



PROGRAM PELATIHAN BERBASIS KOMPETENSI

DESAINER GRAFIS MUDA

KODE PROGRAM PELATIHAN : M.74.10000.01.19



**KEMENTERIAN KETENAGAKERJAAN
DIREKTORAT JENDERAL PEMBINAAN PELATIHAN DAN
PRODUKTIVITAS**

Jl. Jend. Gatot Subroto Kav.51 Lt.6.A Jakarta Selatan

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	1
KATA PENGANTAR	2
PROGRAM PELATIHAN BERBASIS KOMPETENSI	3
1. Nama Pelatihan	3
2. Kode Program	3
3. Kualifikasi/Jenjang Pelatihan	3
4. Tujuan Pelatihan	3
5. Unit Kompetensi yang ditempuh	3
6. Perkiraan Waktu Pelatihan	3
7. Persyaratan Peserta Pelatihan	3
8. Persyaratan Instruktur	3
KURIKULUM PELATIHAN BERBASIS KOMPETENSI	5
I. Kelompok Unit Kompetensi	5
II. Pelatihan di Tempat Kerja (OJT)	5
III. Kelompok Non Unit Kompetensi.....	5
SILABUS PELATIHAN BERBASIS KOMPETENSI.....	6
I. Kelompok Unit Kompetensi Teknis.....	6
II. Pelatihan di tempat kerja (OJT)	36
III. Kelompok Non Unit Kompetensi	29
DAFTAR PERALATAN DAN BAHAN YANG DIGUNAKAN.....	30

KATA PENGANTAR

Sesuai dengan Peraturan Pemerintah tentang Sistem Pelatihan Kerja Nasional, bahwa setiap penyusunan program pelatihan kerja berbasis kompetensi mengacu pada Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia (SKKNI), Standar Internasional dan/atau Standar Khusus.

Untuk mengimplementasi pelatihan berbasis kompetensi diperlukan adanya program pelatihan kerja ini dijadikan acuan dalam pelaksanaan pelatihan kerja yang diselenggarakan oleh Balai/LPK baik milik Pemerintah maupun Swasta.

Program pelatihan kerja dapat disusun secara berjenjang atau tidak berjenjang, Program pelatihan kerja yang berjenjang mengacu kepada Perpres Nomor 8 tahun 2012 tentang Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI), sedangkan program pelatihan kerja yang tidak berjenjang disusun berdasarkan unit kompetensi atau kelompok unit kompetensi

Untuk memenuhi berbagai kebutuhan pelatihan di dunia usaha maupun dunia industri pada masyarakat pengguna, maka disusun program pelatihan berbasis kompetensi dengan nama pelatihan "Desainer Grafis Muda", yang mengacu pada standar kompetensi kerja.

Demikianlah program pelatihan berbasis kompetensi ini disusun, semoga dapat digunakan dan bermanfaat dalam menunjang proses pelaksanaan pelatihan di lembaga pelatihan kerja. Dalam rangka meningkatkan produktivitas sumber daya manusia dan memiliki daya saing di dalam maupun di luar negeri.

