



**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.

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.74100.005.02**

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

- Konteks variabel
 - 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.74100.009.02

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 proyek

3.1.4 Pengetahuan dasar desain

- 3.2 Keterampilan
 - 3.2.1 Penggunaan teknologi
 - 3.2.2 Pemanfaatan perangkat keras penunjang seperti alat pencetak dan media rekam
- 4. Sikap kerja yang diperlukan
 - 4.1 Teliti
 - 4.2 Cekatan
- 5. Aspek kritis
 - 5.1 Kemampuan dalam memilih perangkat lunak sesuai kebutuhan
 - 5.2 Kemampuan dalam memanfaatkan perangkat lunak yang sesuai untuk menghasilkan karya desain yang produktif dan hasil kerja yang optimal

KODE UNIT : M.74100.010.01

JUDUL UNIT : Menciptakan Karya Desain

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

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