

KODE UNIT : TIK.MM01.008.01

JUDUL UNIT : Menerapkan Prinsip - Prinsip Rancangan Visual

DESKRIPSI UNIT : Unit ini menerangkan keterampilan dan pengetahuan yang diperlukan untuk menggunakan prinsip desain visual dan komunikasi untuk mengembangkan produk multimedia yang digunakan dalam industri seni.

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA
01 Menerima dan memahami laporan	<p>1.1 Bergabung dengan personal terkait untuk memahami dan menentukan tujuan dan hasil produk multimedia, meneliti aplikasi desain visual dan teknik komunikasi untuk memastikan bahwa syarat-syarat kreatif, teknis dan produksi dapat terpenuhi.</p> <p>1.2 Semua faktor terkait yang mungkin dapat menentukan dan berdampak pada desain visual dan konsep komunikasi dan aplikasi ditentukan melalui breakdown dan pemahaman laporan dan bekerja sama dengan personal terkait.</p> <p>1.3 Ditentukan pengguna/audience yang dituju untuk menentukan format dan delivery platform dari produk multimedia melalui diskusi dengan personal terkait.</p>
02 Menghasilkan dan menilai ide-ide	<p>2.1 Dihasilkan serangkaian ide-ide desain visual dan komunikasi yang secara teknik layak pakai, merespon laporan dan menyediakan solusi kreatif untuk semua isu desain.</p> <p>2.2 Diskusikan dengan perosnel terkait mengenai dan ide-ide desain visual dan komunikasi untuk memastikan kontribusi sejumlah ide-ide dan solusi kreatif pada konsep awal.</p> <p>2.3 Ide-ide kreatif dan solusi selalu dirujuk dan dinilai untuk implikasi pendanaan, kerangka waktu, kelayakan teknis dan suitability untuk memenuhi laporan.</p>
03 Melaksanakan riset	<p>3.1 Penelitian dan perbandingan teknik dan perkakas untuk desain visual dan komunikasi yang digunakan dalam membuat produk multimedia, serta eksplorasi karakteristik dan perbedaan dari imaging digital dan tradisional.</p>

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA
	<p>3.2 Penelitian dan perbandingan serangkaian delivery platforms untuk produk multimedia.</p> <p>3.3 Eksplorasi tipografik dan elemen visual yang cocok untuk pengembangan produk multimedia.</p> <p>3.4 Ditentukan hubungan antara komponen visual dengan hardware yang dibutuhkan.</p> <p>3.5 Disusun media riset dan temuan-temuan untuk digunakan oleh semua personil terkait selama proses pengembangan desain; diadakan pembaharuan jika diperlukan.</p> <p>3.6 Evaluasi diskusi awal dan laporan desain terhadap temuan dan mendiskusikan dengan personil terkait.</p>
04 Memilih media/materi untuk digunakan pada desain visual dan komunikasi	<p>4.1 Ditentukan serangkaian desain visual dan teknik komunikasi yang ada dan menyajikannya kepada personil terkait untuk pemikiran lebih lanjut mengenai kemampuan desain dan teknik tersebut dapat memenuhi kreatif, teknis dan laporan produksi.</p> <p>4.2 Pemilihan desain visual dan teknik komunikasi yang cocok yang dapat memenuhi kreatif, teknis dan laporan produksi.</p> <p>4.3 Dikumpulkan materi dan media yang relevan, dipastikan untuk kreatif dan spesifikasi teknis dari suatu produk multimedia.</p> <p>4.4 Konsultasi dengan personil terkait untuk memastikan bahwa semua media yang dibutuhkan telah diperiksa dan tersedia, serta memastikan bahwa pilihan tersebut berdasarkan pada pemahaman karakteristik dan kemampuan pengguna.</p>
05 Menerapkan desain visual dan teknik komunikasi	<p>5.1 Digunakan teknik desain yang dipilih untuk mengembangkan struktur produk, memastikan bahwa semua elemen telah dimasukkan dalam dokumen untuk digunakan di masa yang akan datang.</p> <p>5.2 Ditentukan elemen multimedia yang relevan yang dibutuhkan untuk mencapai hasil yang diinginkan.</p>

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA
	<p>5.3 Diskusi parameter teknis dan perencanaan teknis dengan personil terkait untuk mencapai format yang paling sesuai</p> <p>5.4 Ditentukan rentangan parameter desain yang sesuai dan menggunakannya untuk memenuhi laporan, memastikan kreatif, teknis dan sumber produksi cukup untuk mencapai hasil akhir.</p>
06 Mengevaluasi teknik desain visual dan komunikasi	<p>6.1 Teknik desain visual dan komunikasi diperiksa untuk menilai solusi kreatif untuk mendesain laporan, ketepatannya untuk pengguna/audience dan kelayakan teknis.</p> <p>6.2 Diskusi dan konfirmasi syarat-syarat tambahan atau modifikasi pada seluruh desain dan melakukan perbaikan yang diperlukan.</p>

BATASAN VARIABEL

1. Identifikasi Komponen Sistem
 - 1.1 Personil yang cocok untuk berkonsultasi dapat meliputi:
 - 1.1.1 Pengarah seni
 - 1.1.2 Pengarah teknis
 - 1.1.3 Desainer grafik komputer
 - 1.1.4 Pembuat program
 - 1.1.5 Desainer grafik
 - 1.1.6 Kepala bagian
 - 1.1.7 Staf teknis lain
 - 1.1.8 Audience
 - 1.1.9 Staf ahli kreatif dan teknis lain
 - 1.2 Teknik desain
 - 1.3 Elemen desain visual dan komunikasi
 - 1.4 Elemen multimedia visual
 - 1.5 Platform penyampaian
 - 1.6 Produksi multimedia

