



MENTERI KETENAGAKERJAAN
REPUBLIK INDONESIA

KEPUTUSAN MENTERI KETENAGAKERJAAN
REPUBLIK INDONESIA
NOMOR 126 TAHUN 2023
TENTANG

PENETAPAN STANDAR KOMPETENSI KERJA NASIONAL INDONESIA
KATEGORI JASA PROFESIONAL, ILMIAH DAN TEKNIS GOLONGAN POKOK
JASA 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 Jasa Profesional, Ilmiah dan Teknis Golongan Pokok Jasa Profesional, Ilmiah dan Teknis Lainnya Bidang Desain Grafis dan Desain Komunikasi Visual;
- b. bahwa Rancangan Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia Kategori Jasa Profesional, Ilmiah dan Teknis Golongan Pokok Jasa Profesional, Ilmiah dan Teknis Lainnya Bidang Desain Grafis dan Desain Komunikasi Visual telah disepakati melalui Konvensi Nasional pada tanggal 3 November 2022 di Bandung;

BAB II
STANDAR KOMPETENSI KERJA NASIONAL INDONESIA

A. Pemetaan Kompetensi

TUJUAN UTAMA	FUNGSI KUNCI	FUNGSI UTAMA	FUNGSI DASAR
Menciptakan nilai untuk solusi masalah komunikasi visual melalui program identitas, informasi, dan/atau persuasi yang sesuai tujuan proyek kepada khalayak sasarannya	Mereliasasikan prinsip dan objektif dari proyek desain	Menentukan prinsip dalam mendesain	Menerapkan prinsip komposisi visual
			Menerapkan prinsip desain
			Menerapkan prinsip komunikasi
			Menerapkan prinsip produksi karya visual
		Menentukan objektif dalam mendesain	Menyusun <i>project brief</i>
			Menyusun <i>design brief</i>
			Menyusun informasi proyek desain
	Melaksanakan proyek desain	Menerapkan proses pengembangan desain	Merumuskan strategi desain
			Merumuskan konsep desain
			Mengoperasikan perangkat lunak desain
			Merancang karya visual
			Menciptakan karya desain
			Mengevaluasi karya desain
			Mempresentasikan karya desain

TUJUAN UTAMA	FUNGSI KUNCI	FUNGSI UTAMA	FUNGSI DASAR
		Menerapkan proses produksi	Membuat materi siap produksi/tayang
			Mengelola proses produksi
	Merancang desain	Mengaplikasikan proses desain	Mengelola proses desain
			Menerapkan perlindungan kekayaan intelektual
		Mengelola organisasi desain	Mengarahkan organisasi desain
			Mencipta desain secara transdisiplin

B. Daftar Unit Kompetensi

NO.	KODE UNIT	JUDUL UNIT KOMPETENSI
1.	M.74DKV13.001.1	Menerapkan Prinsip Komposisi Visual
2.	M.74DKV13.002.3	Menerapkan Prinsip Desain
3.	M.74DKV13.003.3	Menerapkan Prinsip Komunikasi
4.	M.74DKV13.004.3	Menerapkan Prinsip Produksi Karya Visual
5.	M.74DKV13.005.3	Menyusun <i>Project Brief</i>
6.	M.74DKV13.006.3	Menyusun <i>Design Brief</i>
7.	M.74DKV13.007.2	Menyusun Informasi Proyek Desain
8.	M.74DKV13.008.2	Merumuskan Strategi Desain
9.	M.74DKV13.009.3	Merumuskan Konsep Desain
10.	M.74DKV13.010.3	Mengoperasikan Perangkat Lunak Desain

NO.	KODE UNIT	JUDUL UNIT KOMPETENSI
11.	M.74DKV13.011.1	Merancang Karya Visual
12.	M.74DKV13.012.2	Menciptakan Karya Desain
13.	M.74DKV13.013.3	Mengevaluasi Karya Desain
14.	M.74DKV13.014.3	Mempresentasikan Karya Desain
15.	M.74DKV13.015.3	Membuat Materi Siap Produksi/Tayang
16.	M.74DKV13.016.2	Mengelola Proses Produksi
17.	M.74DKV13.017.2	Mengelola Proses Desain
18.	M.74DKV13.018.3	Menerapkan Perlindungan Kekayaan Intelektual
19.	M.74DKV13.019.2	Mengarahkan Organisasi Desain
20.	M.74DKV13.020.2	Mencipta Desain secara Transdisiplin

KODE UNIT : M.74DKV13.002.3

JUDUL UNIT : Menerapkan Prinsip Desain

DESKRIPSI UNIT : Unit kompetensi ini berhubungan dengan sikap, pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan dalam menerapkan prinsip desain dalam suatu pekerjaan mendesain.

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA
1. Menguraikan pengertian prinsip desain pada pekerjaan mendesain	1.1 Prinsip kebaruan diidentifikasi contohnya dari hasil pekerjaan yang pernah dilakukan. 1.2 Prinsip keberlanjutan diidentifikasi contohnya dari hasil pekerjaan yang pernah dilakukan. 1.3 Pengertian prinsip desain disimpulkan dari contoh hasil pekerjaan yang pernah dilakukan.
2. Menggambarkan penerapan prinsip desain pada proses dan hasil desain	2.1 Proses kerja mendesain yang berprinsip desain diperagakan penerapannya pada suatu contoh masalah. 2.2 Hasil kerja mendesain yang berprinsip desain dikreasikan penerapannya pada suatu contoh masalah.

BATASAN VARIABEL

1. Konteks variabel

- 1.1 Unit kompetensi ini berlaku untuk seseorang yang memiliki pengalaman membuat karya desain.
- 1.2 Prinsip kebaruan yang dimaksud, misalnya: berupa faktor keberbedaan, keunikan, atau daya tarik yang terdapat dalam pemikiran atau tampilan suatu karya desain.
- 1.3 Prinsip keberlanjutan yang dimaksud, misalnya: berupa faktor kesamaan, pengulangan, konsistensi, daya tahan/kebiasaan yang

umumnya dipakai atau diterima oleh publik yang terdapat dalam pemikiran atau tampilan suatu karya desain.

- 1.4 Prinsip desain yang dimaksud, berupa: nilai/kualitas pemikiran dan tampilan yang diyakini merupakan bagian penting atau yang harus ada dalam pengerjaan suatu pekerjaan mendesain.
- 1.5 Proses kerja mendesain yang dimaksud dapat berupa lingkup sketsa pemikiran, strategi, konsep, hingga visualisasi/perwujudan konsep.
- 1.6 Hasil kerja mendesain yang dimaksud dapat berupa: karya pikiran yang dibuat kerangka/diagram, karya konseptual berupa sketsa atau materi presentasi, dan karya komposisi visual berupa desain huruf, ilustrasi, logo, tata letak, *user interface*, baik berupa statis ataupun bergerak/animasi.

