



**MENTERI KETENAGAKERJAAN
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;

- c. bahwa sesuai dengan Surat Kepala Pusbang Literasi dan Profesi SDM Komunikasi Nomor B-298/KOMINFO/BLSDM-10/LT.03.07/07/2016 tanggal 1 Juli 2016 telah disampaikan permohonan penetapan 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
- d. bahwa berdasarkan pertimbangan sebagaimana dimaksud dalam huruf a dan huruf b, perlu ditetapkan dengan Keputusan Menteri;

- Mengingat :
- 1. Undang-Undang Nomor 13 Tahun 2003 tentang Ketenagakerjaan (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003 Nomor 39, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4279);
 - 2. Peraturan Pemerintah Nomor 31 Tahun 2006 tentang Sistem Pelatihan Kerja Nasional (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2006 Nomor 67, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4637);
 - 3. Peraturan Presiden Nomor 8 Tahun 2012 tentang Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2012 Nomor 24);
 - 4. Peraturan Presiden Nomor 18 Tahun 2015 tentang Kementerian Ketenagakerjaan (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2015 Nomor 19);
 - 5. Peraturan Menteri Ketenagakerjaan Nomor 21 Tahun 2014 tentang Penerapan Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2014 Nomor 1792);
 - 6. Peraturan Menteri Ketenagakerjaan Nomor 3 Tahun 2016 tentang Tata Cara Penetapan Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia (Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2016 Nomor 258);

MEMUTUSKAN:

- Menetapkan :
- KESATU : 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, sebagaimana tercantum dalam Lampiran dan merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari Keputusan Menteri ini.
- KEDUA : Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia sebagaimana dimaksud dalam Diktum KESATU secara nasional menjadi acuan dalam penyusunan jenjang kualifikasi nasional, penyelenggaraan pendidikan dan pelatihan profesi, uji kompetensi dan sertifikasi profesi.
- KETIGA : Pemberlakuan Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia sebagaimana dimaksud dalam Diktum KESATU dan penyusunan jenjang kualifikasi nasional sebagaimana dimaksud Diktum KEDUA ditetapkan oleh Menteri Komunikasi dan Informatika dan/atau Kementerian/ Lembaga Teknis terkait sesuai dengan tugas dan fungsinya.
- KEEMPAT : Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia sebagaimana dimaksud dalam Diktum KETIGA dikaji ulang setiap 5 (lima) tahun atau sesuai dengan kebutuhan.
- KELIMA : Dengan ditetapkannya Keputusan Menteri ini, maka Keputusan Menteri Tenaga Kerja dan Transmigrasi Nomor KEP.109/MEN/VI/2010 tentang Penetapan Rancangan Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia Sektor Komunikasi dan Informatika Sub Sektor Teknologi dan Informatika Bidang Desain Grafis menjadi Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia, dicabut dan dinyatakan tidak berlaku.

KEENAM : Keputusan Menteri ini mulai berlaku pada tanggal ditetapkan.

Ditetapkan di Jakarta
pada tanggal 10 NOVEMBER 2016

MENTERI KETENAGAKERJAAN
REPUBLIK INDONESIA,



M. HANIF DHAKIRI

LAMPIRAN
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

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Berada dalam era perdagangan bebas, baik dalam lingkup regional AFTA dalam kerangka Masyarakat Ekonomi ASEAN pada 31 Desember 2015 maupun dalam skala perdagangan bebas yang lebih luas dalam kerangka WTO, daya saing Sumber Daya Manusia (SDM) merupakan kunci untuk memenangkan persaingan. Era pasar bebas tidak hanya mengenai perdagangan barang dan jasa saja, namun juga menyangkut kebebasan mobilitas tenaga kerja antar negara. Situasi ini dapat menjadi peluang sekaligus tantangan, di satu sisi membuka kesempatan bekerja seluas-luasnya melintas negara dengan lebih mudah, di sisi lainnya persaingan tenaga kerja akan semakin tajam. Mempersiapkan SDM berdaya saing tinggi agar mampu berkompetisi secara global merupakan tantangan yang harus dihadapi.

Untuk menyiapkan SDM yang berkualitas sesuai dengan tuntutan pasar

kerja dilakukan melalui pendidikan formal, nonformal, maupun informal. Pendidikan formal adalah jalur pendidikan yang terstruktur dan berjenjang yang terdiri atas pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi. Pendidikan nonformal adalah jalur pendidikan di luar pendidikan formal yang dapat dilaksanakan secara terstruktur dan berjenjang. Sedangkan pendidikan informal adalah jalur pendidikan keluarga dan lingkungan. Dari semua jalur pendidikan tersebut setiap peserta didik mendapatkan pengakuan yang sama dari pemerintah setelah peserta didik lulus ujian sesuai dengan standar nasional pendidikan.

Pendidikan merupakan sumber penyedia SDM untuk memenuhi kebutuhan dunia industri, untuk itu diperlukan hubungan timbal balik antara keduanya. Dunia Pendidikan dituntut untuk mampu menyediakan SDM yang sesuai dengan kualifikasi kebutuhan industri. SDM yang berkualitas akan menjamin kesinambungan dari industri. Untuk itu diperlukan rumusan standar kualifikasi SDM yang dibutuhkan industri. Standar kebutuhan kualifikasi SDM tersebut diwujudkan ke dalam Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia (SKKNI) yang merupakan refleksi atas kompetensi yang diharapkan dimiliki orang-orang atau seseorang yang akan bekerja di bidang tersebut. Di samping itu, standar tersebut harus juga memiliki kesetaraan dan relevansinya terhadap standar yang berlaku pada sektor industri di negara lain, bahkan berlaku secara internasional.

Desain Grafis merupakan bidang profesi yang berkembang pesat sejak Revolusi Industri (abad ke-19) saat di mana informasi melalui berbagai media semakin luas digunakan untuk mendukung perdagangan. Bidang Desain Grafis di dunia internasional juga dikenal dengan beberapa nama lain seperti Desain Komunikasi Visual, Desain Komunikasi, Komunikasi Visual dan Komunikasi Grafis. Di Indonesia istilah yang digunakan yaitu Desain Grafis atau Desain Komunikasi Visual.

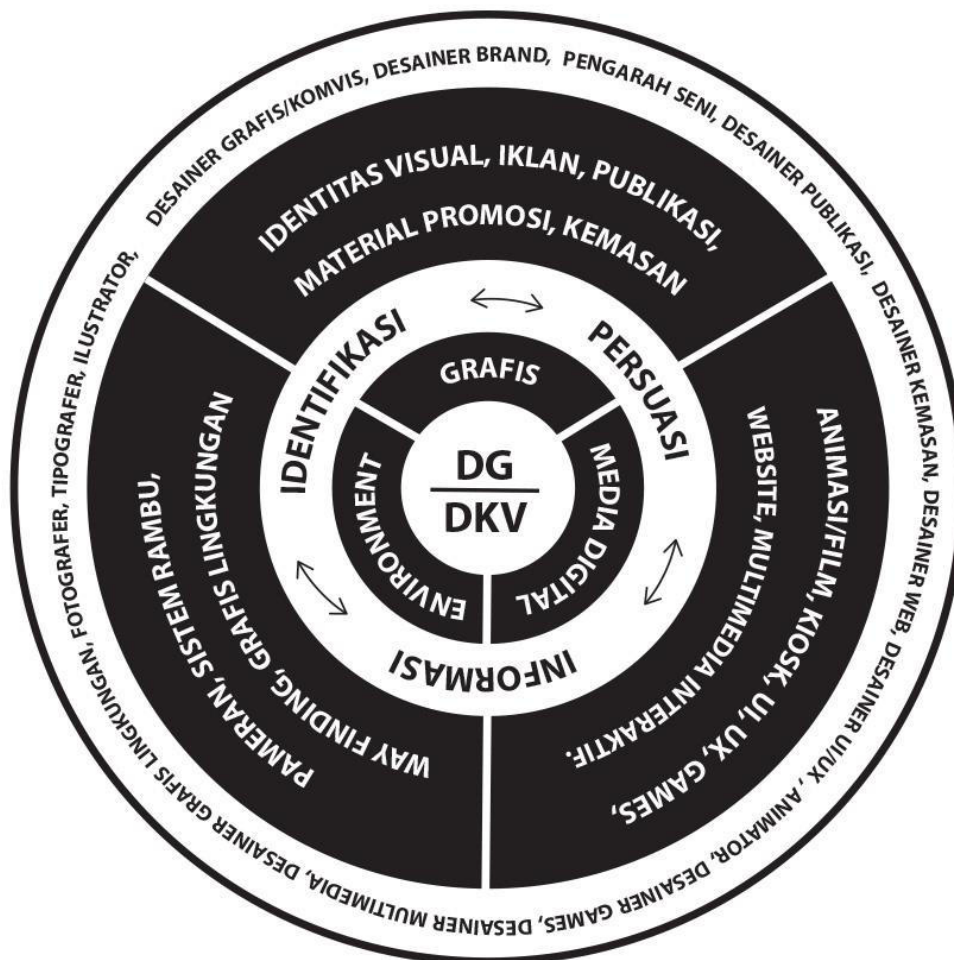
Sebelum digunakan juga istilah Desain Komunikasi Visual, Desain Grafis ditinjau dari arti katanya: desain memiliki arti merancang atau merencanakan. Kata grafis sendiri mengandung dua pengertian: (1) *Graphien* (lt.=garis, marka) yang kemudian menjadi *Graphic Arts* atau Komunikasi Grafis, (2) *Graphise Vakken* (bld=pekerjaan cetak) yang di Indonesia menjadi Grafika, diartikan sebagai percetakan. Jadi pengertian Desain Grafis adalah pekerjaan dalam bidang komunikasi visual yang berhubungan dengan grafika (cetakan) dan/atau pada bidang dua dimensi, dan statis (tidak bergerak dan bukan *time-based image*). Pengertian tersebut akhirnya berkembang karena meningkatnya kesadaran akan manfaat yang dapat dipetik dari keakuratan dalam penyampaian informasi pada masyarakat. Hal tersebut juga didukung dengan perkembangan teknologi informasi dalam bidang pengembangan perangkat lunak aplikasi desain grafis, internet, *mobile* dan teknologi digital lainnya. Perkembangan teknologi ini telah memunculkan media baru yang lahan garapan baru para desainer grafis/komunikasi visual, sehingga memunculkan para spesialis di bawah bidang Desain Grafis/Desain Komunikasi Visual. Bidang Desain Grafis/Desain Komunikasi Visual tidak terbatas pada desain untuk media yang dicetak melainkan juga pada media digital yang berbasis waktu (*time-based image*).