PANDUAN PENILAIAN

1. **Pengetahuan dan keterampilan penunjang**
 Penilaian harus mencakup bukti dari pengetahuan penting dan keterampilan sebagai berikut:
 - 1.1 Pengetahuan Dasar
 - 1.1.1 Penerapan prinsip komunikasi grafik dan visual.
 - 1.1.2 Karakteristik dari grafik digital dan grafik tradisional.
 - 1.1.3 Mengetahui kemampuan sejumlah perkakas dan teknik untuk memproduksi dan memanipulasi gambar-gambar.

- 1.1.4 Mampu memeriksa keputusan-keputusan yang berhubungan dengan karakteristik pengguna dan syarat-syarat-syarat-syarat.
- 1.1.5 Prinsip belajar dan pendekatan instruksional.
- 1.1.6 Perencanaan dan riset.
- 1.1.7 Keterampilan efektif komunikasi visual.
- 1.1.8 Pengetahuan tentang lingkup, teknologi dan komponen yang dapat diterapkan pada produk multimedia.
- 1.1.9 Pengetahuan dan penerapan sejumlah software desain komputer.
 - 1.1.1 Pengetahuan faktor keterbatasan hardware dan software komputer.
 - 1.1.1 Pengetahuan mengenai strategi untuk menguji produk instruksional.
 - 1.1.1 Memahami informasi, naskahs dan gambar-gambar kreatif.
 - 1.1.1 Memahami kemampuan personil lain yang bekerja sama.
 - 1.1.1 Memahami elemen kreatif dari suatu produksi.
 - 1.1.1 Keterampilan desain dan menggambar.
 - 1.1.1 Mampu untuk memelihara integritas desain.
 - 1.1.1 Manajemen dan sumber informasi.
 - 1.1.1 Hak cipta, peraturan dan penghapusan hak cipta.

2. Konteks penilaian

Kompetensi harus dinilai di lingkungan kerja menggunakan sumber-sumber dan software industri

- 2.1 Penilaian dapat dilaksanakan di tempat kerja, di luar tempat kerja atau gabungan diantara keduanya. Penilaian di luar tempat kerja harus dilaksanakan pada lingkungan simulasi seperti di tempat kerja.
- 2.2 Penilaian dapat menggunakan gabungan beberapa metode untuk menilai kemampuan dan aplikasi pengetahuan yang diperlukan, dan dapat meliputi:
 - 2.2.1 Demonstrasi praktis (pengamatan langsung mungkin diperlukan lebih dari satu kali untuk mendapatkan konsistensi dari kemampuan).
 - 2.2.2 Peran.
 - 2.2.3 Studi kasus.
 - 2.2.4 Contoh kerja atau aktifitas pada simulasi tempat kerja.
 - 2.2.5 pertanyaan lisan/wawancara yang bertujuan untuk mengevaluasi proses yang digunakan untuk mengembangkan dan merealisasi konsep kreatif.
 - 2.2.6 Proyek/laporan/buku laporan kemajuan.
 - 2.2.7 Laporan pihak ketiga dan prestasi otentik sebelumnya.
 - 2.2.8 Bukti penilaian yang menunjukkan proses yang digunakan untuk mengembangkan dan merealisasi konsep kreatif.

3. Aspek penting penilaian

Aspek yang harus diperhatikan :

- 3.1 Bukti berikut ini penting untuk pemberian nilai kompetensi dalam unit ini: Penilaian harus disesuaikan untuk memenuhi kebutuhan suatu sektor tertentu dimana suatu kemampuan sedang dinilai. Penilaian harus meliputi variabel yang bersangkutan, yang terdapat pada daftar variabel, pada konteks yang dimaksud..

- 3.2 Mendesain/membuat desain efektif dan kreatif untuk produk multimedia yang menunjukkan aplikasi dari prinsip desain visual dan komunikasi.

4. Kaitan dengan unit-unit lainnya

- 4.1 Keterkaitan unit kompetensi untuk penilaian akan bervariasi dengan project atau scenario tertentu. Unit ini penting untuk suatu range pelayanan teknologi Informasi dan oleh karena itu harus dinilai secara keseluruhan dengan unit technical/support.
- 4.2 Pengembangan pelatihan untuk memenuhi persyaratan dalam unit ini perlu dilakukan dengan hati-hati. Untuk pelatihan pra-kejuruan umum, institusi harus menyediakan pelatihan yang mempertimbangkan serangkaian konteks industri seutuhnya tanpa bias terhadap sektor tertentu. Batasan variabel akan membantu dalam hal ini. Untuk sektor tertentu/ khusus, pelatihan harus disesuaikan agar dapat memenuhi kebutuhan sektor tersebut.

Kompetensi Kunci

NO	KOMPETENSI KUNCI DALAM UNIT INI	TINGKAT
1	Mengumpulkan, mengorganisir dan menganalisa informasi	2
2	Mengkomunikasikan ide-ide dan informasi	2
3	Merencanakan dan mengorganisir aktivitas-aktivitas	2
4	Bekerja dengan orang lain dan kelompok	2
5	Menggunakan ide-ide dan teknik matematika	2
6	Memecahkan masalah	3
7	Menggunakan teknologi	3