2. Peralatan dan perlengkapan

2.1 Peralatan

2.1.1 Alat atau komputer pengolah data/visual

2.1.2 Alat komunikasi (gawai) dengan akses internet

2.1.3 Alat atau media tulis, gambar (manual atau digital), atau alat cetak (*printer*)

2.1.4 Peralatan multimedia pendukung presentasi

2.2 Perlengkapan

2.2.1 Dokumen contoh karya desain yang pernah dikerjakan

3. Peraturan yang diperlukan

(Tidak ada.)

4. Norma dan standar

4.1 Norma

(Tidak ada.)

4.2 Standar

4.2.1 Dasar pengadaan dan pengelolaan jasa desain proyek desain

PANDUAN PENILAIAN

1. Konteks penilaian

- 1.1. Penilaian/asesmen dapat dilakukan di tempat kerja atau pada tempat yang disimulasikan atau Tempat Uji Kompetensi (TUK) dengan peralatan/perlengkapan yang sesuai dapat diterapkan secara individu maupun sebagai bagian dari kelompok.
- 1.2. Dalam pelaksanaannya, peserta/asesi harus dilengkapi contoh bukti/portofolio pekerjaan yang sudah pernah dilakukan dengan posisi sebagai pengendali (*in-charge*) dalam lingkup pekerjaan yang dimaksud oleh unit kompetensi ini.
- 1.3. Perencanaan dan proses asesmen ditetapkan dan disepakati bersama dengan mempertimbangkan aspek-aspek tujuan dan konteks asesmen, ruang lingkup, kompetensi, persyaratan peserta, sumber daya asesmen, tempat asesmen serta jadwal asesmen.
- 1.4. Metode asesmen yang dapat diterapkan meliputi kombinasi metode tes lisan, tes tertulis, observasi tempat kerja/demonstrasi/simulasi, verifikasi bukti/portofolio, dan wawancara serta metode lain yang relevan.

2. Persyaratan kompetensi

(Tidak ada.)

3. Pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan

3.1 Pengetahuan

- 3.1.1 Tinjauan desain komunikasi visual atau desain grafis

3.2 Keterampilan

- 3.2.1 Melakukan kegiatan proses mendesain
- 3.2.2 Mengkomunikasikan pemikirannya secara jelas

4. Sikap kerja yang diperlukan

- 4.1 Cermat dalam mencari pengetahuan mengenai prinsip desain
- 4.2 Tepat dalam menyatakan pemikirannya tentang prinsip desain

5. Aspek kritis

- 5.1 Ketepatan dalam memperagakan penerapannya proses kerja mendesain pada suatu contoh masalah

KODE UNIT : M.74DKV13.003.3

JUDUL UNIT : Menerapkan Prinsip Komunikasi

DESKRIPSI UNIT : Unit kompetensi ini berhubungan dengan sikap, pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan dalam menjelaskan dan mengembangkan prinsip komunikasi dari karya visual atau desain.

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA
1. Menguraikan prinsip komunikasi pada suatu program komunikasi	1.1 Unsur komunikasi diidentifikasi bagian-bagiannya dari suatu contoh komunikasi visual. 1.2 Makna dan manfaat komunikasi diidentifikasi keberadaannya dalam suatu contoh komunikasi visual.
2. Menggambarkan penerapan prinsip komunikasi pada proses Desain Komunikasi Visual/Desain Grafis	2.1 Prinsip komunikasi diuraikan penerapannya melalui pembuatan karya Desain Komunikasi Visual/Desain Grafis. 2.2 Penerapan prinsip komunikasi disimpulkan peranannya dalam peningkatan daya tarik karya Desain Komunikasi Visual/Desain Grafis yang dibuat.

BATASAN VARIABEL

1. Konteks variabel

- 1.1 Unit kompetensi ini berlaku untuk seseorang yang memiliki pengalaman membuat karya yang mengaplikasikan pengetahuan tentang prinsip komunikasi.
- 1.2 Unsur komunikasi yang dimaksud, meliputi: sumber atau komunikator, pesan, saluran atau media, penerima atau komunikan, akibat atau pengaruh, umpan balik, serta lingkungan dan gangguan (*noise*) dari suatu program komunikasi.

- 1.3 Prinsip komunikasi yang dimaksud, terdiri dari: penjelasan makna dan manfaat komunikasi serta unsur komunikasi yang terkait dalam suatu program komunikasi.

2. Peralatan dan perlengkapan

2.1 Peralatan

- 2.1.1 Alat atau komputer pengolah data/visual
- 2.1.2 Alat komunikasi (gawai) dengan akses internet
- 2.1.3 Alat atau media tulis, gambar (manual atau digital), atau alat cetak (printer)
- 2.1.4 Peralatan multimedia pendukung presentasi

2.2 Perlengkapan

- 2.2.1 Dokumen contoh karya desain komunikasi visual/desain grafis

3. Peraturan yang diperlukan

(Tidak ada.)

4. Norma dan standar

4.1 Norma

(Tidak ada.)

4.2 Standar

- 4.2.1 Dasar pengadaan dan pengelolaan jasa desain proyek desain

PANDUAN PENILAIAN

1. Konteks penilaian

- 1.1 Penilaian/asesmen dapat dilakukan di tempat kerja atau pada tempat yang disimulasikan atau Tempat Uji Kompetensi (TUK) dengan peralatan/perlengkapan yang sesuai dapat diterapkan secara individu maupun sebagai bagian dari kelompok.
- 1.2 Dalam pelaksanaannya, peserta/asesi harus dilengkapi contoh bukti/portofolio pekerjaan yang sudah pernah dilakukan dengan posisi sebagai pengendali (*in-charge*) dalam lingkup pekerjaan yang dimaksud oleh unit kompetensi ini.

