

## FR.APL.02. ASESMEN MANDIRI

Skema Sertifikasi (KKN/Okupasi/Klaster)	Judul	:	<b>PENGELOLAAN PROYEK DESAIN</b>
	Nomor	:	<b>SS.023.03/SKM/LSP-P1 UMB/2024</b>

### PANDUAN ASESMEN MANDIRI

#### Instruksi:

- Baca setiap pertanyaan di kolom sebelah kiri
- Beri tanda centang (√) pada kotak jika Anda yakin dapat melakukan tugas yang dijelaskan.
- Isi kolom di sebelah kanan dengan menuliskan bukti yang relevan anda miliki untuk menunjukkan bahwa anda melakukan pekerjaan .

<b>Unit Kompetensi 1</b>	Kode Unit	:	M.74DKV13.008.2	
	Judul Unit	:	Merumuskan strategi desain	
Dapatkah Saya .....		K	BK	Bukti yang relevan
Merencanakan strategi desain		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
1.1 Informasi mengenai kondisi latar belakang, tujuan dan kemampuan klien/penyedia proyek diidentifikasi untuk dijadikan pertimbangan strategi desain.				
1.2 Informasi kunci hasil penelitian mengenai kondisi kompetisi pasar diperiksa dan diurai sebagai pertimbangan pengambilan posisi strategis (positioning) aktivitas/bisnis klien/penyedia proyek.				
1.3 Informasi kunci hasil penelitian mengenai kondisi khalayak sasaran dan faktor sosial dan budaya masyarakat diidentifikasi untuk dijadikan pertimbangan strategi desain.				
Menetapkan strategi desain		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
2.1 Keberadaan sumber daya desainer yang terlibat dijelaskan untuk untuk dijadikan pertimbangan strategi desain.				
2.2 Seluruh informasi terkait kondisikondisi yang mempengaruhi kegiatan mendesain disusun untuk membentuk alternatif strategi desain.				
2.3 Alternatif metode dan proses desain yang dapat dirancang untuk penyelesaian proyek.				

2.4 Alternatif strategi desain ditentukan sesuai tujuan proyek desain.			
2.5 Strategi desain terpilih			

<b>Unit Kompetensi 2</b>	Kode Unit	:	M.74DKV13.009.3		
	Judul Unit	:	Merumuskan konsep desain		
<b>Dapatkah Saya .....</b>	<b>K</b>	<b>BK</b>	<b>Bukti yang relevan</b>		
<p>Mengembangkan informasi kunci</p> <p>1.1 Informasi kunci hasil penelitian terhadap keseluruhan informasi terkait proyek dirumuskan agar terbentuk pemahaman terhadap proyek.</p> <p>1.2 Informasi kunci diterapkan melalui eksperimen untuk membentuk alternatif gagasan terkait permasalahan.</p>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			
<p>Mengolah gagasan konsep desain</p> <p>2.1 Alternatif gagasan dikembangkan dalam bentuk sketsa/rancangan awal.</p> <p>2.2 Alternatif gagasan dipertimbangkan kesesuaiannya dengan tujuan desain.</p> <p>2.3 Alternatif gagasan yang paling sesuai ditentukan untuk dijadikan konsep desain.</p>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			
<p>Mengomunikasikan konsep desain</p> <p>3.1 Konsep desain diuraikan agar memudahkan terbentuknya pengertian mengenai solusi.</p> <p>3.2 Konsep desain dikembangkan agar semakin kaya pola hubungan dan argumentasinya.</p> <p>3.3 Hasil pengembangan konsep desain disusun untuk mendapatkan masukan</p>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			
<p>Menetapkan konsep Desain</p> <p>4.1 Masukan mengenai konsep desain dikaitkan kesesuaiannya dengan tujuan desain untuk dijadikan aspek perbaikan konsep desain.</p> <p>4.2 Konsep desain dipastikan menjadi pedoman untuk perwujudan strategi dan karya desain.</p>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			

--	--	--	--

<b>Unit Kompetensi 3</b>	Kode Unit	:	M.74DKV13.010.3		
	Judul Unit	:	Mengoperasikan perangkat lunak desain		
<b>Dapatkan Saya .....</b>			<b>K</b>	<b>BK</b>	<b>Bukti yang relevan</b>
<p>Memilih jenis perangkat lunak</p> <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>			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
<p>Memperagakan potensi perangkat lunak desain secara</p> <p>2.1 Proses pembuatan dokumen karya dioperasionalkan 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>			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

<b>Unit Kompetensi 4</b>	Kode Unit	:	M.74DKV13.011.1		
	Judul Unit	:	Merancang karya visual		
<b>Dapatkan Saya .....</b>			<b>K</b>	<b>BK</b>	<b>Bukti yang relevan</b>