Dengan demikian, secara khusus Desainer Grafis/Komunikasi Visual adalah seseorang yang mempunyai keahlian 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).

Seorang Desainer Grafis/Komunikasi Visual mengemas informasi menjadi media visual yang dimengerti khalayak sasarannya. Desainer Grafis/Komunikasi Visual membuat konsep komunikasi grafis, merancang dan meyelaraskan elemen-elemen desain sesuai dengan prinsip-prinsip desain. Untuk mencapai tujuan komunikasi yang

diharapkan. Di samping itu harus mampu mengawasi dan memberikan supervisi produksi. Seorang Desainer Grafis/Komunikasi Visual dalam bekerja mendapatkan bahan-bahan berupa naskah dari penulis naskah, gambar dari ilustrator, foto dari fotografer, maupun materi-materi lainnya dari pihak ketiga. Agar hasil yang diperoleh sesuai dengan kebutuhannya, Desainer Grafis/Komunikasi Visual harus mampu membuat *brief* dan memberikan supervisi kepada pihak ketiga yang menjadi rekanannya.

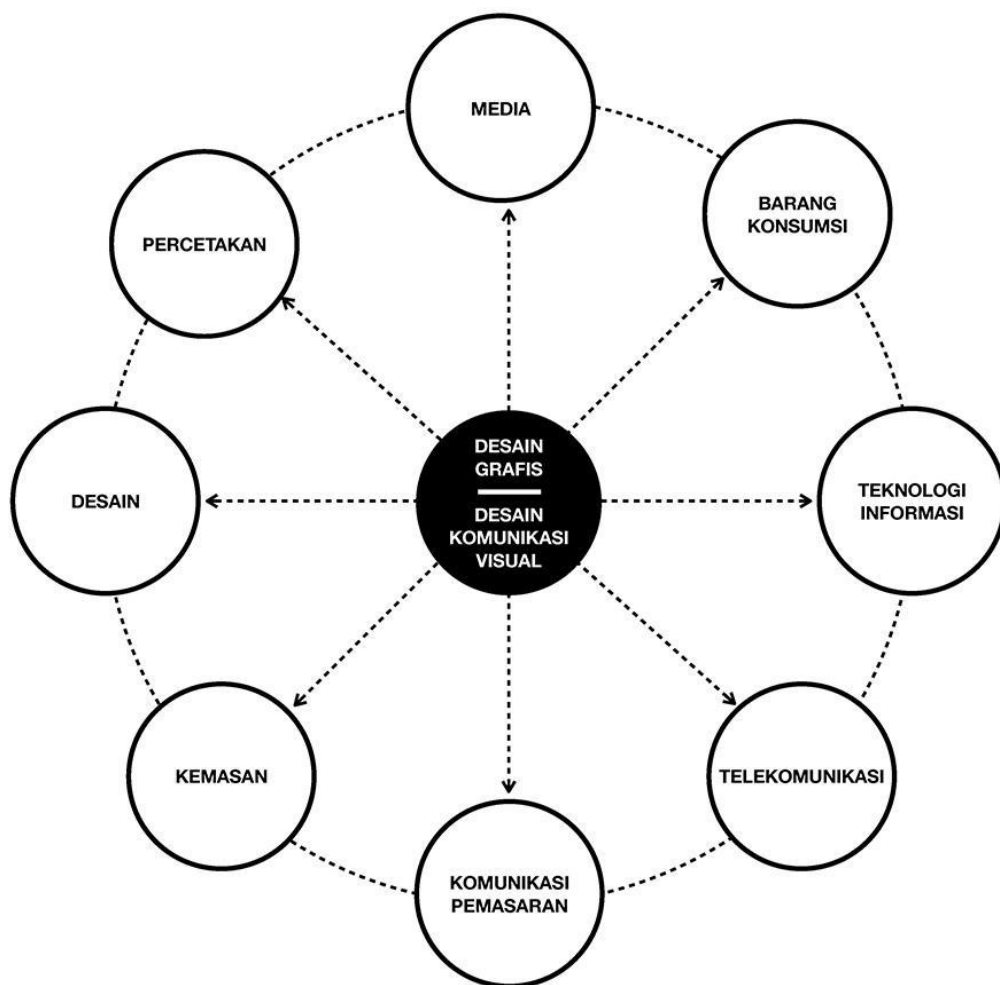
Di bawah ini merupakan peta profesi untuk memberikan gambaran mengenai fungsi dan lingkup bidang Desain Grafis/Desain Komunikasi Visual.



Gambar 1.1. Peta Profesi Desain Grafis/Desain Komunikasi Visual

Dari peta profesi tersebut terlihat lingkup profesi bidang Desain Grafis/Desain Komunikasi Visual yang mencakup 3 (tiga) fungsi

pentingnya yaitu *to inform*, *to indentify*, dan *to persuade*. Fungsi memberikan informasi, mengidentifikasi dan membujuk (mempersuasi) dengan mempergunakan media grafis (berbasis cetak), media digital, dan *environmental* (lingkungan). Ketiga jenis media tersebut dapat digunakan secara sendiri-sendiri maupun secara terpadu. Adapun lingkup profesi terbagi menjadi profesi yang lebih umum biasanya disebut desainer grafis/komunikasi visual dan profesi yang lebih spesialis seperti: desainer *brand*, desainer kemasan, desainer *website*, desainer multimedia, dan lain-lain. Gambaran tersebut menunjukkan bahwa profesi ini akan terus berkembang sesuai dengan kemajuan teknologi.



Gambar 1.2. Peta Industri terkait bidang Desain Grafis/Desain Komunikasi Visual

Bidang profesi Desain Grafis/Desain Komunikasi Visual hampir menyentuh seluruh aspek kehidupan mencakup bidang politik,

ekonomi, sosial, dan budaya. Namun dalam peta industri terkait Desain Grafis/Desain Komunikasi Visual di atas digambarkan industri-industri di mana pada umumnya seorang Desainer Grafis/Komunikasi Visual dibutuhkan keberadaannya. Pada industri-industri tersebut di atas banyak dibutuhkan jasa Desainer Grafis/Komunikasi Visual baik sebagai desainer yang bekerja di studio desain, butik kreatif, biro iklan (*agency*), sebagai desainer lepas (*freelancer*) maupun menjadi desainer *inhouse*. Kebutuhan akan Desainer Grafis/Komunikasi Visual yang kompeten untuk menunjang industri-industri terkait sangat besar. Apalagi sudah memasuki era pasar bebas ASEAN dalam kerangka Masyarakat Ekonomi ASEAN (MEA). Karena itu perlu disiapkan suatu standar yang dapat jadi acuan bagi tenaga kerja dalam profesi ini, baik dalam posisinya untuk menentukan jenjang ketenagakerjaan maupun dalam perencanaan pendidikan penunjangnya. Agar terjadi kesinambungan antara pendidikan dengan dunia industri dalam penyediaan SDM yang berdaya saing.

Standardisasi yang saat ini dibuat tak mungkin menahan laju perkembangan bidang Desain Grafis/Desain Komunikasi Visual. Tetapi dengan melihat apa yang telah terjadi baik di negara-negara lain maupun di dalam negeri, diharapkan usaha membuat acuan ini dapat mengantisipasi perkembangan bidang Desain Grafis/Desain Komunikasi Visual.