Jakarta, November 2019

Direktur
Bina Standardisasi Kompetensi
dan Pelatihan Kerja



Drs. Sukiyono, M. M.Pd
NIP. 19591006 198612 1 001

PROGRAM PELATIHAN BERBASIS KOMPETENSI

1. Nama Pelatihan : DESAINER GRAFIS Muda
2. Kode Program Pelatihan : M.74.10000.01.19
3. Jenjang Program Pelatihan : Sertifikat 5 (V)
4. Tujuan Pelatihan : Setelah mengikuti pelatihan ini peserta kompeten sebagai desain grafis muda yang meliputi Mengaplikasikan prinsip dasar desain, Menerapkan prinsip dasar komunikasi, Menerapkan design brief, Mengoperasikan perangkat lunak desain, Menciptakan karya desain sesuai dengan standar yang berlaku
5. Unit Kompetensi yang ditempuh:
 - 5.1 M.74100.001.02 Mengaplikasikan prinsip dasar desain
Menerapkan prinsip kerja untuk mengendalikan resiko K3
 - 5.2 M.74100.002.02 Menerapkan prinsip dasar komunikasi
 - 5.3 M.74100.005.02 Menerapkan design brief
 - 5.4 M.74100.009.02 Mengoperasikan perangkat lunak desain
 - 5.5 M.74100.010.01 Menciptakan karya desain
6. Perkiraan Waktu Pelatihan: 260 Jam Pelatihan
7. Persyaratan Peserta Pelatihan:
 - 7.1 Pendidikan : Minimal lulus SMK/SMA sederajat.
 - 7.2 Pelatihan : -
 - 7.3 Pengalaman Kerja : -
 - 7.4 Jenis Kelamin : Pria/wanita
 - 7.5 Umur : Minimal 17 Tahun
 - 7.6 Kesehatan : Sehat jasmani dan rohani.
 - 7.7 Persyaratan Khusus : Tidak buta warna, lulus seleksi kejuruan TIK
8. Persyaratan Instruktur
 - 8.1 Pendidikan Formal : Minimal lulusan DIII Ilmu Komputer
 - 8.2 Kompetensi Metodologi : Memiliki Sertifikat Metodologi
 - 8.3 Kompetensi Teknis : Memiliki Sertifikat kompetensi teknis
 - 8.4 Pengalaman Kerja : -
 - 8.5 Kesehatan : Sehat jamani dan rohani
 - 8.6 Persyaratan khusus : Lulus diklat dasar instruktur

KURIKULUM PELATIHAN BERBASISI KOMPETENSI

NO	MATERI PELATIHAN	KODE UNIT	PERKIRAAN WAKTU PELATIHAN (JP)		
			Penge-Tahuan	Keteram-pilan	Jumlah
I.	KELOMPOK UNIT KOMPETENSI				
	1.1 Mengaplikasikan prinsip dasar desain	M.74100.001.02	4	6	10
	1.2 Menerapkan prinsip dasar komunikasi	M.74100.002.02	2	4	6
	1.3 Menerapkan design brief	M.74100.005.02	4	6	10
	1.4 Mengoperasikan perangkat lunak desain	M.74100.009.02	10	46	56
	1.5 Menciptakan karya desain	M.74100.010.01	30	120	150
	Jumlah I	-	50	182	232
II.	PELATIHAN DI TEMPAT KERJA (OJT)				
	2.1 Pelaksanaan OJT	-	-	-	1 Bulan
	Jumlah II				1 Bulan
III.	KELOMPOK NON-UNIT KOMPETENSI				
	3.1 Soft Skills	-	8	12	20
	3.2 Produktivitas		6	2	8
	Jumlah III		14	14	28
	Jumlah I s.d. IV		64	196	260

SILABUS PELATIHAN BERBASIS KOMPETENSI

I. KELOMPOK UNIT KOMPETENSI

1.1 Unit Kompetensi : Mengaplikasikan Prinsip Dasar Desain
Kode Unit : M.74100.001.02
Perkiraan Waktu Pelatihan : 20 Jam @ 45 menit

Elemen Kompetensi	Kriteria Unjuk Kerja	Indikator Unjuk Kerja	Materi Pelatihan			Perkiraan Waktu Pelatihan (jampel)	
			Pengetahuan	Keterampilan	Sikap	Pengeta- huan	Keteram- pilan
1. Menerapkan materi informasi yang berkaitan dengan pengetahuan dasar desain	1.1 Sumber informasi ditentukan agar keabsahan informasi mengenai pengetahuan dasar desain sesuai dengan kebutuhan	<ul style="list-style-type: none"> • Dapat menentukan sumber informasi mengenai pengetahuan dasar desain • Mampu menentukan sumber informasi mengenai pengetahuan dasar desain • Harus cermat, teliti dan taat asas 	<ul style="list-style-type: none"> • Sumber informasi mengenai pengetahuan dasar desain 	<ul style="list-style-type: none"> • Menentukan sumber informasi mengenai pengetahuan dasar desain 	<ul style="list-style-type: none"> • Cermat • Teliti • Taat asas 	1	4
	1.2 Materi informasi dijelaskan secara sistematis sesuai dengan tahapan kerja desain	<ul style="list-style-type: none"> • Dapat menjelaskan informasi dasar desain secara sistematis • Mampu menjelaskan informasi dasar desain secara sistematis • Harus cermat, teliti dan taat asas 	<ul style="list-style-type: none"> • Informasi dasar desain secara sistematis • Pengertian dasar desain 	<ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan informasi dasar desain secara sistematis 	<ul style="list-style-type: none"> • Cermat • Teliti • Taat asas 		
Asesmen							

