



**PROGRAM
PELATIHAN BERBASIS KOMPETENSI
DESAINER GRAFIS MUDA**

KODE PROGRAM PELATIHAN : J.59.11100.01.18



KEJURUAN TEKNOLOGI INFORMATIKA & KOMUNIKASI

PEMERINTAH KABUPATEN TANAH LAUT
DINAS TENAGA KERJA DAN PERINDUSTRIAN
UPTD BALAI LATIHAN KERJA PELAIHARI
Jl. A. Syairani Sarang Halang Telp.Fax (0512) 21243

Lembar Pengesahan

Pelaihari, 4 Juli 2016

Dibuat Oleh :
Instruktur TIK

HASYIM ASY'ARI YUSUF
NIP. 19830205 201001 1 008

Disahkan untuk digunakan pada Pelatihan Berbasis Kompetensi 240 Jam Pelatihan
di BLK Pelaihari Kabupaten Tanah Laut

Pelaihari, 23 September 2016
Kepala BLK

PARYANTO, S.Sos.
NIP. 19661122 198603 1 005

PROGRAM PELATIHAN BERBASIS KOMPETENSI

1. Judul>Nama Pelatihan : **Desainer Grafis Muda**
2. Kode Program Pelatihan : **J.59.11100.01.18**
3. Jenjang Program Pelatihan : **V**
4. Tujuan Pelatihan :
 - 4.1. Siswa mampu mengaplikasikan prinsip dasar desain .
 - 4.2. Siswa mampu menerapkan prinsip dasar komunikasi.
 - 4.3. Siswa mampu menerapkan design brief.
 - 4.4. Siswa mampu mengoperasikan piranti lunak desain grafis.
 - 4.5. Siswa mampu menciptakan karya desain.
5. Unit Kompetensi yang ditempuh:
 - 5.1. Mengaplikasikan prinsip dasar desain.
 - 5.2. Menerapkan prinsip dasar komunikasi.
 - 5.3. Menerapkan design brief.
 - 5.4. Mengoperasikan piranti lunak desain grafis.
 - 5.5. Menciptakan karya desain.
6. Lama Pelatihan : 240 Jam Pelatihan (@45 menit)
7. Persyaratan Peserta Pelatihan
 - 7.1. Pendidikan : Minimal SD
 - 7.2. Pelatihan/Pengalaman Kerja : -
 - 7.3. Umur/Usia : Minimal 17 Tahun
 - 7.4. Jenis Kelamin : Pria / wanita
 - 7.5. Kesehatan : Berbadan sehat, tidak buta warna
 - 7.6. Test Kemampuan : Tes menggambar

KURIKULUM PELATIHAN BERBASIS KOMPETENSI

NO	UNIT KOMPETENSI	KODE UNIT	JAM PELATIHAN		
			PENGE-TAHUAN	KETERAM PILAN	JUMLAH
I.	KELOMPOK UNIT KOMPETENSI				
	1.1 Menciptakan Karya Desain	M.74100.010.01	15	105	120
	1.2 Mengaplikasikan Prinsip Dasar Desain.	M.74100.001.02	3	21	24
	1.3 Menerapkan Prinsip Dasar Komunikasi.	M.74100.002.02	3	21	24
	1.4 Menerapkan <i>Design Brief</i> .	M.74100.005.02	3	21	24
	1.5 Mengoperasikan Perangkat Lunak Desain	M.74100.009.02	6	42	48
	Jumlah I		30	210	240
II.	KELOMPOK UNIT SOFT SKILL				
	Jumlah II		0	0	0
III.	PELATIHAN DI TEMPAT KERJA				
	Jumlah III		0	0	0
	Jumlah I s/d III		30	210	240

SILABUS PELATIHAN BERBASIS KOMPETENSI

1. KELOMPOK UMUM KOMPETENSI INTI

1.1. **Unit Kompetensi** : Mengoperasikan perangkat lunak desain
Kode Unit : M.74100.009.02
Durasi Pembelajaran : 48 JP@45 menit