Bidang Desain Grafis/Desain Komunikasi Visual merupakan bagian dari ilmu seni rupa yang dimanfaatkan untuk berkomunikasi. Karena itu ada beberapa hal yang disyaratkan bagi yang akan bekerja dalam bidang profesi ini menyangkut: wawasan, keterampilan, kepekaan dan kreativitas. Dalam bidang kompetensi Desain Grafis/Desain Komunikasi Visual hal yang harus dikuasai sebagai prakondisi sebelum bekerja adalah:

1.1 Sikap Kerja (*Attitude*)

Bekerja sebagai penunjang bidang komunikasi membutuhkan manusia yang sadar akan tugasnya sebagai **pengantar pesan/informasi**. Pada tingkat mula telah disadarkan akan pentingnya aspek informatif. Untuk dibutuhkan wawasan mengenai teori komunikasi untuk melakukan tugas yang lebih tinggi tingkat kesulitan dalam pemecahan masalahnya. Hal tersebut menyangkut beberapa hal tersebut di bawah ini:

- (a) Pesan/*message* (apa yang akan diinformasikan);
- (b) Khalayak/*audience* (siapa khalayak yang dituju);
- (c) Sasaran/*objective* (apa tujuan yang diharapkan).

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

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

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

- a. Pengetahuan, keterampilan dan kepekaan mengenai **elemen desain** (*line, shape, form, texture, contrast, space, tone, colour, etc*) dan **prinsip desain** (*harmony, balance, rhythm, contrast, depth, etc*).
- b. Memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam **tipografi**.
- c. Memiliki keterampilan **menggambar** dan kepekaan pada unsur gambar (garis, bidang, warna, dst).
- d. Memiliki keterampilan mengoperasikan **perangkat lunak desain grafis**.
- e. Memiliki pengetahuan dasar **fotografi**.
- f. Memiliki pengetahuan dasar **motion graphic**.
- g. Memiliki pengetahuan dasar **audio visual**.
- h. Memiliki pengetahuan dasar **website**.
- i. Memiliki pengetahuan produksi dan teknologi produksi.

1.3 Kreativitas (*Creativity*)

Bidang Desain Grafis/Desain Komunikasi Visual menuntut hasil yang bukan hanya benar dan sesuai tujuan komunikasi, tetapi juga karya yang menampilkan **keunikan** dan **kesegaran** gagasan. Hal ini menjadi penting karena: (a) pada dasarnya manusia selalu menuntut hal baru untuk menghindari kebosanan, (b) dalam era banjir informasi seperti yang kita alami saat ini (tiap orang menerima sedikitnya tujuh ribu informasi/hari) pesan yang tak unik/menarik akan hilang ditelan kegaduhan komunikasi. Dalam kondisi ini kreativitas seorang Desainer Desain Grafis/Desain Komunikasi Visual menjadi sangat dibutuhkan.

B. Pengertian

Pengertian istilah-istilah teknis dalam dokumen ini dapat dilihat dan dijelaskan sebagai berikut:

1. *Branding* adalah program merumuskan, membentuk dan memproyeksikan nilai-nilai yang dimiliki oleh sebuah entitas (*brand*) yang digunakan untuk membangun kesadaran, daya tarik, memotivasi tindakan dan memperluas loyalitas pelanggan.
2. *Corporate Identity* adalah suatu gambaran menyeluruh dari aspek perilaku, komunikasi dan lingkungan sebuah entitas/perusahaan yang diekspresikan melalui suatu simbolisasi; biasanya logo, warna, isi dan gaya komunikasi perusahaan, serta ekspresi visual dan verbal lainnya.
3. *Craftmanship* adalah kualitas yang indah atau mengesankan dari suatu hasil karya yang telah dibuat dengan menggunakan banyak keterampilan. Pengertian ini erat kaitannya dengan istilah Kriya.
4. Desain adalah suatu proses pengembangan gagasan dengan membangun pola hubungan antara masalah, kemungkinan solusi dengan pemerhati/pengguna yang ditujunya.
5. Desain Grafis atau Desain Komunikasi Visual adalah proses pengembangan solusi untuk suatu permasalahan dengan menggunakan potensi grafis atau komunikasi visual sebagai alat/media bantunya.
6. Desainer Grafis atau Desainer Komunikasi Visual: seseorang yang merancang dan mengatur kegiatan membuat solusi visual untuk

kebutuhan program pembuatan identitas, informasi dan persuasi agar sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan pihak pemberi tugas.

7. *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.
8. *Design thinking* adalah metodologi yang digunakan oleh desainer untuk memecahkan masalah yang kompleks dan mencari solusi yang diinginkan. *Design Thinking* mengacu pada logika, imajinasi, intuisi, dan penalaran secara menyeluruh hingga pada bayangan respon pemerhatinya (empati), untuk mengeksplorasi kemungkinan-kemungkinan solusi untuk mengarah pada tujuan yang diinginkan, terutama yang bermanfaat bagi pengguna.
9. *Entitas* adalah sesuatu yang keberadaannya berbeda dan tidak bergantung kepada hal atau sesuatu yang lain; satuan yang berwujud. Entitas dapat berupa hal, peristiwa, layanan, produk, perusahaan, perorangan, dan sebagainya.
10. Gagasan atau ide adalah buah pikiran yang timbul karena penciptaan alasan tertentu yang bukan berasal dari pengalaman hasil observasi yang sudah terbukti/terverifikasi.
11. Imajinasi adalah kemampuan untuk membentuk ide atau konsep yang baru; daya pikir untuk membentuk gambaran tertentu yang belum pernah terindra (dilihat, didengar, dialami) sebelumnya.
12. Konsep desain adalah gagasan utama yang mendasari seluruh pembentukan/implementasi desain.
13. Kreatif adalah kemampuan atau kekuatan untuk menciptakan/membuat sesuatu yang baru yang memiliki nilai perbaikan/konstruktif (bukan destruktif), yang ditandai dengan orisinalitas, ekspresif dan imajinatif.
14. Media adalah sesuatu yang berkaitan dengan penggunaan sarana (alat) komunikasi, sebagai penghantar kepada penerima.
15. Metode Komunikasi adalah langkah-langkah yang ditempuh untuk menghasilkan komunikasi sesuai yang diharapkan. Fungsi metode adalah sebagai alat untuk mencapai tujuan.

16. Organisasi Desain adalah suatu kesatuan yang terdiri dari bagian-bagian yang bertujuan untuk menjalankan fungsi dalam mendefinisikan masalah desain, menentukan desainer yang tepat, sehingga memungkinkan baginya untuk menyelesaikannya tepat waktu dan sesuai anggaran.
17. Perangkat lunak adalah program di dalam komputer yang lazim digunakan untuk membantu perwujudan solusi desain untuk media cetak, digital dan lingkungan.
18. *Project Brief* adalah pemahaman dan penjelasan singkat sebuah pekerjaan atau proyek yang diinginkan atau dimiliki oleh pemberi tugas atau klien.
19. Portofolio adalah koleksi terpilih dari karya-karya seorang desainer yang dimaksudkan untuk menampilkan gaya desain atau metode kerja seorang desainer. Portofolio biasanya digunakan oleh seorang desainer untuk menunjukkan contoh dari karya-karya yang berbeda yang pernah dikerjakan.
20. *Public relation* adalah praktek pengelolaan penyebaran informasi antara individu atau organisasi dan publik. Biasanya melibatkan berbagai program yang dirancang untuk mempromosikan atau melindungi citra dari seorang individu, perusahaan, atau sebuah produk
21. Purwarupa/*dummy* adalah replika/model dari sebuah rancangan yang menyerupai hasil akhir namun umumnya belum sampai memperlihatkan detail dari hasil akhir produksi.
22. *Ragam Gaya Desain* 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.
23. *Semiotik* adalah studi tentang tanda-tanda dan simbol-simbol serta penggunaan atau penafsirannya
24. *Seni* adalah kegiatan kreatif yang bebas batas dalam memaksimalkan potensi manusia dan kemanusiawian, sehingga dapat menghasilkan karya/kreasi yang baru, orisinal, mendobrak batasan, oleh sebab itu seringkali bersifat subyektif. Karya seni dapat diciptakan dengan

keahlian yang luar biasa dan bernilai tinggi, sebagai sebuah sebuah ekspresi dan penerapan keterampilan kreatif dan imajinasi penciptanya, dapat dinilai dari segi kehalusannya, keindahannya, dan/atau kekuatan emosionalnya.

25. Simbol adalah representasi yang mewakili atau melambangkan sesuatu yang lain, biasanya objek material yang mewakili sesuatu yang abstrak.
26. Strategi desain adalah taktik/teknik/cara pencapaian tujuan proyek yang dinilai paling tepat sasaran; berupa kerangka prinsip dasar desain yang dapat dikembangkan secara lebih efektif pencapaiannya dengan bantuan konsep desain.
27. Target atau sasaran komunikasi adalah kelompok tertentu di mana komunikasi tersebut ditujukan.