- 1.3 Perencanaan dan proses asesmen ditetapkan dan disepakati bersama dengan mempertimbangkan aspek-aspek tujuan dan konteks asesmen, ruang lingkup, kompetensi, persyaratan peserta, sumber daya asesmen, tempat asesmen serta jadwal asesmen.
 - 1.4 Metode asesmen yang dapat diterapkan meliputi kombinasi metode tes lisan, tes tertulis, observasi tempat kerja/demonstrasi/simulasi, verifikasi bukti/portofolio dan wawancara serta metode lain yang relevan.
2. Persyaratan kompetensi
(Tidak ada.)
3. Pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan
 - 3.1 Pengetahuan
 - 3.1.1 Prinsip dasar ilmu/teori komunikasi
 - 3.2 Keterampilan
 - 3.2.1 Menggali, mengolah dan menganalisis informasi/ pengetahuan dasar komunikasi untuk dapat diintegrasikan ke dalam pekerjaan
 - 3.2.2 Mengkomunikasikan pemahamannya secara jelas
4. Sikap kerja yang diperlukan
 - 4.1 Cermat dalam menentukan sumber pengetahuan mengenai komunikasi
 - 4.2 Cekatan dan lugas dalam menyatakan pemikirannya (berkomunikasi) tentang prinsip komunikasi
 - 4.3 Jujur, terbuka dan orisinal dalam melakukan komunikasi
5. Aspek kritis
 - 5.1 Ketepatan dalam menguraikan penerapannya prinsip komunikasi melalui pembuatan karya desain komunikasi visual/desain grafis

KODE UNIT : M.74DKV13.004.3

JUDUL UNIT : Menerapkan Prinsip Produksi Karya Visual

DESKRIPSI UNIT : Unit kompetensi ini berhubungan dengan sikap, pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan dalam menerapkan prinsip mengenai tata cara produksi karya visual.

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA
1. Menguraikan prinsip produksi dari karya visual	1.1 Teknik produksi karya visual diidentifikasi kesesuaiannya terhadap tujuan pembuatan karya visual. 1.2 Kualitas hasil dari masing-masing teknik produksi karya visual diidentifikasi keunggulannya sesuai dengan tujuan pembuatan karya visual. 1.3 Jenis peralatan produksi dalam proses produksi karya visual diidentifikasi sesuai teknik produksinya.
2. Mengimplementasikan prinsip produksi dalam proses produksi karya visual	2.1 Tahapan produksi karya visual ditetapkan penerapannya sesuai kebutuhan dan tujuan proyek. 2.2 Luaran (<i>output</i>) dari setiap tahapan proses produksi karya visual digambarkan wujud akhirnya sesuai dengan kebutuhan laporan kegiatan proses produksi.

BATASAN VARIABEL

1. Konteks variabel

- 1.1 Unit kompetensi ini berlaku untuk seseorang yang memiliki pengalaman melakukan proses produksi karya visual di lingkup desain grafis/komunikasi visual untuk cetak, digital dan spasial/lingkungan (*environmental*).
- 1.2 Teknik produksi yang dimaksud dapat berupa analog/manual maupun digital, baik untuk keperluan cetakan, tayang di layar monitor/televisi/proyektor, maupun untuk produksi grafis lingkungan/tiga dimensi.

1.3 Tahapan produksi yang dimaksud berhubungan dengan pra-produksi, produksi, hingga pascaproduksi karya visual, termasuk dalam pengertian mengenai alur kerja (*workflow*) pembuatan karya desain, dari mulai penyiapan dokumen (*file*) siap cetak/tayang, pembuatan *proof* untuk *pre-press*, *testing file* untuk dipublikasi *on-screen (launch)*, pembuatan purwarupa (*prototype*), tahapan pencetakan, *rendering*, *editing*, hingga mencapai luaran (*output finishing* cetak, atau perekaman di media digital).

2. Peralatan dan perlengkapan

2.1 Peralatan

2.1.1 Alat atau komputer pengolah data/visual

2.1.2 Alat komunikasi (gawai) dengan akses internet

2.1.3 Alat atau media tulis, gambar (manual atau digital), atau alat cetak (printer)

2.2 Perlengkapan

2.2.1 Dokumen contoh proses produksi (misalnya: separasi pada cetakan, *template* situs web, dan/atau gambar kerja struktur tiga dimensi)

2.2.2 Dokumen contoh hasil produksi (misalnya: *finishing* pada cetakan, contoh situs web aktif, dan/atau foto/contoh jadi *signage*)

3. Peraturan yang diperlukan

(Tidak ada.)

4. Norma dan standar

4.1 Norma

(Tidak ada.)

4.2 Standar

4.2.1 Dasar pengadaan dan pengelolaan jasa desain proyek desain

PANDUAN PENILAIAN

1. Konteks penilaian

- 1.1 Penilaian/asesmen dapat dilakukan di tempat kerja atau pada tempat yang disimulasikan atau Tempat Uji Kompetensi (TUK) dengan peralatan/perlengkapan yang sesuai dapat diterapkan secara individu maupun sebagai bagian dari kelompok.
- 1.2 Dalam pelaksanaannya, peserta/asesi harus dilengkapi contoh bukti/portofolio pekerjaan yang sudah pernah dilakukan dengan posisi sebagai pelaku/pengendali (*in-charge*) dalam lingkup pekerjaan yang dimaksud oleh unit kompetensi ini.
- 1.3 Perencanaan dan proses asesmen ditetapkan dan disepakati bersama dengan mempertimbangkan aspek-aspek tujuan dan konteks asesmen, ruang lingkup, kompetensi, persyaratan peserta, sumber daya asesmen, tempat asesmen serta jadwal asesmen.
- 1.4 Metode asesmen yang dapat diterapkan meliputi kombinasi metode tes lisan, tes tertulis, observasi tempat kerja/demonstrasi/simulasi, verifikasi bukti/portofolio dan wawancara serta metode lain yang relevan.

2. Persyaratan kompetensi

(Tidak ada.)

3. Pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan

3.1 Pengetahuan

- 3.1.1 Teknik produksi karya visual

3.2 Keterampilan

- 3.2.1 Memahami spesifikasi kebutuhan produksi
- 3.2.2 Melakukan komunikasi dengan pihak operator produksi
- 3.2.3 Menyiapkan materi karya visual untuk produksi

4. Sikap kerja yang diperlukan

- 4.1 Cermat dan fokus dalam menentukan pengetahuan mengenai produksi karya desain

- 4.2 Cekatan dan lugas dalam menyatakan pengetahuannya tentang produksi karya

- 5. Aspek kritis
 - 5.1 Ketelitian dalam mengidentifikasi keunggulannya kualitas hasil dari masing-masing teknik produksi karya sesuai dengan tujuan pembuatan karya visual

KODE UNIT : M.74DKV13.006.3

JUDUL UNIT : Menyusun *Design Brief*

DESKRIPSI UNIT : Unit kompetensi ini berhubungan dengan sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang dibutuhkan dalam mengelola panduan dan arahan untuk melakukan pekerjaan mendesain.