Elemen Kompetensi	Kriteria Unjuk Kerja	Indikator Unjuk Kerja	Materi Pelatihan			Perkiraan Waktu Pelatihan (jampel)	
			Pengetahuan	Keterampilan	Sikap	Pengeta- huan	Keteram- pilan
2. Menjelaskan pengetahuan dasar seni rupa	2.1 Definisi seni rupa dijelaskan secara teoritis dan melalui contoh karya	<ul style="list-style-type: none"> • Dapat menjelaskan pengertian seni rupa • Dapat menyebutkan contoh – contoh karya seni rupa • Mampu menjelaskan pengertian seni rupa • Mampu menyebutkan contoh – contoh karya seni rupa • Harus cermat, teliti dan taat asas 	<ul style="list-style-type: none"> • Pengertian seni rupa • Contoh – contoh karya seni rupa 	<ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan pengertian seni rupa • Mampu menyebutkan contoh – contoh karya seni rupa 	<ul style="list-style-type: none"> • Cermat • Teliti • Taat asas 	1	4
	2.2 Elemen dasar yang terkandung dalam seni rupa diuraikan sesuai karakter dan penggunaannya masing - masing	<ul style="list-style-type: none"> • Dapat menyebutkan elemen dasar dalam seni rupa • Mampu menyebutkan elemen dasar dalam seni rupa • Harus cermat, teliti dan taat asas 	<ul style="list-style-type: none"> • Elemen dasar dalam seni rupa 	<ul style="list-style-type: none"> • Menyebutkan elemen dasar dalam seni rupa 	<ul style="list-style-type: none"> • Cermat • Teliti • Taat asas 		

Elemen Kompetensi	Kriteria Unjuk Kerja	Indikator Unjuk Kerja	Materi Pelatihan			Perkiraan Waktu Pelatihan (jampel)	
			Pengetahuan	Keterampilan	Sikap	Pengeta- huan	Keteram- pilan
	2.3 Prinsip – prinsip dasar yang digunakan dalam pengolahan elemen desain/seni rupa dikaitkan sesuai dengan kebutuhan desain	<ul style="list-style-type: none"> • Dapat menyebutkan prinsip – prinsip dasar dalam seni rupa • Dapat mengaitkan prinsip – prinsip dasar dalam seni rupa sesuai dengan kebutuhan desain • Mampu menyebutkan prinsip – prinsip dasar dalam seni rupa • Mampu mengaitkan prinsip – prinsip dasar dalam seni rupa sesuai dengan kebutuhan desain • Harus cermat, teliti dan taat asas 	<ul style="list-style-type: none"> • Delapan prinsip – prinsip dasar dalam seni rupa • Cara mengaitkan prinsip – prinsip dasar dalam seni rupa sesuai dengan kebutuhan desain 	<ul style="list-style-type: none"> • Menyebutkan prinsip – prinsip dasar dalam seni rupa • Mengaitkan prinsip – prinsip dasar dalam seni rupa sesuai dengan kebutuhan desain 	<ul style="list-style-type: none"> • Cermat • Teliti • Taat asas 		
Asesmen							

Elemen Kompetensi	Kriteria Unjuk Kerja	Indikator Unjuk Kerja	Materi Pelatihan			Perkiraan Waktu Pelatihan (jampel)	
			Pengetahuan	Keterampilan	Sikap	Pengeta- huan	Keteram- pilan
3. Menjelaskan pengertian dasar desain sebagai bagian dari lingkup seni rupa	3.1 Perbedaan seni dan desain dijelaskan secara teoritis dan melalui contoh karya	<ul style="list-style-type: none"> • Dapat menjelaskan pengertian seni dan desain • Dapat menjelaskan perbedaan seni dan desain • Dapat menyebutkan contoh – contoh seni dan desain dalam sebuah karya • Mampu menjelaskan pengertian seni dan desain • Mampu menjelaskan perbedaan seni dan desain • Mampu menyebutkan contoh – contoh seni dan desain dalam sebuah karya • Harus cermat, teliti dan taat asas 	<ul style="list-style-type: none"> • Pengertian seni dan desain • Perbedaan seni dan desain • Contoh – contoh seni dan desain dalam sebuah karya 	<ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan pengertian seni dan desain • Menjelaskan perbedaan seni dan desain • Menyebutkan contoh – contoh seni dan desain dalam sebuah karya 	<ul style="list-style-type: none"> • Cermat • Teliti • Taat asas 	1	4
	3.2 Definisi desain grafis/DKV dibedakan dengan bidang desain lainnya	<ul style="list-style-type: none"> • Dapat menjelaskan pengertian desain grafis • Mampu menjelaskan pengertian desain grafis • Harus cermat, teliti dan taat asas 	<ul style="list-style-type: none"> • Pengertian desain grafis 	<ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan pengertian desain grafis 	<ul style="list-style-type: none"> • Cermat • Teliti • Taat asas 		
	3.3 Fungsi utama dari desain grafis/DKV diuraikan secara sistematis	<ul style="list-style-type: none"> • Dapat menyebutkan fungsi utama desain grafis • Mampu menyebutkan fungsi utama dari desain grafis • Harus cermat, teliti dan taat asas 	<ul style="list-style-type: none"> • Fungsi utama desain grafis 	<ul style="list-style-type: none"> • Menyebutkan fungsi utama dari desain grafis 	<ul style="list-style-type: none"> • Cermat • Teliti • Taat asas 		