C. Penggunaan SKKNI

Standar Kompetensi dibutuhkan oleh beberapa lembaga/institusi yang berkaitan dengan pengembangan sumber daya manusia, sesuai dengan kebutuhan masing- masing:

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

D. Komite Standar Kompetensi

Susunan komite standar kompetensi pada Rancangan Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia (RSKKNI) Bidang Desain Grafis dan Desain Komunikasi Visual dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel1. Susunan Komite SKKNI Sektor Komunikasi dan Informatika

NO	NAMA	INSTANSI/LEMBAGA	JABATAN DALAM TIM
1.	Kepala Balitbang SDM Kominfo	Kementerian Kominfo	Pengarah
2.	Kepala Puslitbang Literasi dan Profesi Kominfo	Kementerian Kominfo	Ketua Pelaksana
3.	Sekretaris Badan Litbang SDM	Kementerian Kominfo	Sekretaris
4.	Kepala Biro Perencanaan	Kementerian Kominfo	Anggota Tim
5.	Sekretaris Ditjen Penyelenggaraan Pos dan Informatika	Kementerian Kominfo	Anggota Tim
6.	Sekretaris Ditjen Informasi dan Komunikasi Publik	Kementerian Kominfo	Anggota Tim
7.	Sekretaris Ditjen Aplikasi Informatika	Kementerian Kominfo	Anggota Tim
8.	Inspektur IV	Kementerian Kominfo	Anggota Tim
9.	Deputi Bidang Teknologi Informasi, Energi, dan Material	Badan Pengkajian dan Penerapan Teknologi (BPPT)	Anggota Tim
10.	Ketua Umum Asosiasi Pendidikan Tinggi Ilmu Komputer (APTIKOM)	APTIKOM	Anggota Tim
11.	Ketua Umum Ikatan Profesi Komputer dan Informatika Indonesia (IPKIN)	IPKIN	Anggota Tim
12.	Ketua Umum Ikatan Sarjana Komunikasi Indonesia (ISKI)	ISKI	Anggota Tim
13.	Ketua Lembaga Sertifikasi Profesi (LSP) TIK Indonesia	LSP TIK Indonesia	Anggota Tim

Tabel 2. Susunan tim perumus RSKKNI Bidang Desain Grafis dan Desain Komunikasi Visual.

NO	NAMA	INSTANSI/LEMBAGA	JABATAN DALAM TIM
1.	Dr. Iwan Gunawan, S.Sn.,M.Si.	Institut Kesenian Jakarta	Ketua
2.	Inda Ariesta, S.Sn, M.Sn.	Visual Cerdas Indonesia	Sekretaris
3.	Hastjarjo Boedi Wibowo, S.Sn., M.Sn.	Indigo Biru Nila	Anggota
4.	Eka Sofyan Rizal, S.Sn.	Paprieka studio	Anggota
5.	Nico Pranoto, BFA.	Cocinero	Anggota
6.	Irvan N. Suryanto, S.E.	Whitespace <i>Design</i>	Anggota
7.	Sari Wulandari, S.Sn, M.Sn.	BINUS University	Anggota
8.	Ato Hertianto, Dipl.Des.	Nubraindesign	Anggota
9.	Resita Kuntjoro-jakti, S.Sn., M.Sn.	BINUS University	Anggota
10.	Anny Triana	Kementerian Komunikasi dan Informatika	Anggota

Tabel 3. Susunan Tim verifikasi RSKKNI Bidang Desain Grafis dan Desain Komunikasi Visual

NO	NAMA	INSTANSI/LEMBAGA	JABATAN DALAM TIM
1.	Kepala Pusat Literasi dan Profesi	Kementerian Kominfo	Ketua
2.	Agustina Sumardiani	Kementerian Kominfo	Anggota
3.	Bambang Hariyadi	Kementerian Kominfo	Anggota
4.	Fajar Rulhudana	Kementerian Kominfo	Anggota
5.	Aldhino Anggorosesar	Kementerian Kominfo	Anggota
6.	Anny Triana	Kementerian Kominfo	Anggota
7.	Ika Deasy Ariyani	Kementerian Kominfo	Anggota

BAB II
STANDAR KOMPETENSI KERJA NASIONAL INDONESIA

A. Pemetaan Kompetensi

TUJUAN UTAMA	FUNGSI KUNCI	FUNGSI UTAMA	FUNGSI DASAR	
Mendesain solusi komunikasi visual melalui program identitas, informasi dan persuasi yang sesuai tujuan penyedia kegiatan kepada khalayaknya.	Menerapkan pengetahuan tentang desain dan obyektif dari program desain	Menerapkan pengetahuan tentang desain	Mengaplikasikan prinsip dasar desain	
			Menerapkan prinsip dasar komunikasi	
			Menerapkan pengetahuan produksi desain	
		Menentukan obyektif dari program desain	Menerapkan <i>project brief</i>	
			Memprogramkan <i>design brief</i>	
			Mengorganisasi informasi terkait proyek desain	
	Menerapkan program desain	Menerapkan proses desain	Menetapkan strategi desain	
			Mengembangkan konsep desain	
			Mengoperasikan perangkat lunak desain	
			Menciptakan karya desain	
			Mengevaluasi hasil karya desain	
			Mempresentasikan karya desain	
		Menerapkan proses produksi	Membuat materi siap produksi	
			Mengelola proses produksi	
		Mengelola program desain	Mengelola kerja	Mengelola proses desain
				Menerapkan perlindungan hak kekayaan intelektual
	Mengelola organisasi		Memimpin organisasi desain	
Mencipta desain secara interdisiplin				

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

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.74100.002.02

JUDUL UNIT : Menerapkan Prinsip Dasar Komunikasi

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

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA
1. Menggali materi informasi yang berkaitan dengan pengetahuan dasar komunikasi	1.1 Sumber informasi ditelusuri agar keabsahan informasi mengenai pengetahuan dasar komunikasi sesuai dengan kebutuhan. 1.2 Materi informasi ditunjukkan secara sistematis sesuai dengan proses komunikasi.
2. Menjelaskan pengetahuan dasar komunikasi	2.1 Definisi dan prinsip dasar komunikasi diterangkan secara teoritis. 2.2 Fungsi komunikasi diuraikan secara sistematis.
3. Membedakan komponen komunikasi	3.1 Komponen komunikator dari proses komunikasi dijelaskan secara teoritis. 3.2 Komponen pesan dari proses komunikasi dijelaskan secara teoritis. 3.3 Komponen media dari proses komunikasi dijelaskan secara teoritis sesuai jenis-jenisnya. 3.4 Komponen komunikan dalam proses komunikasi dijelaskan secara teoritis. 3.5 Komponen pengaruh proses komunikasi dijelaskan secara teoritis.
4. Menerapkan pengetahuan dasar komunikasi visual	4.1 Definisi dan prinsip dasar komunikasi visual dijelaskan secara teoritis. 4.2 Proses dan cara komunikasi visual dilaksanakan sesuai tahapan.

BATASAN VARIABEL

1. Konteks variabel

- 1.1 Unit kompetensi ini digunakan sebagai dasar lingkup pekerjaan mendesain yang berhubungan dengan pengaplikasian pengetahuan komunikasi.
- 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.

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 desain yang berkaitan dengan komunikasi

3. Peraturan yang diperlukan

(Tidak ada.)

4. Norma dan standar

4.1 Norma

- 4.1.1 Menerapkan Perlindungan Hak Kekayaan Intelektual
- 4.1.2 Etika Profesi Desainer Grafis

4.2 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 ilmu/teori komunikasi
 - 3.2 Keterampilan
 - 3.2.1 Pemahaman dalam membaca (*literacy skills*) untuk menggali, mengolah dan menganalisa informasi/pengetahuan dasar komunikasi untuk dapat diintegrasikan ke 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 prinsip dasar komunikasi
 - 5.2 Kemampuan dalam mengaplikasikan prinsip dasar komunikasi visual

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

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.74100.004.02

JUDUL UNIT : Menerapkan *Project Brief*

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

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA
1. Memahami <i>project brief</i>	1.1 Data-data perusahaan/klien diuraikan secara verbal dan visual. 1.2 Permasalahan klien yang tercantum dalam <i>project brief</i> dirangkum sesuai kebutuhan. 1.3 Informasi anggaran yang dimiliki oleh klien dirumuskan sesuai kebutuhan.
2. Melaksanakan <i>project brief</i>	2.1 Tujuan proyek ditentukan sesuai permasalahan klien. 2.2 Ruang lingkup proyek disusun sesuai kebutuhan klien. 2.3 Waktu pengerjaan proyek disusun sesuai tahapan kerja. 2.4 Anggaran proyek diatur sesuai jadwal dan tahapan kerja.