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA	MATERI PELATIHAN			JAM PELATIHAN	
		Pengetahuan	Keterampilan	Sikap Kerja	Pengeta-huan	Keteram-pilan
1. Memilih jenis perangkat lunak	<p>1.1. Perangkat lunak yang relevan digunakan dijelaskan sesuai jenis-jenis dan perbedaan utamanya.</p> <p>1.2. Manfaat, karakter, keunggulan dan kekurangan dari tiap jenis perangkat lunak yang digunakan diuraikan secara teoritis dan melalui contoh karya.</p> <p>1.3. Perangkat lunak dipilih sesuai kebutuhan.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Pengetahuan tentang jenis dan fungsi aplikasi desain grafis. • Pengetahuan tentang manfaat software yang digunakan • Kemampuan mengidentifikasi karakter, keunggulan dan kekurangan software desain grafis. 	<ul style="list-style-type: none"> • Kemampuan untuk menentukan dan mengoperasikan aplikasi desain grafis untuk aktivitas tertentu. 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengikuti pelatihan sesuai bahan yang telah diberikan dengan seksama • Menjaga ketertiban selama proses pelatihan. • Melaksanakan semua tugas yang diberikan pada saat pelatihan berlangsung 	2	14
2. Menetapkan perangkat lunak	<p>2.1. Fasilitas dalam perangkat lunak digunakan secara optimal sesuai fungsinya.</p> <p>2.2. Perangkat lunak yang sesuai dimanfaatkan untuk menghasilkan karya desain yang produktif dan hasil kerja yang optimal.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mengetahui menu-menu yang terdapat pada software. • Mengetahui cara menggunakan fitur-fitur yang terdapat pada software. 	<ul style="list-style-type: none"> • Dapat membuat file desain grafis dengan menggunakan menu serta fitur-fitur yang terdapat pada software. • Dapat menyimpan dan membuka kembali file yang telah dibuat. 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengikuti pelatihan sesuai bahan yang telah diberikan dengan seksama • Menjaga ketertiban. • Melaksanakan tugas sesuai SOP 	4	

1.2. **Unit Kompetensi** : Mengaplikasikan Prinsip Dasar Desain
Kode Unit : M.74100.001.02
Durasi Pembelajaran : 24 JP@45 menit

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA	MATERI PELATIHAN			JAM PELATIHAN	
		Pengetahuan	Keterampilan	Sikap Kerja	Pengeta- han	Kete- ram- pilan
1. Menerapkan materi informasi yang berkaitan dengan pengetahuan dasar desain	<p>1.1. Sumber informasi ditentukan agar keabsahan informasi mengenai pengetahuan dasar desain sesuai dengan kebutuhan.</p> <p>1.2. Materi informasi dijelaskan secara sistematis sesuai dengan tahapan kerja desain.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Pola pemahaman terhadap client brief • Pengetahuan tentang proses brief. • Pengetahuan tentang konsep kreatif secara garis besar. • Pengetahuan tentang konsep penyusunan desain. 	<ul style="list-style-type: none"> • Kemampuan untuk menghasilkan penulisan brief yang baik. 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengikuti pelatihan sesuai bahan yang telah diberikan dengan seksama • Menjaga ketertiban selama proses pelatihan. • Melaksanakan semua tugas yang diberikan pada saat pelatihan berlangsung 	1	7
2. Menjelaskan pengetahuan dasar seni rupa	<p>2.1. Definisi seni rupa dijelaskan secara teoritis dan melalui contoh karya. Data data klien dijabarkan seluas luasnya bersama dengan kemungkinan rencana solusi kreatif (brainstorming / mind mapping)</p> <p>2.2. Elemen dasar yang terkandung dalam seni rupa diuraikan sesuai karakter dan penggunaannya masing-masing</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Pengetahuan tentang desain grafis. • Pengetahuan tentang konsep penyusunan brief. 	<ul style="list-style-type: none"> • Kelengkapan dalam penyusunan brief • Keterampilan dalam menyusun laporan 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengikuti pelatihan sesuai bahan yang telah diberikan dengan seksama • Menjaga ketertiban selama proses pelatihan. • Melaksanakan semua tugas yang diberikan saat pelatihan berlangsung 	2	14