<p>Mengidentifikasi arahan visual</p> <p>1.1 Arahan visual berdasarkan konsep desain ditentukan sebagai pedoman pembuatan visual.</p> <p>1.2 Arahan visual dikembangkan menjadi sketsa kasar/thumbnail sesuai konsep desain.</p>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
<p>Mengembangkan sketsa karya visual</p> <p>2.1 Alternatif sketsa karya visual dirancang berdasarkan sketsa kasar dalam bentuk sketsa visual yang lebih komprehensif atau dalam bentuk sketsa digital yang lebih jelas.</p> <p>2.2 Sketsa karya visual terbaik ditentukan berdasarkan kesesuaiannya dengan arahan visual.</p>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
<p>Mengembangkan wujud karya visual</p> <p>3.1 Perangkat visualisasi karya berupa manual maupun digital ditentukan sesuai kebutuhan arahan visual dan tingkat penguasaan penggunaan perangkat.</p> <p>3.2 Media dan material karya visual ditentukan sesuai kebutuhan atau pesan yang ingin disampaikan.</p> <p>3.3 Elemen visual dirancang sesuai arahan visual.</p> <p>3.4 Komposisi visual ditentukan sesuai dengan prinsip komposisi visual dan arahan visual.</p> <p>3.5 Alternatif karya visual dirancang untuk melengkapi pencapaian tujuan arahan dan konsep visual.</p>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
<p>Menciptakan purwarupa/dummy karya visual</p> <p>4.1 Purwarupa/dummy ditentukan sesuai dengan arahan visual.</p> <p>4.2 Purwarupa/dummy karya visual diwujudkan secara rapih dan lengkap sesuai dengan arahan visual.</p>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

Menentukan karya visual akhir	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
5.1 Wujud karya visual ditetapkan berdasar alternatifnya dan penilaian mengenai purwarupa/dummy sesuai dengan arahan visual.			
5.2 Karya visual akhir ditetapkan secara komprehensif berdasarkan kesesuaiannya dengan arahan visual.			

<b>Unit Kompetensi 5</b>	Kode Unit	:	M.74DKV13.012.2		
	Judul Unit	:	Menciptakan karya desain		
<b>Dapatkan Saya .....</b>		<b>K</b>	<b>BK</b>	<b>Bukti yang relevan</b>	
Mengidentifikasi design brief dan konsep desain		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		
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 Design Brief dan konsep desain.					
1.4 Karakter/mood visual dikembangkan berdasarkan visual kunci.					
Membuat sketsa karya desain		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		
2.1 Sketsa kasar/thumbnaill dikembangkan dalam alternatif karakter/mood visual dan arahan konsep desain.					
2.2 Sketsa komprehensif diwujudkan berdasarkan hasil penilaian terhadap sketsa kasar yang sesuai konsep desain.					
Menciptakan purwarupa/dummy karya desain		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		
4.1 Material untuk purwarupa/dummy ditentukan sesuai kebutuhan karya desain komprehensif.					
4.2 Teknik pembuatan purwarupa ditentukan sesuai kebutuhan karya desain komprehensif.					

4.3 Purwarupa/dummy dirancang sesuai dengan arahan karya desain komprehensif.			
Membuat sketsa karya desain  2.1 Sketsa kasar/thumbnail dikembangkan dalam alternatif karakter/mood visual dan arahan konsep desain.  2.2 Sketsa komprehensif diwujudkan berdasarkan hasil penilaian terhadap sketsa kasar yang sesuai konsep desain.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Menentukan karya desain akhir  5.1 Alternatif purwarupa/dummy desain komprehensif dinilai kesesuaiannya dengan konsep desain.  5.2 Wujud karya desain akhir ditetapkan berdasarkan hasil penilaian kesesuaian dengan konsep desain.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

<b>Unit Kompetensi 6</b>	Kode Unit	:	M.74DKV13.013.3		
	Judul Unit	:	Mengevaluasi karya desain		
<b>Dapatkan Saya .....</b>	<b>K</b>	<b>BK</b>	<b>Bukti yang relevan</b>		
Menghubungkan karya desain dengan prinsip, strategi dan konsep desain  1.1 Karya desain diidentifikasi kesesuaiannya dengan Project Brief dan Design Brief.  1.2 Karya desain diidentifikasi kesesuaiannya dengan strategi desain.  1.3 Karya desain diidentifikasi kesesuaiannya dengan arahan konsep desain.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			

<p>Menilai karya desain</p> <p>2.1 Keunggulan/keberhasilan masing-masing karya diidentifikasi nilainya sesuai sudut pandang manfaat bagi pengguna dan pihak terkait desain.</p> <p>2.2 Kelemahan/kekurangan masing-masing karya diidentifikasi kualitasnya berdasarkan sudut pandang manfaat bagi pengguna dan pihak terkait desain.</p>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
<p>Menentukan karya desain terbaik</p> <p>3.1 Hasil penilaian karya desain dievaluasi sesuai dengan project brief dan design brief.</p> <p>3.2 Nilai otentik/originalitas karya dievaluasi berdasarkan kesesuaian dengan tujuan proyek.</p>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