BATASAN VARIABEL

1. Konteks variabel

- 1.1 *Project brief* adalah pemahaman dan penjelasan singkat sebuah pekerjaan atau proyek yang diinginkan atau dimiliki oleh pemberi tugas atau klien, berisi informasi permasalahan atau kebutuhan klien. Bentuk *project brief* bisa berupa rincian tertulis yang sudah disusun secara sistematis oleh pihak klien, bisa juga masih berupa deskripsi secara verbal yang disampaikan langsung oleh klien.
- 1.2 Klien adalah seseorang, kelompok, institusi atau perusahaan yang memerlukan/menggunakan saran atau jasa profesional seorang desainer grafis, desainer web, desainer tipografi, dan lain-lain. Sedangkan pemberi tugas adalah seseorang, kelompok, institusi atau perusahaan yang memberikan pekerjaan kepada orang atau

kelompok, dalam hal ini adalah desainer grafis, desainer web, desainer tipografi, dan lain-lain.

1.3 Informasi atau data awal perusahaan klien atau pemberi tugas.

2. Peralatan dan perlengkapan

2.1 Peralatan

2.1.1 Alat tulis/gambar/warna

2.1.2 Kertas

2.1.3 Komputer dengan sambungan internet

2.2 Perlengkapan

2.2.1 Contoh data-data klien

2.2.2 Contoh *project brief*

3. Peraturan yang diperlukan

(Tidak ada.)

4. Norma dan standar

4.1 Norma

4.1.1 Etika berbahasa

4.2 Standar

4.2.1 (Tidak ada.)

PANDUAN PENILAIAN

1. Konteks penilaian

1.1 Pola pemahaman terhadap *project brief*

1.2 Metode yang digunakan dalam menerjemahkan *project brief* ke dalam konsep awal

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*

3.2 Keterampilan

3.2.1 Membaca, meneliti, menggali dan mengolah data/informasi klien

3.2.2 Berkomunikasi dengan pihak klien, terutama mendengarkan dan bertanya kepada klien

4. Sikap kerja yang diperlukan

4.1 Teliti

4.2 Cekatan

4.3 Sabar mendengarkan

4.4 Berani bertanya

4.5 Sopan, tidak menggurui

5. Aspek kritis

5.1 Kemampuan dalam memahami *project brief*

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.74100.006.02

JUDUL UNIT : Mengorganisasi Informasi Terkait Proyek Desain

DESKRIPSI UNIT : Unit kompetensi ini berhubungan dengan sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang dibutuhkan dalam mengorganisasi informasi terkait proyek desain.

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA
1. Mempersiapkan informasi	1.1 Metode pengumpulan informasi dipilih sesuai kebutuhan. 1.2 Informasi terkait <i>design brief</i> diorganisir diolah secara sistematis. 1.3 Informasi terkait <i>design brief</i> disusun berdasarkan metode analisis.
2. Menganalisis informasi	2.1 Metode analisis informasi dijelaskan secara teoritis. 2.2 Metode analisis informasi dipilih sesuai kebutuhan dalam <i>design brief</i> . 2.3 Informasi disusun sesuai kebutuhan pembuatan rekomendasi.
3. Merumuskan informasi kunci	3.1 Rekomendasi informasi dibuat sesuai kebutuhan untuk pemahaman proyek desain. 3.2 Rekomendasi informasi dirumuskan sebagai informasi kunci sesuai kebutuhan dasar pengembangan strategi dan konsep desain.

BATASAN VARIABEL

1. Konteks variabel

1.1 Mengorganisasi informasi terkait proyek desain mempunyai pengertian kemampuan desainer dalam pengumpulan, identifikasi, analisis informasi yang dibutuhkan dalam pemecahan masalah sampai dengan cara bagaimana desainer membuat rekomendasi untuk penyusunan strategi dan konsep desain.

1.2 Informasi tersebut meliputi :

1.2.1 *Project brief*

- 1.2.2 *Design brief*
- 1.2.3 Informasi-informasi lain yang digunakan untuk pengayaan dalam proses pembuatan strategi dan konsep desain.
- 1.3 Informasi kunci yang dimaksud adalah informasi penting yang perlu diketahui terkait proyek.
- 2. Peralatan dan perlengkapan
 - 2.1 Peralatan
 - 2.1.1 Alat tulis/gambar/warna
 - 2.1.2 Kertas
 - 2.1.3 Komputer/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 berbahasa
 - 4.2 Standar
(Tidak ada.)

PANDUAN PENILAIAN

- 1. Konteks penilaian
 - 1.1 Metodologi pengumpulan informasi.
 - 1.2 Metodologi analisis data.
 - 1.3 Metodologi pembuatan rekomendasi untuk pembuatan strategi dan konsep desain.
- 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
3. Pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan
- 3.1 Pengetahuan
 - 3.1.1 Prinsip dasar desain
 - 3.1.2 Prinsip dasar komunikasi
 - 3.1.3 Metodologi pengumpulan informasi
 - 3.1.4 Metodologi analisis data
 - 3.1.5 Metodologi 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, tidak menggurui
 - 4.6 Ketegasan
5. Aspek kritis
- 5.1 Kemampuan dalam mengaplikasikan metode pengumpulan informasi yang dipilih sesuai kebutuhan proyek desain
 - 5.2 Kemampuan dalam mengaplikasikan metode analisis informasi yang dipilih sesuai *design brief*

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 efektif pencapaiannya 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.74100.008.02

JUDUL UNIT : Menetapkan Konsep Desain

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

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA
1. Mengembangkan informasi kunci	1.1 Bahan informasi kunci dikelompokkan sesuai dengan konteks dan tujuan desain. 1.2 Informasi kunci dikembangkan menjadi gagasan .
2. Mengolah gagasan konsep desain	2.1 Gagasan dikembangkan menjadi beberapa alternatif sesuai <i>design brief</i> . 2.2 Alternatif gagasan divalidasi sesuai dengan tujuan desain. 2.3 Gagasan terpilih disusun menjadi konsep desain .
3. Mengkomunikasikan konsep desain dalam tim internal	3.1 Metode komunikasi yang paling sesuai dipilih berdasarkan tujuan desain. 3.2 Aspek di dalam konsep desain dikembangkan sesuai dengan metode komunikasi terpilih. 3.3 Konsep desain diuraikan sesuai dengan tujuan desain dalam tim internal.
4. Menetapkan konsep desain dalam tim internal	4.1 Umpan balik mengenai konsep desain oleh tim internal dihubungkan dengan tujuan desain. 4.2 Konsep desain dirumuskan sesuai perkembangan konsep di tim internal.

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 Informasi kunci adalah informasi penting yang perlu diketahui terkait proyek.
- 1.3 Gagasan atau ide adalah rancangan yang masih tersusun di dalam pikiran.
- 1.4 Konsep desain adalah pemikiran utama dalam pembentukan desain.
- 1.5 Metode komunikasi adalah langkah-langkah yang ditempuh untuk menghasilkan komunikasi sesuai yang diharapkan. Fungsi metode adalah sebagai alat untuk mencapai tujuan.
- 1.6 Umpan balik adalah tanggapan atas suatu proses.

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 mengintegrasikan informasi dan *project brief*

- 1.2 Kemampuan mengembangkan kemungkinan pencapaian tujuan proyek
- 1.3 Kemampuan mengkomunikasikan skenario pencapaian tujuan dan ide strategisnya

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 mengembangkan informasi kunci menjadi gagasan
 - 5.2 Kemampuan dalam menyusun gagasan menjadi 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	1.1 Perangkat lunak yang relevan digunakan dijelaskan sesuai jenis-jenis dan perbedaan utamanya. 1.2 Manfaat, karakter, keunggulan dan kekurangan dari tiap jenis perangkat lunak yang digunakan diuraikan secara teoritis dan melalui contoh karya. 1.3 Perangkat lunak dipilih sesuai kebutuhan.
2. Menetapkan perangkat lunak	2.1 Fasilitas dalam perangkat lunak digunakan secara optimal sesuai fungsinya. 2.2 Perangkat lunak yang sesuai dimanfaatkan untuk menghasilkan karya desain yang produktif dan hasil kerja yang optimal.

BATASAN VARIABEL

1. Konteks variabel

1.1 Perangkat lunak adalah program di dalam komputer yang lazim digunakan untuk membantu perwujudan solusi desain untuk media cetak, digital dan lingkungan.

1.2 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.

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

1.3.1 Wawancara lisan dan tertulis

1.3.2 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 projek

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 thumbnail 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 Bertanggung jawab

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.74100.011.02

JUDUL UNIT : Mengevaluasi Hasil Karya Desain

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

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA
1. Membandingkan karya-karya desain yang ada	1.1 Keunggulan/keberhasilan masing-masing karya diidentifikasi secara jelas dan selengkap-lengkapya berdasarkan pengetahuan desain dan referensi terkait. 1.2 Kelemahan/kekurangan masing-masing karya diidentifikasi secara jelas dan selengkap-lengkapya berdasarkan pengetahuan desain dan referensi terkait.
2. Memilih diantara karya-karya desain yang ada	2.1 Hasil perbandingan desain secara obyektif ditimbang kembali untuk menemukan solusi yang paling sesuai dengan <i>design brief</i> . 2.2 Hasil pertimbangan dikonfirmasi kembali sesuai <i>project brief</i> . 2.3 Karya yang memenuhi kriteria <i>design brief</i> dipersiapkan untuk dipresentasikan.

