengutamakan transparansi dan akuntabilitas. Informasi tentang proses penyelenggaraan dan persyaratan untuk mengikuti RPL harus dapat diakses secara luas baik oleh pengguna (individu yang membutuhkan) maupun masyarakat umum.
2. Institusi atau lembaga penyelenggara RPL harus telah terakreditasi oleh badan akreditasi tingkat nasional, memiliki mandat yang sah dari institusi atau badan yang relevan dan berwenang untuk hal tersebut.
3. Menunjukkan kesadaran mutu terhadap penyelenggaraan dan implikasi RPL pada lulusan, khusus nya dan masyarakat luas pada umumnya.

4. Setiap institusi atau lembaga penyelenggara RPL harus melakukan evaluasi secara berkelanjutan untuk menjamin pencapaian mutu lulusan sesuai dengan standar yang ditetapkan
5. Penyelenggara kursus dan pelatihan yang memiliki sifat multi disiplin perlu mempertimbangkan kemungkinan untuk menyelenggarakan program RPL.

Terkait dengan kursus dan pelatihan pengembangan *gim* jenjang III, maka pembelajaran lampau yang dapat diakui sebagai bagian dari capaian pembelajaran khusus adalah: pengalaman kerja, belajar mandiri mengenai pembuatan/pengembangan *gim* dengan arsitektur sederhana, atau mengikuti jenjang kursus dan pelatihan pembuatan/pengembangan *gim* dengan arsitektur sederhana resmi yang diakui oleh pemerintah.

21. PENUTUP

Program kursus dan pelatihan telah mulai berkembang sejak lama di berbagai negara maju, sehingga banyak jenis kursus dan pelatihan yang dikembangkan di Indonesia mungkin telah pula berkembang dengan baik dinegara-negara lain. Oleh karena itu arah pengembangan lembaga kursus dan pelatihan di Indonesia pada waktu yang akan datang harus menuju kearah internasionalisasi, sehingga dapat dicapai kesetaraan baik capaian pembelajaran, standar kompetensi atau mutu lulusan.

Tendensi pergerakan pekerja antar negara akan semakin besar di waktu yang akan datang sebagai implikasi dari globalisasi. Oleh karena itu lembaga kursus dan pelatihan di Indonesia akan menjadi salah satu penyedia tenaga kerja terampil yang potensial baik untuk Indonesia sendiri maupun negara-negara lain yang membutuhkan. Hal ini menuntut perlunya ditumbuhkan kesadaran yang tinggi akan penjaminan mutu berkelanjutan, baik dalam lingkungan internal lembaga penyelenggara maupun secara eksternal melalui badan-badan akreditasi dan sertifikasi. Keunggulan dalam memenangkan persaingan antara lulusan lembaga kursus dan pelatihan nasional dengan lembaga kursus dan pelatihan internasional harus menjadi salah satu fokus pengembangan di masa yang akan datang.

Sebagai bangsa yang memiliki kekayaan tradisi dan budaya maka berbagai kursus dan pelatihan yang khas Indonesia sudah berkembang dengan pesat sampai saat ini, terutama dalam bidang seni, pariwisata, kuliner, dan lain-lain. Walaupun demikian, masih diperlukan upaya untuk memperoleh pangakuan yang lebih luas baik ditingkat nasional maupun internasional, mengembangkan standar kompetensi lulusan yang khas serta menjadikannya sebagai kekayaan nasional.

Terkait dengan kursus dan pelatihan pengembangan gim jenjang III ini, maka arah pengembangan spesifik yang akan dilakukan adalah lebih menekankan

pada *output* lulusan yang sesuai dengan perkembangan dan tuntutan dunia industri mengenai teknologi *gim* masa depan. Oleh karena itu *link and match* tuntutan industri pengembangan *gim* dengan kurikulum lembaga kursus dan pelatihan *Pengembangan gim* Jenjang III harus sejalan dan *up to date*.