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA	MATERI PELATIHAN			JAM PELATIHAN	
		Pengetahuan	Keterampilan	Sikap Kerja	Pengeta- han	Kete- ram- pilan
	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	<p>3.1. Perbedaan seni dan desain dijelaskan secara teoritis dan melalui contoh karya</p> <p>3.2. Definisi Desain Grafis/DKV dibedakan dengan bidang desain lainnya</p> <p>3.3. Fungsi utama dari Desain Grafis/DKV diuraikan secara sistematis</p> <p>3.4. Prinsip dasar Desain Grafis/DKV dikaitkan sesuai dengan kebutuhan desain</p>	•	•	<ul style="list-style-type: none"> • Mengikuti pelatihan sesuai bahan yang telah diberikan dengan seksama • Menjaga ketertiban selama proses pelatihan. • Melaksanakan semua tugas yang diberikan saat pelatihan berlangsung 		
4. Mengaplikasikan pengetahuan mengenai sejarah seni rupa dan desain	<p>4.1. Pengetahuan sejarah seni rupa dan desain dijelaskan secara verbal dan melalui visual</p> <p>4.2. Ragam gaya desain diaplikasikan sesuai Prinsip Dasar Desain</p>	•	•	<ul style="list-style-type: none"> • Mengikuti pelatihan sesuai bahan yang telah diberikan dengan seksama • Menjaga ketertiban selama proses pelatihan. • Melaksanakan semua tugas yang diberikan saat pelatihan berlangsung 		

1.3. **Unit Kompetensi** : Menerapkan Prinsip Dasar Komunikasi
Kode Unit : M.74100.002.02
Durasi Pembelajaran : 24 JP@45 menit

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA	MATERI PELATIHAN			JAM PELATIHAN	
		PENGETAHUAN	KETERAMPILAN	SIKAP KERJA	PENGETAHUAN	KETERAMPILAN
01 Menggali materi informasi yang berkaitan dengan pengetahuan dasar komunikasi	<p>1.1 Sumber informasi ditelusuri agar keabsahan informasi mengenai pengetahuan dasar komunikasi sesuai dengan kebutuhan.</p> <p>1.2 Materi informasi ditunjukkan secara sistematis sesuai dengan proses komunikasi.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Prinsip dasar ilmu/teori komunikasi 	<ul style="list-style-type: none"> Pemahaman dalam membaca (literacy skills) untuk menggali, mengolah dan menganalisa informasi/pengetahuan dasar komunikasi untuk dapat diintegrasikan ke dalam pekerjaan Mengkomunikasikan pemahamannya secara jelas 	<ul style="list-style-type: none"> Teliti Cekatan. 	1	3
02 Menjelaskan pengetahuan dasar komunikasi	<p>2.1 Definisi dan prinsip dasar komunikasi diterangkan secara teoritis.</p> <p>2.2 Fungsi komunikasi diuraikan secara sistematis.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Prinsip dasar ilmu/teori komunikasi 	<ul style="list-style-type: none"> Pemahaman dalam membaca (literacy skills) untuk menggali, mengolah dan menganalisa informasi/pengetahuan dasar komunikasi untuk dapat diintegrasikan ke dalam pekerjaan Mengkomunikasikan pemahamannya secara jelas 	<ul style="list-style-type: none"> Teliti Cekatan. 	1	3