BATASAN VARIABEL

1. Konteks variabel

- 1.1 Penilaian, penyeleksian dan penilaian ulang/pengevaluasian karya desain timbul karena adanya pilihan hasil karya.
- 1.2 Unit kerja ini berpedoman pada kemampuan memberikan penilaian secara non-diskriminatif dan obyektif serta relevansi keilmuan yang terkait kepada metode dalam melakukan evaluasi.
- 1.3 Evaluasi dilaksanakan berdasarkan prinsip-prinsip desain; ketepatan desain dalam menjawab permasalahan dan kebutuhan klien; evaluasi harus mempertimbangkan semua aspek, terutama aspek fungsi dan aspek estetika.

2. Peralatan dan perlengkapan
 - 2.1 Peralatan
(Tidak ada.)
 - 2.2 Perlengkapan
 - 2.2.1 Tujuan proyek (*design brief & project brief*)
 - 2.2.2 Penjelasan proses dan pengembangan konsep desain
 - 2.2.3 Alat-alat untuk mencatat pemberian nilai
3. Peraturan yang diperlukan
(Tidak ada.)
4. Norma dan standar
 - 4.1 Norma
 - 4.1.1 Karya dapat terbukti sebagai solusi yang optimal
 - 4.1.2 Mematuhi Kode Etik Profesi Desainer Grafis (tentang hal orisinalitas dan plagiat)
 - 4.2 Standar
(Tidak ada)

PANDUAN PENILAIAN

1. Konteks penilaian
 - 1.1 Penilaian dilakukan pada proyek atau kegiatan kerja yang memungkinkan calon untuk menampilkan:
 - 1.1.1 Proses pencarian solusi sepenuhnya berdasarkan obyektivitas dari *project brief* dan *design brief*.
 - 1.1.2 Hasil karya desain secara visual memiliki orisinalitas, pemaknaan yang tepat dan nilai-nilai estetis dalam menjawab tantangan *project*.
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.74100.008.02: Mengembangkan Konsep Desain

3. Pengetahuan dan keterampilan
 - 3.1 Pengetahuan yang dibutuhkan
 - 3.1.1 Pengetahuan dasar desain grafis
 - 3.1.2 Pengetahuan dasar komunikasi
 - 3.1.3 Pengetahuan tentang konsep evaluasi karya desain
 - 3.2 Keterampilan yang dibutuhkan
 - 3.2.1 Kemampuan analitis
 - 3.2.2 Pengambilan keputusan
 - 3.2.3 Kemampuan menyimak

4. Sikap kerja yang diperlukan
 - 4.1 Menghargai Pendapat
 - 4.2 Adil (non subyektif)
 - 4.3 Berintegritas
 - 4.4 Terbuka
 - 4.5 Tegas

5. Aspek kritis
 - 5.1 Kemampuan menilai dan mengevaluasi karya desain yang sesuai *project brief* dan *design brief*
 - 5.2 Ketepatan memilih dan menilai karya berdasarkan *brief*
 - 5.3 Ketepatan menjabarkan penjelasan/alasan pemilihan karya
 - 5.4 Kemampuan menghubungkan antara pengetahuan/teori dengan aplikasinya dalam pemilihan dan evaluasi karya

KODE UNIT : M.74100.012.02

JUDUL UNIT : Mempresentasikan Karya Desain

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

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA
1. Menggunakan teori desain grafis dalam memaparkan atau mengidentifikasi konsep desain	1.1 Pendekatan kreatif serta segala proses dalam pencapaian hasil akhir desain disajikan secara proporsional dan pada tempatnya dan melalui progres yang berkesinambungan. 1.2 Penggunaan media dalam karya rancangan dijelaskan sesuai dengan konsep desain. 1.3 Penggunaan <i>layout</i> berikut elemennya dalam karya rancangan dijelaskan sesuai dengan konsep desain. 1.4 Penggunaan tipografi dalam karya rancangan dijelaskan sesuai konsep desain. 1.5 Penggunaan warna dalam karya rancangan dijelaskan sesuai dengan konsep desain.
2. Menggunakan teori komunikasi untuk mengidentifikasi komponen karya yang dipresentasikan	2.1 Subyek penyampai pesan/klien beserta kompetitornya diidentifikasi sesuai konsep desain. 2.2 Pesan-pesan melalui karya desain diuraikan secara rasional sesuai konsep desain. 2.3 Target atau sasaran komunikasi dijabarkan sesuai konsep desain.
3. Menjabarkan tahapan-tahapan desain secara menyeluruh kepada klien	3.1 Permasalahan dijelaskan secara lengkap. 3.2 Konsep solusi kreatif dijelaskan secara obyektif dan detil. 3.3 Eksekusi desain akhir sesuai konsep awal dijelaskan secara sistematis.

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA
4. Menampilkan presentasi visual	4.1 Dokumentasi serta tahapan dari pengembangan dan hasil karya desain ditampilkan secara tertulis maupun lisan. 4.2 <i>Dummy</i> atau purwarupa dipresentasikan dengan penjelasan secara lugas kepada klien.

BATASAN VARIABEL

1. Konteks variabel

- 1.1 Kriteria unjuk kerja dipastikan mengacu hanya kepada *design brief*, agar personil yang menjalankan unit kerja ini dibatasi hanya pada kemampuan menjelaskan dan mempersuasi.
- 1.2 Referensi, rangkuman informasi yang terkait dengan keperluan presentasi yang ditampilkan antara lain: arahan tipografi, arahan fotografi, arahan visual terhadap konsep, *concept board*, *mood-board*, *visual approach board*, *target audience board*, infografik, dan sebagainya.
- 1.3 Persiapan visual (non-verbal) dalam mempresentasikan hasil rancangan/*design output* adalah sebagai berikut:
 - 1.3.1 Purwarupa karya rancangan
 - 1.3.2 Dokumentasi/fotografi/visualisasi/*artist rendering*
 - 1.3.3 Materi presentasi (*slides & slides presentation*)
- 1.4 Persiapan verbal (non-visual) dalam mempresentasikan hasil rancangan/*design output* adalah sebagai berikut:
 - 1.4.1 Penguasaan permasalahan
 - 1.4.2 Penguasaan konsep kreatif
 - 1.4.3 Penguasaan komunikasi
- 1.5 Kreatif adalah kemampuan atau kekuatan untuk menciptakan/membuat, ditandai dengan orisinalitas, ekspresif dan imajinatif.
- 1.6 Pendekatan kreatif adalah pendekatan dalam pemecahan masalah di dalam konteks desain dan komunikasi, yang memiliki keunikan dan orisinalitas.

- 1.7 Target atau sasaran komunikasi adalah kelompok tertentu di mana komunikasi tersebut ditujukan.
 - 1.8 Permasalahan adalah masalah-masalah yang telah diidentifikasi dapat diselesaikan melalui desain khususnya desain grafis/desain komunikasi visual.
 - 1.9 Konsep solusi kreatif adalah strategi untuk mencapai pemecahan masalah dengan cara baru dan orisinal.
2. Peralatan dan perlengkapan
 - 2.1 Peralatan
 - 2.1.1 Komputer lengkap dengan program presentasi digital
 - 2.1.2 Proyektor, layar proyektor dan *pointer* (alat bantu tunjuk)
 - 2.1.3 Media rekam dan audio visual
 - 2.2 Perlengkapan
 - 2.2.1 Karya desain dalam bentuk purwarupa
 - 2.2.2 Catatan pengingat konsep dan rangkuman riset
 - 2.2.3 Alat tulis dan alat bantu rekam guna dapat membuat berita acara/notulen untuk mencatat semua respon/tanggapan klien.
3. Peraturan yang diperlukan
(Tidak ada.)
4. Norma dan standar
 - 4.1 Norma
 - 4.1.1 Etika berbahasa
 - 4.2 Standar
 - 4.2.1 Berpenampilan formal, bersih dan rapih

PANDUAN PENILAIAN

1. Konteks penilaian
 - 1.1. Pemberian nilai berdasarkan kemampuan desainer dalam memaparkan rumusan masalah, pencarian solusi lewat berbagai pilihan pendekatan dan proses perancangan melalui metodologi

yang tepat, terstruktur dan optimal. Pendahuluan presentasi agar dijabarkan selugas-lugasnya.

