

KODE UNIT : TIK.MM01.009.01

JUDUL UNIT : Menerapkan Prinsip - Prinsip Rancangan Instruksional

DESKRIPSI UNIT : Unit ini menjelaskan keterampilan dan pengetahuan yang diperlukan untuk menggunakan prinsip desain instruksional pada pengembangan produk multimedia untuk digunakan dalam industri seni.

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA
01 Menerima dan memahami laporan untuk desain instruksional	1.1 Bergabung dengan personal terkait untuk memahami dan menentukan tujuan dan output produk multimedia, meneliti aplikasi desain visual dan teknik komunikasi untuk memastikan bahwa syarat-syarat kreatif, teknis dan produksi sesuai laporan dapat terpenuhi. 1.2 Ditentukan semua faktor terkait yang mungkin dapat menentukan dan berdampak pada desain visual, konsep komunikasi dan aplikasi melalui breakdown serta pemahaman laporan dan bekerja sama dengan personil terkait. 1.3 Ditentukan pengguna dan audience yang dituju untuk menentukan format dan platform penyampaian dari produk multimedia melalui diskusi dengan personil terkait.
02 Menghasilkan dan menilai ide-ide	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. 2.2 Diskusi dengan personel terkait mengenai dan ide-ide desain visual dan komunikasi untuk memastikan kontribusi sejumlah ide-ide dan solusi kreatif pada konsep awal. 2.3 Selalu merujuk pada ide-ide kreatif dan solusinya dan menilainya untuk implikasi pendanaan, kerangka waktu, kelayakan teknis dan kesesuaian untuk memenuhi laporan.
03 Melaksanakan riset	3.1 Diteliti pendekatan instruksional yang merujuk pada syarat-syarat laporan dan dapat mempengaruhi keseluruhan pengembangan desain.

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA
	<p>3.2 Disusun media riset dan temuan-temuan untuk digunakan oleh semua personil terkait selama proses pengembangan desain, memperbaharui jika diperlukan.</p> <p>3.3 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 model desain instruksional, menimbang karakteristiknya, perbedaannya dan kemampuannya untuk memenuhi laporan.</p> <p>4.2 Konsultasi dengan personil terkait untuk memastikan bahwa berbagai macam model telah diidentifikasi dan disediakan.</p> <p>4.3 Dipilih desain visual dan teknik komunikasi yang cocok yang dapat memenuhi kreatif, teknis dan laporan produksi.</p> <p>4.4 Dipastikan bahwa pilihan berdasarkan pengertian akan karakteristik dan kemampuan pengguna.</p>
05 Menerapkan desain visual dan teknik komunikasi	<p>5.1 Digunakan teknik desain visual yang sudah ditentukan untuk menentukan komposisi struktur produk, memastikan semua elemen didokumentasikan untuk digunakan selanjutnya.</p> <p>5.2 Direncanakan content, rangkaian dan antar aktifitas untuk digunakan sesuai dengan syarat-syarat teknis, kreatif dan produksi.</p> <p>5.3 Ditentukan elemen multimedia relevan yang penting untuk mengkonstruksi produk.</p> <p>5.4 Diskusi parameter teknis dan perencanaan teknis dengan personil terkait untuk mendapatkan format yang paling sesuai.</p> <p>5.5 Ditentukan parameter desain yang sesuai dan menggunakannya untuk memenuhi laporan, memastikan sumber kreatif, teknis dan produksi cukup untuk mencapai hasil akhir</p>

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA
06 Mengevaluasi teknik desain visual dan komunikasi	<p>6.1 Diperiksa produk instruksional untuk mengukur aplikasi dari solusi kreatif pada laporan desain, kelayakan teknis dan ketepatannya dengan pengguna/audience.</p> <p>6.2 Diskusi dan konfirmasi syarat-syarat tambahan atau modifikasi desain instruksional dan melakukan langkah-langkah perbaikan jika diperlukan.</p>