Elemen Kompetensi	Kriteria Unjuk Kerja	Indikator Unjuk Kerja	Materi Pelatihan			Perkiraan Waktu Pelatihan (jampel)	
			Pengetahuan	Keterampilan	Sikap	Pengeta- huan	Keteram- pilan
	3.4 Prinsip dasar desain grafis/DKV dikaitkan sesuai dengan kebutuhan desain	<ul style="list-style-type: none"> • Dapat menyebutkan prinsip utama desain grafis • Mampu menyebutkan prinsip utama desain grafis • Harus cermat, teliti dan taat asas 	<ul style="list-style-type: none"> • Prinsip utama desain grafis 	<ul style="list-style-type: none"> • Menyebutkan prinsip utama desain grafis 	<ul style="list-style-type: none"> • Cermat • Teliti • Taat asas 		
Asesmen							
4. Mengaplikasikan pengetahuan mengenai sejarah seni rupa dan desain	4.1 Pengetahuan sejarah seni rupa dan desain dijelaskan secara verbal dan melalui visual	<ul style="list-style-type: none"> • Dapat menjelaskan sejarah seni rupa dan desain • Mampu menjelaskan sejarah seni rupa dan desain • Harus cermat, teliti dan taat asas 	<ul style="list-style-type: none"> • Sejarah seni rupa 	<ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan sejarah seni rupa dan desain 	<ul style="list-style-type: none"> • Cermat • Teliti • Taat asas 	1	4
	4.2 Ragam gaya desain diaplikasikan sesuai prinsip dasar desain.	<ul style="list-style-type: none"> • Dapat mengaplikasikan ragam karya desain • Mampu mengaplikasikan ragam karya desain • Harus cermat, teliti dan taat asas 	<ul style="list-style-type: none"> • Ragam gaya desain 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengaplikasikan ragam karya desain 	<ul style="list-style-type: none"> • Cermat • Teliti • Taat asas 		

1.2 Unit Kompetensi : Menerapkan prinsip dasar komunikasi
Kode Unit : M.74100.002.02
Perkiraan Waktu Pelatihan : 20 Jam @ 45 menit

Elemen Kompetensi	Kriteria Unjuk Kerja	Indikator Unjuk Kerja	Materi Pelatihan			Perkiraan Waktu Pelatihan (jampel)	
			Pengetahuan	Keterampilan	Sikap	Pengeta- huan	Keteram- pilan
1. Menggali materi informasi yang berkaitan dengan pengetahuan dasar komunikasi	1.1 Sumber informasi ditelusuri agar keabsahan informasi mengenai pengetahuan dasar komunikasi sesuai dengan kebutuhan.	<ul style="list-style-type: none"> • Dapat menelusuri sumber informasi mengenai pengetahuan dasar komunikasi agar keabsahan informasi sesuai dengan kebutuhan • Mampu menelusuri sumber informasi mengenai pengetahuan dasar komunikasi agar keabsahan informasi sesuai dengan kebutuhan • Harus cermat, teliti, dan taat asas 	<ul style="list-style-type: none"> • Keabsahan informasi mengenai sumber informasi pengetahuan dasar komunikasi • Pengetahuan dasar komunikasi 	<ul style="list-style-type: none"> • Sumber informasi mengenai pengetahuan dasar komunikasi agar keabsahan informasi sesuai dengan kebutuhan 	<ul style="list-style-type: none"> • Cermat • Teliti • Taat asas 	2	3
	1.2 Materi informasi ditunjukkan secara sistematis sesuai dengan proses komunikasi.	<ul style="list-style-type: none"> • Dapat menunjukkan materi informasi secara sistematis sesuai dengan proses komunikasi • Mampu menunjukkan materi informasi secara sistematis sesuai dengan proses komunikasi • Harus cermat, teliti, dan taat asas 	<ul style="list-style-type: none"> • Macam-macam Poses komunikasi • Materi informasi secara sistematis sesuai dengan proses komunikasi 	<ul style="list-style-type: none"> • Menunjukkan materi informasi secara sistematis sesuai dengan proses komunikasi 	<ul style="list-style-type: none"> • Cermat • Teliti • Taat asas 		
Asesmen							