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA
1. Merencanakan <i>Design Brief</i>	1.1 Informasi dari <i>Project Brief</i> disimpulkan untuk menyusun kerangka isi <i>Design Brief</i> . 1.2 Informasi untuk penyusunan <i>Design Brief</i> dikumpulkan agar menghasilkan acuan mendesain yang jelas.
2. Menguraikan <i>Design Brief</i>	2.1 Informasi mengenai maksud, tujuan, serta hasil dari proyek dirinci secara ringkas. 2.2 Khalayak sasaran dan analisis kondisi kompetisi pasar ditentukan sebagai pertimbangan target dari hasil desain. 2.3 Jenis media untuk menyampaikan informasi ditentukan sesuai tujuan desain. 2.4 Tugas/mandatori dan kriteria dalam membuat karya desain ditentukan sesuai tujuan proyek. 2.5 Konsep dan pesan inti ditetapkan untuk menjadi acuan pengembangan konten dan visual. 2.6 Tahapan dan jangka waktu pengerjaan desain ditetapkan untuk menjadi pertimbangan proses mendesain.

BATASAN VARIABEL

1. Konteks variabel

- 1.1 Unit kompetensi ini berlaku untuk seseorang yang memiliki pengalaman dalam melakukan dan mengelola pekerjaan mendesain secara utuh, sehingga memiliki kemampuan untuk mengatur panduan dan arahan dalam mendesain.

- 1.2 *Project Brief* adalah acuan penjelasan secara singkat dan padat, mengenai maksud dan tujuan pelaksanaan sebuah proyek yang diinginkan klien/penyedia proyek, berisi informasi permasalahan, kebutuhan klien/penyedia proyek, jadwal pelaksanaan serta lingkup anggaran yang disusun oleh pengelola proyek dengan tujuan dapat menjamin berjalannya pekerjaan desain secara efektif dan efisien.
- 1.3 *Design Brief* adalah panduan tertulis untuk acuan pengerjaan program desain yang berisi tujuan bisnis, gambaran khalayak sasaran, objektif dan kriteria desain, pesan yang ingin disampaikan serta informasi tahapan pengerjaan desain.

2. Peralatan dan perlengkapan

2.1 Peralatan

2.1.1 Alat atau komputer pengolah data/visual

2.1.2 Alat komunikasi (gawai) dengan akses internet

2.1.3 Alat atau media tulis, gambar (manual atau digital), atau alat cetak (*printer*)

2.1.4 Peralatan multimedia pendukung presentasi

2.2 Perlengkapan

2.2.1 Dokumen contoh *Project Brief*

3. Peraturan yang diperlukan

(Tidak ada.)

4. Norma dan standar

4.1 Norma

(Tidak ada.)

4.2 Standar

4.2.1 Pengadaan dan pengelolaan jasa desain

PANDUAN PENILAIAN

1. Konteks penilaian

- 1.1 Penilaian/asesmen dapat dilakukan di tempat kerja atau pada tempat yang disimulasikan atau Tempat Uji Kompetensi (TUK) dengan peralatan/perlengkapan yang sesuai dapat diterapkan secara individu maupun sebagai bagian dari kelompok.
- 1.2 Dalam pelaksanaannya, peserta/asesi harus dilengkapi contoh bukti/portofolio pekerjaan yang sudah pernah dilakukan dengan posisi sebagai pengendali (*in-charge*) dalam lingkup pekerjaan yang dimaksud oleh unit kompetensi ini.
- 1.3 Perencanaan dan proses asesmen ditetapkan dan disepakati bersama dengan mempertimbangkan aspek-aspek tujuan dan konteks asesmen, ruang lingkup, kompetensi, persyaratan peserta, sumber daya asesmen, tempat asesmen serta jadwal asesmen.
- 1.4 Metode asesmen yang dapat diterapkan meliputi kombinasi metode tes lisan, tes tertulis, observasi tempat kerja/demonstrasi/simulasi, verifikasi bukti/portofolio, dan wawancara serta metode lain yang relevan.

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*

3.2 Keterampilan

- 3.2.1 Memahami maksud dari suatu informasi
- 3.2.2 Mengkomunikasikan pendapat
- 3.2.3 Mengelola proses kerja desain

4. Sikap kerja yang diperlukan
 - 4.1 Cermat membaca dan memilah informasi
 - 4.2 Cekatan mengaitkan dan dan membandingkan informasi
 - 4.3 Menghargai paparan klien/penyedia proyek, berperan aktif dalam diskusi
 - 4.4 Aktif dalam prakarsa mengajukan saran

5. Aspek kritis
 - 5.1 Ketepatan dalam merinci informasi mengenai maksud, tujuan, serta hasil dari proyek secara ringkas

KODE UNIT : M.74DKV13.009.3

JUDUL UNIT : Merumuskan Konsep Desain

DESKRIPSI UNIT : Unit kompetensi ini berhubungan dengan pengetahuan, keterampilan, dan sikap kerja yang dibutuhkan dalam mengelola informasi hingga menjadi konsep untuk pengembangan desain.

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA
1. Mengembangkan informasi kunci	1.1 Informasi kunci hasil penelitian terhadap keseluruhan informasi terkait proyek dirumuskan agar terbentuk pemahaman terhadap proyek. 1.2 Informasi kunci diterapkan melalui eksperimen untuk membentuk alternatif gagasan terkait permasalahan.
2. Mengolah gagasan konsep desain	2.1 Alternatif gagasan dikembangkan dalam bentuk sketsa/rancangan awal. 2.2 Alternatif gagasan dipertimbangkan kesesuaiannya dengan tujuan desain. 2.3 Alternatif gagasan yang paling sesuai ditentukan untuk dijadikan konsep desain.
3. Mengomunikasikan konsep desain	3.1 Konsep desain diuraikan agar memudahkan terbentuknya pengertian mengenai solusi. 3.2 Konsep desain dikembangkan agar semakin kaya pola hubungan dan argumentasinya. 3.3 Hasil pengembangan konsep desain disusun untuk mendapatkan masukan atau umpan balik perbaikan.
4. Menetapkan konsep desain	4.1 Masukan mengenai konsep desain dikaitkan kesesuaiannya dengan tujuan desain untuk dijadikan aspek perbaikan konsep desain. 4.2 Konsep desain dipastikan menjadi pedoman untuk perwujudan strategi dan karya desain.