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.74100.006.01: Mengorganisasi Informasi Terkait Proyek
- 2.5 M.74100.010.01: Menciptakan Karya Desain

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*

3.2 Keterampilan

- 3.2.1 Membaca, meneliti, menggali, mengolah data/informasi klien
- 3.2.2 Berkomunikasi, mampu mendengarkan, menyampaikan, jika diperlukan bertanya pada saat yang tepat
- 3.2.3 Kemampuan komunikasi secara persuasif di depan publik dan teori relasi antar manusia

4. Sikap kerja yang diperlukan

- 4.1 Santun
- 4.2 Profesional (obyektif)
- 4.3 Percaya diri
- 4.4 Berintegritas
- 4.5 Lugas
- 4.6 Aktif dan interaktif
- 4.7 Sistematis (terstruktur)

5. Aspek kritis

- 5.1 Kemampuan untuk menjelaskan strategi, konsep dan hasil karya desain secara lugas dan tepat
- 5.2 Keterampilan menggunakan bahasa yang tertata baik, kepribadian yang sopan dan keberanian dalam mempresentasikan tujuan/maksud pembuatan 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.74100.014.01

JUDUL UNIT : Mengelola Proses Produksi

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

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA
1. Membuat <i>production brief</i>	1.1 Spesifikasi teknis produksi dan informasi <i>production brief</i> diuraikan sesuai dengan kebutuhan desain akhir. 1.2 <i>Production brief</i> dituliskan secara lengkap agar pelaksanaan produksi dapat berhasil secara tepat.
2. Mengelola anggaran produksi	2.1 Informasi keseluruhan biaya produksi dan pengiriman dihitung sesuai kebutuhan seluruh pihak terkait produksi. 2.2 Penyesuaian dan efisiensi biaya produksi ditentukan berdasarkan anggaran proyek. 2.3 Total biaya produksi dan pengiriman ditentukan berdasarkan persetujuan pihak produksi dan klien.
3. Mengkoordinasikan produksi dengan seluruh pihak terkait	3.1 Jadwal pelaksanaan produksi ditentukan sesuai persetujuan klien. 3.2 Supervisi produksi dilakukan sesuai dengan spesifikasi produksi dan kebutuhan desain.

BATASAN VARIABEL

1. Konteks variabel

- 1.1 Unit kompetensi ini berlaku untuk pekerjaan pengelolaan produksi atau proses pra tayang, dikelola oleh desainer atau individu pendukung desainer dalam supervisi ketat desainer, sehingga hasil materi akhirnya sesuai dengan spesifikasi desain akhir.
- 1.2 Lingkup pekerjaan produksi desain biasanya berupa pencetakan oleh percetakan atau *digital printshop*, atau *programming* situs web, aplikasi/ *apps* oleh *programmer/ coder*, atau pembuatan media

audio video di *production house*, atau di *workshop*/bengkel kerja untuk yang pembuatan desain berwujud konstruksi tiga dimensi.

- 1.3 Pengujian unit kompetensi dapat berupa wawancara dan tes lisan/tertulis yang dapat menggambarkan penguasaan proses produksi.

2. Peralatan dan perlengkapan

2.1 Peralatan

2.1.1 Komputer dengan akses internet

2.1.2 Alat pencetak

2.2 Perlengkapan

2.2.1 Alat tulis

2.2.2 Buku/kertas tulis

2.2.3 Contoh portofolio yang melibatkan pekerjaan produksi

2.2.4 Contoh bukti proses produksi

3. Peraturan yang diperlukan

(Tidak ada.)

4. Norma dan standar

4.1 Norma kerja

4.1.1 Kode Etik Profesi Desainer Grafis

4.2 Standar

(Tidak ada.)

PANDUAN PENILAIAN

1. Konteks penilaian

1.1 Kemampuan mengelola proses produksi yang sesuai tujuan proyek.

1.2 Efisiensi pemanfaatan teknologi untuk mempermudah atau memperkecil risiko 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
 - 2.3 M.74100.013.02: Membuat Materi Siap Produksi

3. Pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan
 - 3.1 Pengetahuan
 - 3.1.1 Pengetahuan produksi
 - 3.1.2 Pengetahuan alat-alat produksi
 - 3.1.3 Pengoperasian komputer dan perangkat lunak produksi
 - 3.2 Keterampilan
 - 3.2.1 Berkomunikasi secara jelas dan tegas
 - 3.2.2 Berkoordinasi dengan berbagai pihak

4. Sikap kerja yang diperlukan
 - 4.1 Komunikatif dalam mencari kesepakatan diantara pihak-pihak yang berkaitan dengan proses produksi
 - 4.2 Teliti dalam menilai dan mengecek proses kerja
 - 4.3 Inisiatif mengusulkan kemajuan teknologi produksi
 - 4.4 Cekatan mengkomunikasikan setiap kemajuan proses

5. Aspek kritis
 - 5.1 Kemampuan melakukan koordinasi antara desainer dengan pihak pelaksana produksi
 - 5.2 Ketelitian untuk mengecek hasil produksi sesuai kebutuhan keutuhan pesan dan kesempurnaan tampilan

- KODE UNIT** : **M.74100.015.01**
- JUDUL UNIT** : **Mengelola Proses Desain**
- DESKRIPSI UNIT** : Unit ini mendeskripsikan keterampilan, sikap dan pengetahuan yang dibutuhkan dalam mengelola proses desain.

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA
1. Mengorganisir dokumen dan materi terkait proses penyelesaian pekerjaan desain	1.1 Dokumen <i>project brief</i> , <i>design brief</i> dan <i>production brief</i> dikelola sesuai kebutuhan. 1.2 Dokumen tambahan catatan kemajuan pekerjaan ditelaah sesuai kebutuhan. 1.3 Materi terkait proses kerja dikelola untuk keperluan kelancaran penyelesaian pekerjaan sesuai tujuan.
2. Mengintegrasikan keseluruhan proses desain	2.1 Tujuan proyek diacu agar selalu menjadi landasan dalam setiap aktivitas proses sesuai <i>project brief</i> . 2.2 Proses pengumpulan informasi dianalisis sesuai kebutuhan proyek. 2.3 Waktu kerja ditentukan sesuai dengan skala proyek dan jumlah aktifitas. 2.4 Proses pengembangan dan penetapan strategi dan konsep desain dikaitkan sesuai tujuan. 2.5 Proses pengembangan dan produksi karya desain dimaksimalkan agar tercipta solusi yang sesuai <i>project brief</i> . 2.6 Program presentasi, diskusi dan evaluasi pada setiap tahapan proses desaindikorelasikan secara sistematis.

BATASAN VARIABEL

1. Konteks variabel
 - 1.1 Unit ini berlaku untuk desainer yang berpengalaman mengelola proses desain dan penunjangnya, dibuktikan dengan portofolio proses dimaksud; juga beberapa bukti dokumen *brief* dan catatan kemajuan pekerjaan.

- 1.2 Dokumen tambahan catatan kemajuan kerja yang dimaksud dapat berupa:
 - 1.2.1 Dokumen penjadwalan, misalnya: jadwal proyek, jadwal rapat.
 - 1.2.2 Dokumen laporan progres, misalnya: lembar pelaporan waktu kerja (*time sheet*), lembar laporan rapat (*minute meeting*).
 - 1.2.3 Catatan tambahan konsep kreatif, ide-ide atau gagasan dan teknis pengerjaan
 - 1.2.4 Perlengkapan, peralatan, material yang digunakan
 - 1.2.5 Parameter/kendala
 - 1.2.6 Referensi atau acuan kerja
- 1.3 Materi terkait proses kerja yang dimaksud dapat berupa:
 - 1.3.1 Penjelasan singkat
 - 1.3.2 Gambar atau sketsa
 - 1.3.3 Bagan, grafik atau diagram alur kerja
 - 1.3.4 Data digital
 - 1.3.5 Foto
 - 1.3.6 Referensi teks

2. Peralatan dan perlengkapan

- 2.1 Peralatan
 - 2.1.1 Alat tulis
 - 2.1.2 Komputer dengan jaringan internet untuk mencari informasi
- 2.2 Perlengkapan
 - 2.2.1 Portofolio
 - 2.2.2 Dokumen beberapa jenis *brief*
 - 2.2.3 Dokumen tambahan catatan kemajuan kerja

3. Peraturan yang diperlukan

(Tidak ada.)

4. Norma dan standar
(Tidak ada.)

PANDUAN PENILAIAN

1. Konteks penilaian
 - 1.1 Penilaian dilakukan pada contoh proyek atau kegiatan kerja yang memungkinkan calon untuk menampilkan bukti dokumentasi kemajuan kerja secara langsung.
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
3. Pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan
 - 3.1 Pengetahuan
 - 3.1.1 Format dan metode pencatatan kemajuan pekerjaan
 - 3.2 Keterampilan
 - 3.2.1 Mengelola pengarsipan/dokumentasi
4. Sikap kerja yang diperlukan
 - 4.1 Teliti dalam mempertimbangkan hal-hal terkait proses.
 - 4.2 Cekatan mengorganisasi setiap proses dalam program desain.
 - 4.3 Bersemangat memotivasi kemajuan kualitas pekerjaan desain.
5. Aspek kritis
 - 5.1 Kemampuan dalam mendokumentasikan kemajuan kerja yang lengkap dan akurat
 - 5.2 Kemampuan dalam mendokumentasikan semua informasi mengenai kemajuan kerja

KODE UNIT : M.74100.016.02

JUDUL UNIT : Menerapkan Perlindungan Hak Kekayaan Intelektual

DESKRIPSI UNIT: Unit ini mendeskripsikan keterampilan, sikap dan pengetahuan yang dibutuhkan dalam menerapkan perlindungan Hak Kekayaan Intelektual (HAKI).