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA	MATERI PELATIHAN			JAM PELATIHAN	
		PENGETAHUAN	KETERAMPILAN	SIKAP KERJA	PENGETAHUAN	KETERAMPILAN
03 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 jenisjenisnya. 3.4 Komponen komunikan dalam proses komunikasi dijelaskan secara teoritis. 3.5 Komponen pengaruh proses komunikasi dijelaskan secara teoritis	<ul style="list-style-type: none"> Prinsip dasar ilmu/teori komunikasi 	<ul style="list-style-type: none"> Pemahaman dalam membaca (literacy skills) untuk menggali, mengolah dan menganalisa informasi/pengetahuan dasar komunikasi untuk dapat diintegrasikan ke dalam pekerjaan Mengkomunikasikan pemahamannya secara jelas 	<ul style="list-style-type: none"> Teliti Cekatan. 	1	7
04 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.	<ul style="list-style-type: none"> Prinsip dasar ilmu/teori komunikasi 	<ul style="list-style-type: none"> Pemahaman dalam membaca (literacy skills) untuk menggali, mengolah dan menganalisa informasi/pengetahuan dasar komunikasi untuk dapat diintegrasikan ke dalam pekerjaan Mengkomunikasikan pemahamannya secara jelas 	<ul style="list-style-type: none"> Teliti Cekatan. 	2	14

1.4. **Unit Kompetensi** : Menerapkan Design Brief
Kode Unit : M.74100.005.02
Durasi Pembelajaran : 24 JP@45 menit

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA	MATERI PELATIHAN			JAM PELATIHAN	
		PENGETAHUAN	KETERAMPILAN	SIKAP KERJA	PENGE TAHU-AN	KETE- RAM- PILAN
01 Menyusun design brief	1.1 Design brief untuk pengembangan konsep desain disusun berdasarkan 1.2 Design brief untuk pihak ketiga disusun berdasarkan project brief.	<ul style="list-style-type: none"> • Pengetahuan tentang Design Brief. • Pengetahuan tentang project brief. 	<ul style="list-style-type: none"> • Membaca, meneliti, menggali dan mengolah data/informasi dari project brief dan merumuskan menjadi design brief. • Manajemen waktu. 	<ul style="list-style-type: none"> • Teliti • Cekatan • Sabar mendengarkan • Berani bertanya • Sopan, tidak menggurui • Ketegasan 	1	7
02 Melaksana-kan design brief	2.1Proyek desain diuraikan secara komprehensif. 2.2Tujuan desain dinyatakan sesuai project brief 2.3Ruang lingkup desain disimpulkan berdasarkan project brief 2.4Khalayak sasaran ditentukan sesuai project brief 2.5Media desain ditentukan sesuai tujuan desain 2.6Waktu pengerjaan desain dilaksanakan sesuai jadwal 2.7Pembagian tugas dan tanggung jawab dikerjakan sesuai proyek desain	<ul style="list-style-type: none"> • Pengetahuan tentang Design Brief. • Pengetahuan tentang project brief. 	<ul style="list-style-type: none"> • Membaca, meneliti, menggali dan mengolah data/informasi dari project brief dan merumuskan menjadi design brief. • Manajemen waktu. 	<ul style="list-style-type: none"> • Teliti • Cekatan • Sabar mendengarkan • Berani bertanya • Sopan, tidak menggurui • Ketegasan 	2	14

1.5. **Unit Kompetensi** : **Menciptakan Karya Desain**
Kode Unit : **M.74100.010.01**
Durasi Pembelajaran : **120 JP@45 menit**