BATASAN VARIABEL

1. Konteks variabel

- 1.1 Unit kompetensi ini berlaku untuk seseorang dalam lingkup pekerjaan mendesain secara mandiri atau sebagai pengelola tim desain untuk proyek sederhana maupun yang kompleks. Tim proyek terdiri dari pihak klien/penyedia proyek dan desainer; baik secara mandiri maupun dalam bentuk tim desain.
- 1.2 Informasi kunci adalah informasi esensial atau yang paling penting diketahui terkait proyek.
- 1.3 Gagasan atau ide adalah buah pikiran subjektif yang timbul karena penciptaan alasan tertentu yang bukan berasal dari pengalaman hasil observasi yang sudah terbukti/terverifikasi.
- 1.4 Konsep desain adalah pemikiran/gagasan utama berisi nilai kebaruan (subjektif) yang dikaitkan dengan norma yang berlaku umum (objektif) yang dipergunakan sebagai sumber untuk mewujudkan karya sesuai tujuan mendesain.

2. Peralatan dan perlengkapan

2.1 Peralatan

- 2.1.1 Alat atau komputer pengolah data/visual
- 2.1.2 Alat komunikasi (gawai) dengan akses internet
- 2.1.3 Alat atau media tulis, gambar (manual atau digital), atau alat cetak (printer)
- 2.1.4 Peralatan multimedia pendukung presentasi

2.2 Perlengkapan

(Tidak ada.)

3. Peraturan yang diperlukan

(Tidak ada.)

4. Norma dan standar

4.1 Norma

(Tidak ada.)

4.2 Standar

4.2.1 Pengadaan dan pengelolaan jasa desain

PANDUAN PENILAIAN

1. Konteks penilaian

- 1.1 Penilaian/asesmen dapat dilakukan di tempat kerja atau pada tempat yang disimulasikan atau Tempat Uji Kompetensi (TUK) dengan peralatan/perlengkapan yang sesuai dapat diterapkan secara individu maupun sebagai bagian dari kelompok.
- 1.2 Dalam pelaksanaannya, peserta/asesi harus dilengkapi contoh bukti/portofolio pekerjaan yang sudah pernah dilakukan dengan posisi sebagai pengendali (*in-charge*) dalam lingkup pekerjaan yang dimaksud oleh unit kompetensi ini.
- 1.3 Perencanaan dan proses asesmen ditetapkan dan disepakati bersama dengan mempertimbangkan aspek-aspek tujuan dan konteks asesmen, ruang lingkup, kompetensi, persyaratan peserta, sumber daya asesmen, tempat asesmen serta jadwal asesmen.
- 1.4 Metode asesmen yang dapat diterapkan meliputi kombinasi metode tes lisan, tes tertulis, observasi tempat kerja/demonstrasi/simulasi, verifikasi bukti/portofolio dan wawancara serta metode lain yang relevan.

2. Persyaratan kompetensi

(Tidak ada.)

3. Pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan

3.1 Pengetahuan

3.1.1 Prinsip desain dan komunikasi

3.1.2 Metode pengumpulan, analisis, evaluasi data, dan informasi

3.2 Keterampilan

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

3.2.2 Menuliskan atau menyatakan gagasan yang ada di pikiran

4. Sikap kerja yang diperlukan
 - 4.1 Bijak dan cekatan mengelola data serta informasi
 - 4.2 Aktif dalam menggali serta mengembangkan informasi, gagasan, dan konsep

5. Aspek kritis
 - 5.1 Ketepatan dalam menguraikan konsep desain agar memudahkan terbentuknya pengertian mengenai solusi

KODE UNIT : M.74DKV13.010.3

JUDUL UNIT : Mengoperasikan Perangkat Lunak Desain

DESKRIPSI UNIT : Unit kompetensi ini berhubungan dengan pengetahuan, keterampilan, dan sikap kerja yang dibutuhkan dalam memilih dan mengoperasikan perangkat lunak untuk lingkup desain.

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA
1. Memilih jenis perangkat lunak desain yang tepat	<p>1.1 Jenis-jenis perangkat lunak yang lazim digunakan dalam proses mendesain dikategorikan berdasarkan kegunaannya masing-masing.</p> <p>1.2 Keunggulan, kekurangan dan manfaat dari tiap jenis perangkat lunak yang digunakan didemonstrasikan secara komprehensif melalui contoh karya.</p> <p>1.3 Perangkat lunak yang paling sesuai ditentukan berdasarkan kebutuhan proyek.</p>
2. Memperagakan potensi perangkat lunak desain secara efektif dan efisien	<p>2.1 Proses pembuatan dokumen karya dioperasikan secara urut mulai dari membuat, memberi nama dan merekam dokumen sesuai arahan.</p> <p>2.2 Pembuatan karya digital berdasarkan sketsa karya dirancang mempergunakan perangkat lunak sesuai arahan.</p> <p>2.3 Fitur-fitur dalam perangkat lunak didemonstrasikan sesuai kebutuhan pembuatan karya.</p> <p>2.4 Hasil karya dari perangkat lunak dipastikan sesuai dengan kualitas yang optimal untuk layar atau cetakan.</p>

BATASAN VARIABEL

1. Konteks variabel

- 1.1 Unit kompetensi ini berlaku untuk seseorang dalam mengoperasikan perangkat lunak dalam pekerjaan mendesain atau membuat visualisasi secara mandiri.

- 1.2 Perangkat lunak yang dimaksud adalah program di dalam komputer yang berlisensi resmi atau berbasis sumber terbuka (*open source*), memiliki fungsi menciptakan luaran (*output*) yang sesuai dengan standar industri profesional.
- 1.3 Jenis perangkat lunak yang dimaksud setidaknya meliputi:
 - 1.3.1 Aplikasi pengolah garis (*vector*) yang digunakan untuk membuat gambar, ilustrasi atau komposisi visual dalam bentuk vektor.
 - 1.3.2 Aplikasi pengolah foto (*pixel/bitmap*) yang digunakan untuk mengolah, memanipulasi, memberi efek atau membuat gambar/foto, atau berupa komposisi visual.
 - 1.3.3 Aplikasi pengolah tata letak (*layout*) yang digunakan untuk mengatur penempatan teks dan gambar dalam satu atau beberapa halaman yang diperlukan dalam pembuatan buku/*booklet*, majalah, laporan, brosur, dan lain yang sejenis.
 - 1.3.4 Aplikasi pengolah video atau film yang digunakan untuk mengolah, memanipulasi, memberi efek, atau membuat gambar bergerak/video.
 - 1.3.5 Aplikasi pengolah interaksi antarmuka (*interface*) yang digunakan untuk mengatur penempatan teks, gambar dan tombol/tautan yang menghubungkan antar halaman atau antar data/informasi/fungsi yang diperlukan dalam pembuatan situs web, aplikasi/*app*, atau media interaktif.