Elemen Kompetensi	Kriteria Unjuk Kerja	Indikator Unjuk Kerja	Materi Pelatihan			Perkiraan Waktu Pelatihan (jampel)	
			Pengetahuan	Keterampilan	Sikap	Pengeta- huan	Keteram- pilan
2. Menjelaskan pengetahuan dasar komunikasi	2.1 Definisi dan prinsip dasar komunikasi diterangkan secara teoritis.	<ul style="list-style-type: none"> Dapat menerangkan definisi dan prinsip dasar komunikasi secara teoritis Mampu menerangkan definisi dan prinsip dasar komunikasi secara teoritis Harus cermat, teliti, dan taat asas 	<ul style="list-style-type: none"> Definisi dan prinsip dasar komunikasi 	<ul style="list-style-type: none"> Menerangkan definisi dan prinsip dasar komunikasi secara teoritis 	<ul style="list-style-type: none"> Cermat Teliti Taat asas 	1	4
	2.2 Fungsi komunikasi diuraikan secara sistematis.	<ul style="list-style-type: none"> Dapat menguraikan fungsi komunikasi secara sistematis Mampu menguraikan fungsi komunikasi secara sistematis Harus ceramt, teliti dan taat asas 	<ul style="list-style-type: none"> Fungsi komunikasi secara sistematis 	<ul style="list-style-type: none"> Menguraikan fungsi komunikasi secara sistematis 	<ul style="list-style-type: none"> Cermat Teliti Taat asas 		
Asesmen							
3. Membedakan komponen komunikasi	3.1 Komponen komunikator dari proses komunikasi dijelaskan secara teoritis.	<ul style="list-style-type: none"> Dapat menjelaskan secara teoritis komponen komunikator dari proses komunikasi Mampu menjelaskan secara teoritis komponen komunikator dari proses komunikasi Harus ceramat, teliti dan taat asas 	<ul style="list-style-type: none"> Komponen komunikator dari proses komunikasi 	<ul style="list-style-type: none"> Menjelaskan secara teoritis komponen komunikator dari proses komunikasi 	<ul style="list-style-type: none"> Cermat Teliti Taat asas 	1	4

Elemen Kompetensi	Kriteria Unjuk Kerja	Indikator Unjuk Kerja	Materi Pelatihan			Perkiraan Waktu Pelatihan (jampel)	
			Pengetahuan	Keterampilan	Sikap	Pengeta- huan	Keteram- pilan
	3.2 Komponen pesan dari proses komunikasi dijelaskan secara teoritis.	<ul style="list-style-type: none"> • Dapat menjelaskan secara teotitis komponen pesan dari proses komunikasi • Mampu menjelaskan secara teotitis komponen pesan dari proses komunikasi • Harus cermat, teliti, dan taat asas 	<ul style="list-style-type: none"> • Komponen pesan dari proses komunikasi 	<ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan secara teotitis komponen pesan dari proses komunikasi 	<ul style="list-style-type: none"> • Cermat • Teliti • Taat asas 		
	3.3 Komponen media dari proses komunikasi dijelaskan secara teoritis sesuai jenisjenisnya.	<ul style="list-style-type: none"> • Dapat menjelaskan komponen media dari proses komunikasi secara teoritis sesuai jenis-jenis nya • Mampu menjelaskan komponen media dari proses komunikasi secara teoritis sesuai jenis-jenis nya • Harus cermat, teliti, dan taat asas 	<ul style="list-style-type: none"> • Komponen media komunikasi sesuai jenis-jenisnya. • Jenis-jenis media komunikasi 	<ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan komponen media dari proses komunikasi secara teoritis sesuai jenis-jenis nya 	<ul style="list-style-type: none"> • Cermat • Teliti • Taat asas 		
	3.4 Komponen komunikasi dalam proses komunikasi dijelaskan secara teoritis.	<ul style="list-style-type: none"> • Dapat menjelaskan komponen komunikasi dalam proses komunikasi secara teoritis • Mampu menjelaskan komponen komunikasi dalam proses komunikasi secara teoritis • Harus cermat, teliti dan taat asas 	<ul style="list-style-type: none"> • Komponen komunikasi dalam proses komunikasi secara teoritis • Proses komunikasi 	<ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan komponen komunikasi dalam proses komunikasi secara teoritis 	<ul style="list-style-type: none"> • Cermat • Teliti • Taat asas 		

