



**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;

**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.

<b>ELEMEN KOMPETENSI</b>	<b>KRITERIA UNJUK KERJA</b>
1. Menerapkan materi informasi yang berkaitan dengan pengetahuan dasar desain	1.1 <b>Sumber informasi</b> ditentukan agar keabsahan informasi mengenai pengetahuan dasar <b>desain</b> 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 <b>Desain Grafis/DKV</b> dibedakan dengan bidang desain lainnya. 3.3 <b>Fungsi utama dari Desain Grafis/DKV</b> 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 <b>sejarah seni rupa dan desain</b> dijelaskan secara verbal dan melalui visual. 4.2 <b>Ragam gaya desain</b> 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.

<b>ELEMEN KOMPETENSI</b>	<b>KRITERIA UNJUK KERJA</b>
1. Menggali materi informasi yang berkaitan dengan pengetahuan dasar komunikasi	1.1 <b>Sumber informasi</b> 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.74100.005.02**

**JUDUL UNIT** : **Menerapkan *Design Brief***

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

<b>ELEMEN KOMPETENSI</b>	<b>KRITERIA UNJUK KERJA</b>
1. Menyusun <i>design brief</i>	1.1 <b><i>Design brief</i></b> 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.74100.008.02**

**JUDUL UNIT : Menetapkan Konsep Desain**

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

<b>ELEMEN KOMPETENSI</b>	<b>KRITERIA UNJUK KERJA</b>
1. Mengembangkan informasi kunci	1.1 Bahan informasi kunci dikelompokkan sesuai dengan konteks dan tujuan desain. 1.2 Informasi kunci dikembangkan menjadi <b>gagasan</b> .
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 <b>konsep desain</b> .
3. Mengkomunikasikan konsep desain dalam tim internal	3.1 <b>Metode komunikasi</b> 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 <b>Umpan balik</b> 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.

<b>ELEMEN KOMPETENSI</b>	<b>KRITERIA UNJUK KERJA</b>
1. Memilih jenis perangkat lunak	1.1 <b>Perangkat lunak</b> 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.

<b>ELEMEN KOMPETENSI</b>	<b>KRITERIA UNJUK KERJA</b>
1. Mengidentifikasi <i>design brief</i> atau <i>project brief</i>	1.1 <b>Kata kunci</b> yang berkaitan dengan data-data awal dan kebutuhan <b>mood/karakter visual</b> 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 <b>Sketsa thumbnail</b> dikembangkan sesuai konsep kreatif yang telah ditentukan. 2.2 <b>Sketsa kasar</b> dimodifikasi sesuai dengan sketsa <i>thumbnail</i> . 2.3 <b>Sketsa berwarna</b> 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 <b>purwarupa/dummy</b> 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.74100.012.02**

**JUDUL UNIT : Mempresentasikan Karya Desain**

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

<b>ELEMEN KOMPETENSI</b>	<b>KRITERIA UNJUK KERJA</b>
1. Menggunakan teori desain grafis dalam memaparkan atau mengidentifikasi konsep desain	1.1 <b>Pendekatan kreatif</b> 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 <b>Target atau sasaran komunikasi</b> dijabarkan sesuai konsep desain.
3. Menjabarkan tahapan-tahapan desain secara menyeluruh kepada klien	3.1 <b>Permasalahan</b> dijelaskan secara lengkap. 3.2 <b>Konsep solusi kreatif</b> 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.74100.016.02**

**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).

<b>ELEMEN KOMPETENSI</b>	<b>KRITERIA UNJUK KERJA</b>
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 <b>Implikasi</b> 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