2. Peralatan dan perlengkapan

2.1 Peralatan

- 2.1.1 Alat atau komputer pengolah data/visual
- 2.1.2 Alat komunikasi (gawai) dengan akses internet
- 2.1.3 Alat atau media tulis, gambar (manual atau digital), atau alat cetak (*printer*)
- 2.1.4 Peralatan multimedia pendukung presentasi

2.2 Perlengkapan

2.2.1 Dokumen contoh hasil karya visual yang dihasilkan dengan perangkat lunak

2.2.2 Perangkat lunak desain, berupa *vector drawing*, *image-editing* dan atau *desktop-publishing* yang disesuaikan dengan kebutuhan penilaian

3. Peraturan yang diperlukan

(Tidak ada.)

4. Norma dan standar

4.1 Norma

(Tidak ada.)

4.2 Standar

4.2.1 Panduan resmi penggunaan perangkat lunak desain

PANDUAN PENILAIAN

1. Konteks penilaian

1.1 Penilaian/asesmen dapat dilakukan di tempat kerja atau pada tempat yang disimulasikan atau Tempat Uji Kompetensi (TUK) dengan peralatan/perlengkapan yang sesuai dapat diterapkan secara individu maupun sebagai bagian dari kelompok.

1.2 Dalam pelaksanaannya, peserta/asesi harus dilengkapi contoh bukti/portofolio pekerjaan yang sudah pernah dilakukan dengan posisi sebagai pengendali (*in-charge*) dalam lingkup pekerjaan yang dimaksud oleh unit kompetensi ini.

1.3 Perencanaan dan proses asesmen ditetapkan dan disepakati bersama dengan mempertimbangkan aspek-aspek tujuan dan konteks asesmen, ruang lingkup, kompetensi, persyaratan peserta, sumber daya asesmen, tempat asesmen serta jadwal asesmen.

1.4 Metode asesmen yang dapat diterapkan meliputi kombinasi metode tes lisan, tes tertulis, observasi tempat kerja/demonstrasi/simulasi, verifikasi bukti/portofolio dan wawancara serta metode lain yang relevan.

2. Persyaratan kompetensi
(Tidak ada.)

3. Pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan
 - 3.1 Pengetahuan
 - 3.1.1 Teknologi informasi dan penggunaan komputer
 - 3.1.2 Teori dasar warna
 - 3.1.3 Pengetahuan tentang satuan ukuran standar sesuai proyek
 - 3.1.4 Pengetahuan dasar komposisi visual
 - 3.2 Keterampilan
 - 3.2.1 Menggunakan teknologi yang berhubungan dengan perangkat lunak desain
 - 3.2.2 Menggunakan perangkat keras penunjang seperti alat pencetak dan media rekam

4. Sikap kerja yang diperlukan
 - 4.1 Teliti dalam penentuan format media desain dan format *file* desain
 - 4.2 Cekatan dalam mengoperasikan perangkat lunak desain

5. Aspek kritis
 - 5.1 Ketepatan dalam mendemonstrasikan fitur-fitur dalam perangkat lunak yang sesuai kebutuhan pembuatan karya
 - 5.2 Ketepatan dalam memastikan hasil karya dari perangkat lunak sesuai dengan kualitas yang optimal untuk layar atau cetakan

KODE UNIT : M.74DKV13.012.2

JUDUL UNIT : Menciptakan Karya Desain

DESKRIPSI UNIT : Unit kompetensi ini berhubungan dengan pengetahuan, keterampilan, dan sikap kerja yang dibutuhkan dalam mengidentifikasi *Design Brief* dan konsep desain, membuat sketsa karya desain, mengembangkan, mendiskusikan, mewujudkan, menciptakan purwarupa/*dummy* hingga terwujud karya desain akhir.

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA
1. Mengidentifikasi <i>design brief</i> dan konsep desain	1.1 Informasi dalam design brief ditelaah sebagai landasan dalam mengarahkan konsep desain . 1.2 Konsep desain ditelaah sebagai dasar dari pengembangan karya desain. 1.3 Pendekatan visual ditetapkan dari hasil penilaian mengenai <i>Design Brief</i> dan konsep desain. 1.4 Karakter/mood visual dikembangkan berdasarkan visual kunci .
2. Membuat sketsa karya desain	2.1 Sketsa kasar/thumbnail dikembangkan dalam alternatif karakter/ <i>mood</i> visual dan arahan konsep desain. 2.2 Sketsa komprehensif diwujudkan berdasarkan hasil penilaian terhadap sketsa kasar yang sesuai konsep desain.
3. Merancang karya desain komprehensif	3.1 Media perwujudan karya ditentukan sesuai <i>Design Brief</i> dan pesan yang ingin disampaikan. 3.2 Elemen visual dibuat sesuai kebutuhan sketsa komprehensif untuk membentuk karya desain yang komprehensif. 3.3 Karya desain komprehensif dikembangkan dalam beberapa alternatif sesuai dengan prinsip desain, prinsip komposisi visual dan arahan konsep desain.

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA
	3.4 Alternatif karya desain komprehensif dirumuskan menjadi beberapa alternatif yang lebih fokus untuk diwujudkan dalam purwarupa/ dummy.
4. Menciptakan purwarupa/ <i>dummy</i> karya desain	4.1 Material untuk purwarupa/ <i>dummy</i> ditentukan sesuai kebutuhan karya desain komprehensif. 4.2 Teknik pembuatan purwarupa ditentukan sesuai kebutuhan karya desain komprehensif. 4.3 Purwarupa/ <i>dummy</i> dirancang sesuai dengan arahan karya desain komprehensif.
5. Menentukan karya desain akhir	5.1 Alternatif purwarupa/ <i>dummy</i> desain komprehensif dinilai kesesuaiannya dengan konsep desain. 5.2 Wujud karya desain akhir ditetapkan berdasarkan hasil penilaian kesesuaian dengan konsep desain.