<b>Unit Kompetensi 7</b>	Kode Unit	: M.74DKV13.014.3	
	Judul Unit	: Mempresentasikan karya desain	
<b>Dapatkah Saya .....?</b>	<b>K</b>	<b>BK</b>	<b>Bukti yang relevan</b>
<p>Mengidentifikasi elemen-elemen Dalam komunikasi</p> <p>1.1 Komunikator dan kompetitor yang terkait ditelaah sesuai dengan strategi desain.</p> <p>1.2 Pesan yang disampaikan melalui karya desain ditelaah secara rasional sesuai konsep desain.</p> <p>1.3 Komunikasi atau sasaran komunikasi ditelaah sesuai strategi dan konsep desain.</p>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
<p>Mengidentifikasi prinsip komposisi visual dan prinsip desain dalam persiapan pemaparan konsep desain</p> <p>2.1 Metode desain disusun secara tepat dengan proses kerja desain yang berkesinambungan.</p> <p>2.2 Penggunaan media pada karya desain ditelaah kesesuaiannya dengan konsep desain.</p> <p>2.3 Penggunaan elemen visual dalam karya desain ditelaah kaitannya dengan konsep desain.</p>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

2.4 Penggunaan komposisi/layout elemen visual dalam karya desain ditelaah kesesuaiannya dengan konsep desain.			
<p>Memaparkan keterhubungan proses kerja desain secara menyeluruh dan berkesinambungan</p> <p>3.1 Project Brief dan Design Brief disimpulkan sebagai latar belakang dan menjadi acuan proses desain.</p> <p>3.2 Latar belakang, identifikasi dan analisis permasalahan diuraikan secara komprehensif.</p> <p>3.3 Strategi dan konsep desain digambarkan sebagai rekomendasi solusi.</p> <p>3.4 Karya desain yang direkomendasikan sesuai konsep desain digambarkan dengan argumentasinya secara sistematis.</p>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
<p>Menampilkan hasil karya desain</p> <p>4.1 Arahan konsep visual dari tahapan pengembangan dan hasil karya desain dipresentasikan secara lengkap baik dalam bentuk tulisan, gambar maupun lisan.</p> <p>4.2 Purwarupa/dummy yang mendekati hasil akhir dipresentasikan sesuai konsep desain.</p>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

<b>Unit Kompetensi 8</b>	Kode Unit	: M.74DKV13.015.3	
	Judul Unit	: Membuat materi siap produksi/tayang	
<b>Dapatkan Saya .....</b>	<b>K</b>	<b>BK</b>	<b>Bukti yang relevan</b>
<p>Merancang dokumen akhir siap produksi/tayang</p> <p>1.1 Format materi siap produksi/tayang ditentukan sesuai kebutuhan produksi/tayang.</p> <p>1.2 Jenis produksi karya desain akhir ditentukan sesuai Design Brief dan konsep desain.</p> <p>1.3 Dokumen akhir siap produksi/tayang (final artwork) diproduksi menggunakan peralatan yang sesuai.</p>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

<p>Memastikan spesifikasi dan kualitas materi dokumen akhir siap produksi/tayang</p> <p>2.1 Dokumen akhir siap produksi/tayang diperiksa kembali agar seluruh informasi di dalamnya dan kualitas tampilannya sesuai dengan kebutuhan proyek.</p> <p>2.2 Dokumen akhir siap produksi/tayang ditetapkan dengan tanda persetujuan dari pihak penentu keputusan untuk dilanjutkan diproduksi/ditayangkan.</p>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
---	--------------------------	--------------------------	--

<b>Unit Kompetensi 9</b>	Kode Unit	:	M.74DKV13.016.2		
	Judul Unit	:	Mengelola proses produksi		
<b>Dapatkan Saya .....</b>		<b>K</b>	<b>BK</b>	<b>Bukti yang relevan</b>	
<p>Membuat Production brief</p> <p>1.1 Lingkup pekerjaan produksi diidentifikasi untuk menentukan keputusan potensi teknik produksi.</p> <p>1.2 Production brief disusun sesuai dengan target anggaran dan kualitas produksi yang dituju.</p>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		
<p>Membuat anggaran biaya dan jadwal produksi</p> <p>2.1 Total anggaran biaya produksi ditetapkan berdasar persetujuan penentu keputusan proyek.</p> <p>2.2 Jadwal pelaksanaan produksi hingga pengiriman disusun sesuai persetujuan penentu keputusan proyek.</p>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		

<b>Rekomendasi Untuk Asesi:</b>  Asesmen dapat / tidak dapat dilanjutkan	<b>Asesi :</b>	
	Nama	
	Tanda tangan/ Tanggal	
	<b>Ditinjau Oleh Asesor :</b>	
	Nama :	
	No. Reg:	
	Tanda tangan/ Tanggal	