

PAKET
KREDENSIAL MIKRO GURU SMK
DIGITAL FAHION DESIGN
KODE PAKET :

BBPPMPV BISNIS DAN PARIWISATA
JALAN RAYA PARUNG KM. 22-23 BOJONGSARI, DEPOK, JAWA BARAT
2025

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	i
PAKET KREDENSIAL MIKRO.....	1
1. Nama Paket	1
2. Kode Paket	1
3. Kualifikasi/Jenjang	1
4. Tujuan Pelatihan	1
5. Unit Kompetensi yang ditempuh	1
6. Perkiraan Waktu Pelatihan	2
7. Persyaratan Peserta Pelatihan	2
8. Persyaratan Instruktur	2
KURIKULUM PELATIHAN BERBASIS KOMPETENSI	3
I. Kelompok Unit Kompetensi	3
II. Praktek/Magang	
SILABUS PELATIHAN BERBASIS KOMPETENSI.....	
I. Kelompok Unit Kompetensi Teknis.....	
II. Praktek/Magang	

PROGRAM PELATIHAN BERBASIS KOMPETENSI

1. Nama Pelatihan : Digital Fashion Design
2. Kode Program Pelatihan :
3. Jenjang Program Pelatihan : Kualifikasi 4
4. Tujuan Pelatihan : Peserta mampu :
 - a. Menganalisa target pasar;
 - b. Memahami trenforecasting dan ngadaptasi trend desain;
 - c. Membuat desain berdasarkan *storyboard /inspiration boards* untuk menjual konsep desainnya kepada para profesional dalam industri busana dengan presentasi dan dalam bentuk katalog.

5. Unit Kompetensi yang ditempuh :

Kode Unit Kompetensi	Unit Kompetensi
C.14FAS00.002.1	Menganalisa Perilaku Konsumen untuk Pasar yang Spesifik
C.14FAS00.004.1	Mengadaptasi Trend Desain dalam Konteks Industri
C.14FAS00.008.1	Menjual konsep desain

6. Perkiraan Waktu Pelatihan : 50 JP
7. Persyaratan Peserta Pelatihan :
 - a. Pendidikan : S1
 - b. Pelatihan :
 - c. Pengalaman Kerja : Minimal 1 tahun mengajar bidang Busana
 - d. Jenis Kelamin : Laki-laki atau perempuan
 - e. Umur : Maksimal 50 tahun
 - f. Kesehatan : Tidak buta warna
 - g. Persyaratan Khusus : Menguasai desain manual
8. Persyaratan Instruktur
 - a. Pendidikan Formal : Minimal S2
 - b. Kompetensi Teknis : Menguasai bidang Busana, Teknologi Fesyen dan Desain Fesyen
 - c. Pengalaman Kerja : Minimal 1 tahun
 - d. Kesehatan : Tidak buta warna
 - e. Persyaratan khusus : Menguasai teknologi fesyen dan desain fesyen

KURIKULUM PELATIHAN BERBASISI KOMPETENSI

No	MATERI PELATIHAN	KODE UNIT	PERKIRAAN WAKTU PELATIHAN (JP)		
			PENGETAHUAN	KETERAMPILAN	JUMLAH
1	Kelompok Unit Kompetensi				
	Menganalisa Perilaku Konsumen untuk Pasar yang Spesifik	C.14FAS00.002.1	1	1	2
	Mengadaptasi Trend Desain dalam Konteks Industri	C.14FAS00.004.1	2	2	4
	Menjual Konsep Desain	C.14FAS00.008.1	5	25	30
2	PRAKTEK /MAGANG				
3	JUMLAH				36 JP

SILABUS PELATIHAN BERBASIS KOMPETENSI

Unit Kompetensi yang

: Menganalisa Perilaku Konsumen untuk Pasar

Perkiraan Waktu Pelatihan

: C.14FAS00.002.1

: 2 JP

Elemen Kompetensi	Kriteria Unjuk Kerja	Indikator Unjuk Kerja	Materi pelatihan			Perkiraan Waktu pelatihan (JP)	
			Pengetahuan	keterampilan	Sikap	Pengetahuan	keterampilan
1. Mengkonfirmasi pasar barang atau jasa	1.1 Informasi terkait pasar atau segmentasi pasar dari barang maupun jasa dikumpulkan sesuai rencana pemasaran. 1.2 Atribut konsumen diidentifikasi sesuai data konsumen atau segmentasi pasar. 1.3 Pengujian barang atau jasa dilakukan sesuai rencana pemasaran.	• Ketelitian dalam menganalisis perilaku konsumen • Ketepatan dalam memberikan rekomendasi terkait strategi pemasaran yang harus dikembangkan untuk mempengaruhi konsumen agar memiliki kecenderungan terhadap sebuah barang atau jasa	• Strategi pemasaran • Perilaku konsumen • Segmentasi pasar	• Menentukan segmen pasar • Menganalisis perilaku konsumen • Membuat strategi pemasaran	• Analitis • Teliti	1	1
2. Mengevaluasi perilaku konsumen	2.1 Kebutuhan konsumen terkait						