Elemen Kompetensi	Kriteria Unjuk Kerja	Indikator Unjuk Kerja	Materi Pelatihan			Perkiraan Waktu Pelatihan (jampel)	
			Pengetahuan	Keterampilan	Sikap	Pengeta- huan	Keteram- pilan
	3.5 Komponen pengaruh proses komunikasi dijelaskan secara teoritis.	<ul style="list-style-type: none"> • Dapat menjelaskan komponen pengaruh proses komunikasi secara teoritis • Mampu menjelaskan komponen pengaruh proses komunikasi secara teoritis • Harus cermat, teliti dan taat asas 	<ul style="list-style-type: none"> • Komponen pengaruh proses komunikasi 	<ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan komponen pengaruh proses komunikasi secara teoritis 	<ul style="list-style-type: none"> • Cermat • Teliti • Taat asas 		
Asesmen							
4. Menerapkan pengetahuan dasar komunikasi visual	4.1 Definisi dan prinsip dasar komunikasi visual dijelaskan secara teoritis.	<ul style="list-style-type: none"> • Dapat menjelaskan definisi dan prinsip dasar komunikasi visual secara teoritis • Mampu menjelaskan Definisi dan prinsip dasar komunikasi visual secara teoritis • Harus cermat, teliti dan taat asas 	<ul style="list-style-type: none"> • Definisi dan prinsip dasar komunikasi visual 	<ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan Definisi dan prinsip dasar komunikasi visual secara teoritis 	<ul style="list-style-type: none"> • Cermat • Teliti • Taat asas 	1	4
	4.2 Proses dan cara komunikasi visual dilaksanakan sesuai tahapan.	<ul style="list-style-type: none"> • Dapat menjelaskan proses dan cara komunikasi visual sesuai tahapan. • Mampu menjelaskan proses dan cara komunikasi visual sesuai tahapan • Harus cermat, teliti dan taat asas 	<ul style="list-style-type: none"> • Tahapan proses dan cara komunikasi visual 	<ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan proses dan cara komunikasi visual sesuai tahapan 	<ul style="list-style-type: none"> • Cermat • Teliti • Taat asas 		
Asesmen							

1.3 Unit Kompetensi : Menerapkan Design Brief
Kode Unit : M.74100.005.02
Perkiraan Waktu Pelatihan : 10 Jam @ 45 menit

Elemen Kompetensi	Kriteria Unjuk Kerja	Indikator Unjuk Kerja	Materi Pelatihan			Perkiraan Waktu Pelatihan (jampel)	
			Pengetahuan	Keterampilan	Sikap	Pengeta- huan	Keteram- pilan
1. Menyusun design brief	1.1 <i>Design brief</i> untuk pengembangan konsep desain disusun berdasarkan project brief Design brief untuk pengembangan konsep desain disusun berdasarkan project brief	<ul style="list-style-type: none"> • Dapat menjelaskan cara penyusunan design brief untuk pengembangan konsep desain berdasarkan project brief • Mampu menyusun design brief untuk pengembangan konsep desain berdasarkan project brief • Harus teliti, cermat, dan taat azas 	<ul style="list-style-type: none"> • Penyusunan design brief untuk pengembangan desain berdasarkan project brief 	<ul style="list-style-type: none"> • Menyusun design brief untuk pengembangan konsep desain berdasarkan project brief 	<ul style="list-style-type: none"> • Cermat • Teliti • Taat asas 	2	3
	1.2 Design brief untuk pihak ketiga disusun berdasarkan <i>project brief</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Dapat menjelaskan cara menyusun design brief untuk pihak ketiga berdasarkan project brief • Mampu menyusun design brief untuk pihak ketiga berdasarkan project brief • Harus teliti , cermat, dan taat azas 	<ul style="list-style-type: none"> • Penyusunan design brief untuk pihak ketiga berdasarkan project brief 	<ul style="list-style-type: none"> • Menyusun design brief untuk pihak ketiga berdasarkan project brief 	<ul style="list-style-type: none"> • Cermat • Teliti • Taat asas 		
Asesmen							