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA	MATERI PELATIHAN			JAM PELATIHAN	
		PENGETAHUAN	KETERAMPILAN	SIKAP KERJA	PENGE TAHU-AN	KETE- RAM- PILAN
01 Mengidentifikasi design brief atau project brief	<p>1.1 Kata kunci yang berkaitan dengan data awal dan kebutuhan mood/karakter visual ditetapkan melalui proses brainstorming</p> <p>1.2 Konsep desain ditentukan berdasarkan kata-kata kunci.</p> <p>1.3 Karakter/mood visual dikembangkan sesuai arahan dari konsep desain</p>	<ul style="list-style-type: none"> • mengidentifikasi kata kunci dan pemilihan konsep melalui proses brainstorming. • Mendefinisikan mood / karakter visual. 	<ul style="list-style-type: none"> • Membaca, meneliti, menggali dan mengolah data/informasi dari project brief dan merumuskan menjadi design brief. • Manajemen waktu. 	<ul style="list-style-type: none"> • Teliti • Cekatan • Sabar • mendengarkan • Berani bertanya • Sopan, tidak menggurui • Ketegasan 	1	7
02 Membuat sketsa karya desain	<p>2.1 Sketsa thumbnail dikembangkan sesuai konsep kreatif yang telah ditentukan.</p> <p>2.2 Sketsa kasar dimodifikasi sesuai dengan sketsa thumbnail</p> <p>2.3 Sketsa berwarna dikembangkan sesuai dengan sketsa kasar yang telah disesuaikan dengan design brief</p>	<ul style="list-style-type: none"> • pembuatan thumbnails hingga tahap desain komprehensif. 	<ul style="list-style-type: none"> • Membaca, meneliti, menggali dan mengolah data/informasi dari project brief dan merumuskan menjadi design brief. • Manajemen waktu. 	<ul style="list-style-type: none"> • Teliti • Cekatan • Sabar • mendengarkan • Berani bertanya • Sopan, tidak menggurui • Ketegasan 	2	14

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA	MATERI PELATIHAN			JAM PELATIHAN	
		PENGETAHUAN	KETERAMPILAN	SIKAP KERJA	PENGETAHUAN	KETERAMPILAN
03. 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 project brief 3.3 Komposisi elemen visual/layout karya desain ditentukan sesuai dengan prinsip desain dan objektif 3.4 Alternatif/variasi karya desain dikembangkan agar melengkapi kemungkinan pencapaian konsep yang strategis	•	•	•		
04. Mendiskusikan wujud karya desain	4.1. Alternatif wujud karya desain didiskusikan kesesuaiannya dengan konsep desain 4.2. Karya desain yang akan dijadikan purwarupa/dummy ditentukan sesuai hasil diskusi wujud karya desain	•	•	•		

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA	MATERI PELATIHAN			JAM PELATIHAN	
		PENGETAHUAN	KETERAMPILAN	SIKAP KERJA	PENGE-TAHU-AN	KETE-RAM-PILAN
05. Menciptakan purwarupa/dummy 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	<ul style="list-style-type: none"> • pembuatan contoh purwarupa/ dummy. 	<ul style="list-style-type: none"> • pembuatan contoh purwarupa/dummy. 	<ul style="list-style-type: none"> • 		

2.1 EVALUASI PROGRAM PELATIHAN

NO.	KEGIATAN	MATERI EVALUASI	JAM
1.	Evaluasi Program Latihan	Melakukan evaluasi program pelatihan antara lain : <ul style="list-style-type: none"> - Fasilitas Latihan - Modul, bahan dan Lamanya Latihan - Instruktur - Sistem Asesmen - OJT 	1

DAFTAR PERALATAN DAN BAHAN YANG DIGUNAKAN

Judul>Nama Pelatihan : Desainer Grafis Muda

Kode Program Pelatihan : J.59.11100.01.18

NO	UNIT KOMPETENSI	KODE UNIT	DAFTAR PERALATAN	DAFTAR BAHAN	KETERANGAN
1.	Mengaplikasikan Prinsip Dasar Desain	M.74100.00 1.01	- Laptop/PC - Printer - Cutter	- Kertas - Modul - Tinta	
2.	Menerapkan Prinsip Dasar Komunikasi	M.74100.00 2.01	- Laptop/PC - Printer - Cutter	- Kertas - Modul - Tinta	
3.	Menerapkan <i>Design Brief</i>	M.74100.00 5.01	- Laptop/PC - Printer - Cutter	- Kertas - Modul - Tinta - Flashdisk	
4.	Mengoperasikan Perangkat Lunak Desain	M.74100.00 9.01	- Laptop/PC - Printer - Cutter	- Kertas - Modul - Tinta	
5.	Menciptakan Karya Desain	M.74100.01 0.01	- Laptop/PC - Printer - Cutter	- Kertas - Modul - Tinta	