BATASAN VARIABEL

1. Konteks variabel

- 1.1 Unit kompetensi ini berlaku untuk seseorang yang pernah menciptakan karya desain sesuai dengan *Project Brief*, *Design Brief* dan konsep desain pada lingkungan kerja perseorangan maupun perusahaan, baik untuk penerapan pada media cetak, digital maupun spasial/lingkungan.
- 1.2 *Design Brief* adalah panduan tertulis untuk acuan pengerjaan program desain yang berisi tujuan bisnis, gambaran khalayak sasaran, objektif dan kriteria desain, pesan yang ingin disampaikan serta informasi tahapan pengerjaan desain.
- 1.3 Konsep desain adalah pemikiran/gagasan utama berisi nilai kebaruan (subjektif) yang dikaitkan dengan norma yang berlaku umum (objektif) yang dipergunakan sebagai sumber untuk mewujudkan karya sesuai tujuan mendesain.

- 1.4 Pendekatan visual adalah karakteristik visual yang dijadikan dasar untuk pengembangan arah visual yang ditentukan setelah memahami *Design Brief* dan konsep desain.
- 1.5 Karakter/*mood* visual adalah suasana yang dibangun dalam menyampaikan pesan melalui visual.
- 1.6 Visual kunci atau arahan visual adalah gambaran umum (*key visual*) dari konsep yang menjadi benang merah bersifat identik ada dalam seluruh pengembangan visual di berbagai media yang digunakan.
- 1.7 Sketsa kasar/*thumbnail* adalah gambaran tahap awal yang menunjukkan gagasan/ide pada karya desain yang diusulkan; biasanya dibuat dalam ukuran kecil, dibuat dengan tangan secara cepat, tanpa detail, sehingga hadir dalam beberapa alternatif gambaran.
- 1.8 Sketsa komprehensif adalah gambaran tahap menengah dari karya desain yang diusulkan, dibuat dalam ukuran yang lebih besar daripada sketsa kasar/*thumbnail*, dibuat dengan tangan atau bantuan komputer/digital, menampilkan profil tipografi, warna dan gambar yang digunakan, sehingga hadir dalam beberapa alternatif gambaran.
- 1.9 Media adalah alat, benda atau objek yang digunakan sebagai penghantar komunikasi yang berfungsi sebagai perantara dalam penyampaian pesan.
- 1.10 Elemen visual adalah elemen dasar visual sebuah karya seperti titik, garis, bidang, ruang, tekstur, warna, yang dapat dikembangkan menjadi ikon, simbol, font, logo, ilustrasi, infografis dan lainnya.
- 1.11 Karya desain komprehensif adalah gambaran tahap akhir dari karya desain yang diusulkan, dibuat dengan bantuan komputer atau secara digital, dimana elemen-elemen visual pada karya desain sudah ditampilkan secara detil, untuk dipilih dan diputuskan sebelum masuk pada tahap pra-produksi.

- 1.12 Prinsip komposisi visual yang dimaksud, meliputi: prinsip pengelolaan figur dan latar, keseimbangan, kesatuan, keragaman, irama (gerak, arah), harmoni, kontras, dan hierarki (penekanan).
- 1.13 Prinsip desain yang dimaksud berupa nilai/kualitas pemikiran dan tampilan yang diyakini merupakan bagian penting atau yang harus ada dalam mengerjakan suatu pekerjaan mendesain yang meliputi prinsip kebaruan dan keberlanjutan dalam proses dan hasil mendesain.
- 1.14 Purwarupa/*dummy* adalah model dari sebuah rancangan yang menyerupai hasil akhir produksi.

2. Peralatan dan perlengkapan

2.1 Peralatan

2.1.1 Alat atau komputer pengolah data/visual

2.1.2 Alat komunikasi (gawai) dengan akses internet

2.1.3 Alat atau media tulis, gambar (manual atau digital), atau alat cetak (*printer*)

2.1.4 Peralatan multimedia pendukung presentasi

2.2 Perlengkapan

2.2.1 Dokumen contoh karya desain

2.2.2 Perangkat lunak desain *berupa vector drawing, image-editing* atau *desktop-publishing* yang disesuaikan kebutuhan penilaian

3. Peraturan yang diperlukan

(Tidak ada.)

4. Norma dan standar

4.1 Norma

(Tidak ada.)

4.2 Standar

4.2.1 Pengadaan dan pengelolaan jasa desain

PANDUAN PENILAIAN

1. Konteks penilaian

- 1.1 Penilaian/asesmen dapat dilakukan di tempat kerja atau pada tempat yang disimulasikan atau Tempat Uji Kompetensi (TUK) dengan peralatan/perlengkapan yang sesuai dapat diterapkan secara individu maupun sebagai bagian dari kelompok.
- 1.2 Dalam pelaksanaannya, peserta/asesi harus dilengkapi contoh bukti/portofolio pekerjaan yang sudah pernah dilakukan dengan posisi sebagai pengendali (*in-charge*) dalam lingkup pekerjaan yang dimaksud oleh unit kompetensi ini.
- 1.3 Perencanaan dan proses asesmen ditetapkan dan disepakati bersama dengan mempertimbangkan aspek-aspek tujuan dan konteks asesmen, ruang lingkup, kompetensi, persyaratan peserta, sumber daya asesmen, tempat asesmen serta jadwal asesmen.
- 1.4 Metode asesmen yang dapat diterapkan meliputi kombinasi metode tes lisan, tes tertulis, observasi tempat kerja/demonstrasi/simulasi, verifikasi bukti/portofolio, dan wawancara serta metode lain yang relevan.

2. Persyaratan kompetensi

(Tidak ada.)

3. Pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan

3.1 Pengetahuan

3.1.1 Prinsip desain dan prinsip komposisi visual

3.1.2 Tipografi, fotografi, warna dan ilustrasi

3.1.3 Kekayaan Intelektual terutama mengenai hak cipta

3.2 Keterampilan

3.2.1 Menerjemahkan konsep menjadi karya desain

3.2.2 Membuat sketsa kasar/*thumbnail* secara manual

3.2.3 Membuat komposisi visual kasar/*rough layout* dan komposisi visual komprehensif/*comprehensive layout* secara digital

3.2.4 Menguasai perangkat lunak desain yang meliputi perangkat lunak *vector-drawing*, *image-editing*, dan *desktop publishing*

4. Sikap kerja yang diperlukan

- 4.1 Memiliki integritas dan tanggung jawab atas proses yang dijalankan maupun pada karya desain yang dihasilkan
- 4.2 Memahami nilai-nilai yang dianut oleh suatu budaya
- 4.3 Komunikatif dalam menyampaikan informasi

5. Aspek kritis

- 5.1 Ketepatan dalam menelaah informasi dalam *Design Brief* sebagai landasan dalam mengarahkan konsep desain
- 5.2 Ketepatan dalam mengembangkan karya desain komprehensif dalam beberapa alternatif sesuai dengan prinsip desain, prinsip komposisi visual dan arahan konsep desain
- 5.3 Ketepatan dalam merancang purwarupa/*dummy* sesuai dengan arahan karya desain komprehensif

KODE UNIT : M74DKV13.015.3

JUDUL UNIT : Membuat Materi Siap Produksi/Tayang

DESKRIPSI UNIT : Unit kompetensi ini berhubungan dengan sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang dibutuhkan dalam memastikan kesesuaian kualitas materi siap produksi/tayang dengan tujuan proyek.