BATASAN VARIABEL

1. Identifikasi Komponen Sistem
 - 1.1 Tujuan produk instruksional untuk:
 - 1.1.1 Meningkatkan lingkungan belajar
 - 1.1.2 Memperluas kemampuan pendidik untuk mendidik
 - 1.1.3 Menambah kemampuan pembelajar
 - 1.1.4 Menyediakan pengalaman yang tidak tersedia pada dunia nyata
 - 1.1.5 Menyediakan fasilitas kolaborasi antar budaya, sosial dan batas fisiknya
 - 1.1.6 Mendukung cara belajar individu maupun kelompok
 - 1.2 Faktor-faktor terkait dapat meliputi:
 - 1.2.1 Audience
 - 1.2.2 Lingkungan
 - 1.2.3 Kebutuhan akan sumber atau acuan
 - 1.2.4 Bahasa dan tahap perkembangan dari pembelajar
 - 1.3 Faktor-faktor pada model instruksional dapat meliputi:
 - 1.3.1 Derajat antar aktifitas
 - 1.3.2 Relevansi terhadap audience (berdasarkan konsultasi dan riset)
 - 1.3.3 Akomodasi dari berbagai macam gaya belajar
 - 1.3.4 Pemahaman teknologi dari audience yang dituju
 - 1.3.5 Tingkat bahasa dan literacy
 - 1.3.6 Keseimbangan antara berbagai komponen (gambar, teks, bunyi, animasi)
 - 1.3.7 Kemudahan penggunaan
 - 1.3.8 Tingkatan minat dan strategi untuk menghargai pengguna
 - 1.4 Faktor-faktor yang harus dipikirkan pada perencanaan instruksional:
 - 1.4.1 Materi dalam susunan yang logis, berurut-urutan
 - 1.4.2 Kesulitan disusun berdasarkan tingkatan: sulit, lebih sulit, sangat sulit
 - 1.4.3 Kesempatan untuk mengulang dan memeriksa
 - 1.4.4 Kebutuhan akan antar aktifitas
 - 1.4.5 Menggunakan berbagai macam pendekatan, teknik menyajikan informasi dan aktifitas
 - 1.4.6 Struktur informasi
 - 1.4.7 Apa yang terjadi jika seseorang melakukan kekeliruan
 - 1.4.8 Bagaimana cara meminta bantuan
 - 1.4.9 Teknik untuk mendapat perhatian pengguna dan membuat program tersebut menarik

- 1.5 Platform penyampaian dapat meliputi:
 - 1.5.1 World Wide Web
 - 1.5.2 CD-ROM
- 1.6 Aspek atau bagian dari produksi film/video:
 - 1.6.1 Feature
 - 1.6.2 Film dokumenter
 - 1.6.3 Film dan/atau video pendek
 - 1.6.4 Animasi
 - 1.6.5 Komersial (iklan)
 - 1.6.6 Pertunjukan langsung, siaran tunda, atau siaran ulang
 - 1.6.7 Video musik
 - 1.6.8 Program televisi jenis apapun (musik, drama, komedi, variety, olah raga)
 - 1.6.9 Produksi televisi langsung, siaran tunda, maupun siaran ulang
 - 1.6.10 Produk pendidikan
 - 1.6.11 Permainan
 - 1.6.12 Produk promosi
 - 1.6.13 Produk informasi
 - 1.6.14 Produk pelatihan
 - 1.6.15 E-commerce

PANDUAN PENILAIAN

1. Pengetahuan dan keterampilan penunjang

Penilaian harus mencakup bukti dari pengetahuan penting dan keterampilan sebagai berikut:

- 1.1 Pengetahuan Dasar
 - 1.1. Prinsip pendekatan belajar dan instruksional
 - 1.2. Perencanaan dan riset
 - 1.3. Komunikasi efektif
 - 1.4. Pengetahuan mengenai lingkup, teknologi dan komponen yang dapat diterapkan pada produk multimedia
 - 1.5. Pengetahuan dan aplikasi dari sejumlah software instruksional
 - 1.6. Pengetahuan mengenai prinsip desain dan konstruksi instruksional
 - 1.7. Pengetahuan mengenai faktor keterbatasan hardware dan software komputer
 - 1.8. Pengetahuan mengenai strategi untuk menguji produk instruksional
 - 1.9. Memahami informasi kreatif, skrip dan gambar
 - 1.10. Memahami kemampuan personil lain yang bekerja bersama
 - 1.11. Memahami elemen kreatif dari suatu produksi
 - 1.12. Keterampilan desain dan menggambar
 - 1.13. Kemampuan untuk memelihara integritas desain
 - 1.14. Sumber informasi dan manajemen
 - 1.15. Undang-undang hak cipta, peraturan dan prosedur 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 Kemampuan untuk menyajikan dan menyusun informasi untuk tujuan pendidikan dan belajar.
 - 3.2 Memahami sejumlah software untuk belajar on-line.
 - 3.3 Mengembangkan keterampilan berkomunikasi.
- 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	3
2	Mengkomunikasikan ide-ide dan informasi	3
3	Merencanakan dan mengorganisir aktivitas-aktivitas	3
4	Bekerja dengan orang lain dan kelompok	2
5	Menggunakan ide-ide dan teknik matematika	1
6	Memecahkan masalah	2
7	Menggunakan teknologi	3