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA
1. Menerapkan hukum perlindungan HAKI yang berlaku lokal atau internasional.	1.1 Jenis hukum perlindungan HAKI ditetapkan sesuai ruang lingkup pekerjaan yang tercantum pada <i>project brief</i> . 1.2 Ruang lingkup pekerjaan dipastikan dapat terlindungi oleh kekuatan hukum HAKI yang berlaku.
2. Memenuhi persyaratan perlindungan dan pendaftaran HAKI	2.1 Dokumen kemajuan kerja disusun secara lengkap untuk persiapan perlindungan dan pendaftaran sesuai aturan HAKI. 2.2 Proses kerja dalam dokumen kemajuan kerja dipastikan sesuai persyaratan pendaftaran HAKI
3. Melakukan perlindungan dan pendaftaran HAKI atas hasil kreativitas kerja.	3.1 Pemberian perlindungan HAKI dilakukan berdasarkan kesepakatan antara pihak terkait sesuai ketentuan hukum yang berlaku. 3.2 Pendaftaran HAKI dilakukan sesuai ketentuan hukum yang berlaku. 3.3 Implikasi atas pemberian/penggunaan HAKI dipahami sesuai ketentuan hukum yang berlaku

BATASAN VARIABEL

1. Konteks variabel

- 1.1 HAKI adalah hak yang timbul bagi hasil olah pikir yang menghasilkan suatu produk atau proses yang berguna untuk manusia. Pada intinya HAKI adalah hak untuk menikmati secara moral dan ekonomis hasil dari suatu kreativitas intelektual.

- 1.2 Objek yang diatur dalam HAKI adalah karya-karya yang timbul atau lahir karena kemampuan intelektual manusia.
 - 1.3 Hak cipta diberikan kepada pencipta atas karya ciptanya:
 - 1.3.1 Orang/kelompok/badan hukum yang menerima hak tersebut dari pemegangnya.
 - 1.3.2 Orang/kelompok/badan hukum yang menerima hak cipta dari orang/kelompok/badan hukum yang disertai hak cipta oleh pemegangnya.
 - 1.4 Implikasi yang ditimbulkan dari hak cipta adalah efek yang ditimbulkan di masa depan atau dampak yang dirasakan ketika hak cipta dimiliki oleh seseorang/kelompok/badan hukum.
-
2. Peralatan dan perlengkapan
 - 2.1 Peralatan
 - 2.1.1 Alat tulis
 - 2.2 Perlengkapan
 - 2.2.1 Dokumen yang dibutuhkan untuk persetujuan HAKI
 - 2.2.2 Referensi lengkap mengenai HAKI
-
3. Peraturan yang diperlukan
 - 3.1 Undang-Undang Nomor 15 Tahun 2001 tentang Merek
 - 3.2 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta
-
4. Norma dan standar
 - 4.1 Norma
 - 4.1.1 Keaslian karya
 - 4.1.2 Kode Etik Profesi Desainer Grafis
 - 4.2 Standar
(Tidak ada)

PANDUAN PENILAIAN

1. Konteks penilaian

1.1 Penilaian dilakukan pada proyek atau kegiatan kerja yang memungkinkan calon untuk menampilkan:

1.1.1 Jenis hukum perlindungan hak cipta sesuai ruang lingkup pekerjaan yang tercantum pada *project brief*.

1.1.2 Dokumen kemajuan kerja disusun secara lengkap untuk persiapan pendaftaran hak cipta sesuai aturan pada HAKI.

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

3. Pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan

3.1 Pengetahuan

3.1.1 Prosedur persyaratan HAKI pada lingkup penggunaan karya ilustrasi, *typography*, *photography* pada tingkat *brainstorming*, eksplorasi desain, pendekatan kreatif hingga menjadi karya final desain

3.1.2 Pengetahuan tentang hak cipta yang berhubungan dengan sumber informasi yang diperlukan dan pendokumentasian kemajuan pekerjaan.

3.2 Keterampilan

3.2.1 Mengelola pengarsipan/dokumentasi

4. Sikap kerja yang diperlukan

4.1 Taat etika profesi

4.2 Bertanggung jawab

4.3 Taat aturan HAKI

5. Aspek kritis

- 5.1 Menentukan jenis hukum perlindungan hak cipta yang sesuai
- 5.2 Menyusun dokumen kemajuan kerja secara lengkap untuk kebutuhan pendaftaran HAKI

KODE UNIT : M.74100.017.01

JUDUL UNIT : Memimpin Organisasi Desain

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

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA
1. Mengelola jati diri organisasi	1.1 Strategi dan konsep identitas organisasi dikembangkan sesuai nilai-nilai yang menjadi prinsip organisasi. 1.2 Tujuan organisasi dirumuskan sesuai dengan prinsip organisasi.
2. Mengembangkan potensi lingkup dan tujuan proyek	2.1 Kemungkinan pendalaman atau perluasan lingkup proyek diproyeksikan berdasarkan <i>project brief</i> . 2.2 Tujuan proyek yang lebih bermanfaat untuk publik ditetapkan sesuai kebaikan nilai kemanusiaan dan lingkungan.
3. Merancang metode desain	3.1 Metode berpikir dalam mengembangkan dan menetapkan ide untuk solusi diformulasikan sesuai kebutuhan proyek. 3.2 Metode berkarya dikembangkan sesuai konteks permasalahan. 3.3 Metode pengelolaan kegiatan mendesain ditetapkan sesuai tujuan proyek.

BATASAN VARIABEL

1. Konteks variabel

- 1.1 Unit kerja ini berkaitan erat dengan kompetensi kepemimpinan dan pengelolaan proses serta konten dari pekerjaan desain, sehingga dapat meningkatkan makna desain yang lebih bermanfaat.
- 1.2 Unit kompetensi ini berlaku dalam satuan kerja individu sebagai desainer yang mengerjakan proyek secara mandiri dan/atau sebagai pengelola kerja kelompok/tim desain.

- 1.3 Organisasi desain yang dimaksud dapat berupa perusahaan atau kelompok kerja khusus, sehingga pekerjaannya dapat dipertanggung jawabkan secara formal dan berkonsep.
2. Peralatan dan perlengkapan
 - 2.1 Peralatan
 - 2.1.1 Alat tulis
 - 2.2 Perlengkapan
 - 2.2.1 Dokumen/bukti terkait organisasi desain
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 utuh dikerjakan mandiri; atau pernah menjadi manajer atau pengarah/direktur desain dalam suatu perusahaan di bidang desain yang mengawasi pekerjaan desain secara utuh; atau pernah mengelola proyek yang dikerjakan secara kolaboratif dengan beberapa orang lain.
 - 1.2 Penilaian dapat dilakukan dengan cara: lisan, tertulis, wawancara, demonstrasi/praktek dan simulasi; disertai bukti *curriculum vitae* dan 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
3. Pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan
- 3.1 Pengetahuan
 - 3.1.1 Pengelolaan organisasi
 - 3.1.2 Metode berpikir desain (*design thinking*)
 - 3.1.3 Metode berkarya desain (*design making*)
 - 3.2 Keterampilan
 - 3.2.1 Berkomunikasi dengan rekan kerja
 - 3.2.2 Mengkondisikan tim kerja agar tercipta harmonisasi dan etos kerja
 - 3.2.3 Memprakarsai perluasan atau pendalaman lingkup proyek
 - 3.2.4 Mengadaptasikan gagasan proyek dengan kebutuhan bisnis klien
4. Sikap kerja yang diperlukan
- 4.1 Komunikatif dalam melakukan koordinasi pekerjaan
 - 4.2 Terbuka terhadap kritik dan pendapat
 - 4.3 Eksploratif mencari gagasan baru
 - 4.4 Bertanggung jawab terhadap organisasi, profesi, publik dan lingkungan
5. Aspek Kritis
- 5.1 Kemampuan mengelola proses pemecahan masalah yang tepat sasaran dan efektif
 - 5.2 Kemampuan mengembangkan budaya, sehingga prosesnya subur akan gagasan potensi solusi

5.3 Kemampuan dalam menetapkan solusi yang berguna untuk pihak sumber proyek dan kebermanfaatan untuk publik serta peningkatan kualitas kehidupan dan lingkungan

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 persuasi 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

BAB III
PENUTUP

Dengan ditetapkannya 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 maka SKKNI ini secara nasional menjadi acuan dalam penyusunan jenjang kualifikasi nasional, penyelenggaraan pendidikan dan pelatihan profesi, uji kompetensi dan sertifikasi profesi.

MENTERI KETENAGAKERJAAN
REPUBLIK INDONESIA,



M. HANIF DHAKIRI