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA
1. Merancang dokumen akhir siap produksi/tayang	1.1 Format materi siap produksi/tayang ditentukan sesuai kebutuhan produksi/tayang. 1.2 Jenis produksi karya desain akhir ditentukan sesuai <i>Design Brief</i> dan konsep desain. 1.3 Dokumen akhir siap produksi/tayang (<i>final artwork</i>) diproduksi menggunakan peralatan yang sesuai.
2. Memastikan spesifikasi dan kualitas materi dokumen akhir siap produksi/tayang	2.1 Dokumen akhir siap produksi/tayang diperiksa kembali agar seluruh informasi di dalamnya dan kualitas tampilannya sesuai dengan kebutuhan proyek. 2.2 Dokumen akhir siap produksi/tayang ditetapkan dengan tanda persetujuan dari pihak penentu keputusan untuk dilanjutkan diproduksi/ditayangkan.

BATASAN VARIABEL

1. Konteks variabel

- 1.1 Unit kompetensi ini berlaku untuk seseorang yang berpengalaman dalam melakukan pekerjaan pembuatan materi siap produksi dan siap tayang yang sesuai dengan spesifikasi dari suatu desain akhir.
- 1.2 Format materi siap produksi/tayang 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*; dokumen gambar kerja dan maket pada aplikasi *signage* untuk desain pada lingkungan, atau tampilan akhir desain dalam ukuran dan bahan yang tidak sesungguhnya. Penyiapan dokumen dan pembuatan *proof* untuk *pre-press* media cetak seperti poster, buku, kalender di percetakan. Penyiapan dan *testing file* untuk tayang di layar (*on screen*) seperti *website*, aplikasi, buku digital, dan lainnya.

1.3 Jenis produksi karya desain akhir dapat berupa:

1.3.1 Produksi cetak yang melibatkan proses cetak baik manual maupun mesin seperti, buku, kemasan, brosur, *merchandise*, dan lain-lain.

1.3.2 Produksi video yang melibatkan medium sinematografi seperti *broadcast*, iklan televisi, *billboard*, *motion graphics*, iklan *online* dengan pemahaman teknis mengenai medium video seperti *ratio*, kompresi, *frame rate*, dan lain-lain.

1.3.3 Produksi *User Interface/User Experience* (UI/UX) yang melibatkan medium interaksi manusia dengan komputer seperti melalui *browser* komputer, gawai pintar, *Augmented Reality*, *Virtual Reality*, dengan penyajian produksi dapat berupa purwarupa sesuai mediumnya seperti; *website*, aplikasi mobile, dan lain-lain.

1.3.4 Produksi konten visual yang melibatkan platform media sosial dengan format penyajian medium desain yang beragam untuk gambar atau video.

1.4 Dokumen akhir siap produksi/tayang merupakan dokumen karya desain akhir yang sudah disetujui oleh pemberi kerja untuk dilanjutkan prosesnya ke dalam tahap produksi/penayangan.

2. Peralatan dan perlengkapan

2.1 Peralatan

2.1.1 Alat atau komputer pengolah data/visual

2.1.2 Alat komunikasi (gawai) dengan akses internet

2.1.3 Alat atau media tulis, gambar (manual atau digital), atau alat cetak (printer)

- 2.1.4 Peralatan multimedia pendukung presentasi
- 2.2 Perlengkapan
 - 2.2.1 Dokumen contoh karya visual
 - 2.2.2 Dokumen pedoman warna
- 3. Peraturan yang diperlukan
(Tidak ada.)
- 4. Norma dan standar
 - 4.1 Norma
(Tidak ada.)
 - 4.2 Standar
 - 4.2.1 Pengadaan dan pengelolaan jasa desain

PANDUAN PENILAIAN

1. Konteks penilaian
 - 1.1 Penilaian/asesmen dapat dilakukan di tempat kerja atau pada tempat yang disimulasikan atau Tempat Uji Kompetensi (TUK) dengan peralatan/perlengkapan yang sesuai dapat diterapkan secara individu maupun sebagai bagian dari kelompok.
 - 1.2 Dalam pelaksanaannya, peserta/asesi harus dilengkapi contoh bukti/portofolio pekerjaan yang sudah pernah dilakukan dengan posisi sebagai pengendali (*in-charge*) dalam lingkup pekerjaan yang dimaksud oleh unit kompetensi ini.
 - 1.3 Perencanaan dan proses asesmen ditetapkan dan disepakati bersama dengan mempertimbangkan aspek-aspek tujuan dan konteks asesmen, ruang lingkup, kompetensi, persyaratan peserta, sumber daya asesmen, tempat asesmen serta jadwal asesmen.
 - 1.4 Metode asesmen yang dapat diterapkan meliputi kombinasi metode tes lisan, tes tertulis, observasi tempat kerja/demonstrasi/simulasi, verifikasi bukti/portofolio, dan wawancara serta metode lain yang relevan.

2. Persyaratan kompetensi
(Tidak ada.)
3. Pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan
 - 3.1 Pengetahuan
 - 3.1.1 Metode produksi (serta praproduksi dan pascaproduksi)
 - 3.1.2 Kekayaan Intelektual
 - 3.2 Keterampilan
 - 3.2.1 Mengoperasikan perangkat lunak penunjang pembuatan materi siap produksi/tayang
4. Sikap kerja yang diperlukan
 - 4.1 Cermat dalam menyiapkan dokumen akhir siap produksi/tayang
 - 4.2 Cekatan dalam menyiapkan purwarupa, *mock-up*, file produksi maupun siap tayang
 - 4.3 Bisa bekerjasama dengan baik bersama pihak yang mengeksekusi produksi desain
5. Aspek kritis
 - 5.1 Ketepatan dalam memproduksi dokumen akhir siap produksi/tayang (*final artwork*) agar seluruh informasi di dalamnya dan kualitas tampilannya sesuai dengan kebutuhan proyek
 - 5.2 Ketepatan dalam memeriksa kembali dokumen akhir siap produksi/tayang agar seluruh informasi di dalamnya dan kualitas tampilannya sesuai dengan kebutuhan proyek