n terkait barang atau jasa	barang atau jasa diinvestigasi melalui analisa tren masa kini dan masa lalu. 2.2 Efektivitas pemasaran masa lalu dikaji ulang sesuai prosedur. 2.3 Perilaku konsumen dalam memilih barang atau jasa dievaluasi terkait pengaruh individu, sosial, dan gaya hidup. 2.4 Respon konsumen terhadap barang atau jasa dianalisa sesuai prosedur 2.5 Kemampuan organisasi merespon permintaan						
----------------------------	---	--	--	--	--	--	--

	konsumen dianalisis sesuai prosedur						
3. Merekomendasikan strategi pemasaran barang atau jasa	3.1 Strategi pemasaran diidentifikasi sesuai kebutuhan konsumen. 3.2 Strategi pemasaran ditentukan sesuai aturan dan pendanaan <i>rencana pemasaran</i>						

SILABUS PELATIHAN BERBASIS KOMPETENSI

Unit Kompetensi : Mengadaptasi trend desain dalam konteks industri
Kode Unit : C.14FAS00.004.1
Perkiraan Waktu Pelatihan : 4 JP

Elemen Kompetensi	Kriteria Unjuk Kerja	Indikator Unjuk Kerja	Materi pelatihan			Perkiraan Waktu pelatihan (JP)	
			Pengetahuan	keterampilan	Sikap	Pengetahuan	keterampilan

2. Mengidentifikasi informasi tentang desain dalam konteks industri	1.1 <i>Trend</i> , sejarah, peran dan pentingnya desain diidentifikasi sesuai dengan konteks industri. 1.2. Pengaruh teknologi terhadap desain diidentifikasi dalam konteks industri	Ketepatan dalam menganalisa tren Kecermatan dalam mengadaptasi tren	- Sejarah mode - Desainer yang berpengaruh pada industri mode - Tren fesyen	Literasi dan berkomunikasi untuk mendiskusikan desain dan menerapkannya pada konteks industri saat ini	Cermat dan teliti dalam mengidentifikasi, menganalisis dan mengadaptasi tren	2	2
2. Menganalisa <i>trend</i>	2.1 K ebaruan pengetahuan tentang trend dan desain diidentifikasi sesuai prosedur 2.2 <i>Trend</i> dan cara kerjanya dianalisis sesuai prosedur.						
3. Mengadaptasi <i>trend</i>	3.2 Hasil analisis <i>trend</i> didiskus						

	ikan dengan rekan kerja secara aktif. 3.2 <i>Trend</i> yang berpengaruh diadaptasi untuk pengembangan desain pada pekerjaan sendiri.						

SILABUS PELATIHAN BERBASIS KOMPETENSI

Unit Kompetensi : Menjual Konsep Desain
Kode Unit : C.14FAS00.008.1
Perkiraan Waktu Pelatihan : 30 JP

Elemen Kompetensi	Kriteria Unjuk Kerja	Indikator Unjuk Kerja	Materi pelatihan			Perkiraan Waktu pelatihan (JP)	
			Pengetahuan	keterampilan	Sikap	Pengetahuan	keterampilan
1. Menginterpretasikan desain sederhana	1.1 Persyaratan dan peraturan Kesehatan dan Keselamatan Kerja diterapkan. 1.2. Dampak	Ketelitian dalam membuat inspirasi board dan storyboard untuk mengko	- Inspiration boards dan storyboards - Prinsip desain Tren fesyen - Komunikasi konsep desain	- Membuat inspiration boards dan storyboards - Men gkomunikasikan konsep desain	- Teliti - Rapi	5	25

	target pemasaran proses desain diidentifikasi.	munikasikan konsep desain	● Komunikasi konsep desain ● Komunikasi konsep desain ● Pelaku dalam industry busana	● Menjual konsep desain			
2. Mengembangkan inspiration board	2.1 Sumber ide desain diidentifikasi sesuai kebutuhan 2.2 Prinsip desain diterapkan sebagai inspirasi pengembangan desain sesuai perkembangan mode. 2.3 Komponen inspirasi dikumpulkan berdasarkan sumber ide. 2.4 Inspiration board dikembangkan sesuai desain 2.5 Inspiration board dikaji berdasarkan desain singkat.	Ketepatan informasi dalam mengkomunikasikan dan menjual konsep desain					

3. Mengembangkan Storyboard berdasarkan desain Singkat	3.1 Kriteria Kunci Dari storyboard diidentifikasi sesuai kebutuhan. 3.2 Konsep busana dikembangkan berdasar desain singkat dan inspiration board. 3.3 Bahan dan palet warna yang sesuai dipilih sesuai storyboard yang ditentukan . 3.4 Storyboard Diproduksi untuk Menginterpretasi Desain Singkat sesuai prosedur di tempat kerja.						
---	--	--	--	--	--	--	--

4. Alat presentasi desain	4.1 Alat Desain digunakan dalam mengkomunikasikan konsep berdasarkan desain singkat. 4.2 Umpan balik konsep desain diidentifikasi sesuai kebutuhan.						
---------------------------	---	--	--	--	--	--	--

Mengetahui ,

Koordinator /PJ Kredensial Mikro



Zulfikar, S.T., M.KKK.

NIP. 197612062002121004