Elemen Kompetensi	Kriteria Unjuk Kerja	Indikator Unjuk Kerja	Materi Pelatihan			Perkiraan Waktu Pelatihan (jampel)	
			Pengetahuan	Keterampilan	Sikap	Pengeta- huan	Keteram- pilan
2. Melaksanakan <i>design brief</i>	2.1 Proyek desain diuraikan secara komprehensif	<ul style="list-style-type: none"> • Dapat menjelaskan cara menguraikan proyek desain secara komprehensif • Mampu menguraikan proyek desain secara komprehensif • Harus teliti, cermat, dan taat azas 	<ul style="list-style-type: none"> • penguraian proyek desain secara komprehensif 	<ul style="list-style-type: none"> • menguraikan proyek desain secara komprehensif 	<ul style="list-style-type: none"> • Cermat • Teliti • Taat asas 	1	4
	2.2 Tujuan desain dinyatakan sesuai <i>project brief</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Dapat menjelaskan cara menyatakan tujuan desain sesuai project brief • Mampu menyatakan tujuan desain sesuai project brief • Harus teliti, cermat, dan taat azas 	<ul style="list-style-type: none"> • Tujuan desain sesuai project brief 	<ul style="list-style-type: none"> • menyatakan tujuan desain sesuai project brief 	<ul style="list-style-type: none"> • Cermat • Teliti • Taat asas 		
	2.3 Ruang lingkup desain disimpulkan berdasarkan <i>project brief</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Dapat menjelaskan cara menyimpulkan ruang lingkup desain berdasarkan project brief • Mampu menyimpulkan ruang lingkup desain berdasarkan project brief • Harus teliti, cermat, dan taat azas 	<ul style="list-style-type: none"> • Simpulan ruang lingkup desain berdasarkan project brief 	<ul style="list-style-type: none"> • menyimpulkan ruang lingkup desain berdasarkan project brief 	<ul style="list-style-type: none"> • Cermat • Teliti • Taat asas 		
	2.4 Khalayak sasaran ditentukan sesuai <i>project brief</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Dapat menjelaskan cara menentukan khalayak sasaran sesuai project brief • Mampu menentukan khalayak sasaran sesuai project brief • Harus teliti, cermat, dan taat azas 	<ul style="list-style-type: none"> • Penentuan khalayak sasaran sesuai project brief 	<ul style="list-style-type: none"> • menentukan khalayak sasaran sesuai project brief 	<ul style="list-style-type: none"> • Cermat • Teliti • Taat asas 		

Elemen Kompetensi	Kriteria Unjuk Kerja	Indikator Unjuk Kerja	Materi Pelatihan			Perkiraan Waktu Pelatihan (jampel)	
			Pengetahuan	Keterampilan	Sikap	Pengeta- huan	Keteram- pilan
	2.5 Media desain ditentukan sesuai tujuan desain	<ul style="list-style-type: none"> • Dapat menjelaskan cara menentukan media desain sesuai tujuan desain • Mampu menentukan media desain sesuai tujuan desain • Harus teliti, cermat, dan taat azas 	<ul style="list-style-type: none"> • Penentuan media desain sesuai tujuan desain 	<ul style="list-style-type: none"> • menentukan media desain sesuai tujuan desain 	<ul style="list-style-type: none"> • Cermat • Teliti • Taat asas 		
	2.6 Waktu pengerjaan desain dilaksanakan sesuai jadwal	<ul style="list-style-type: none"> • Dapat menjelaskan cara melaksanakan waktu pengerjaan desain sesuai jadwal • Mampu melaksanakan waktu pengerjaan desain sesuai jadwal • Harus teliti, cermat, dan taat azas 	<ul style="list-style-type: none"> • pelaksanaan waktu pengerjaan desain sesuai jadwal 	<ul style="list-style-type: none"> • melaksanakan waktu pengerjaan desain sesuai jadwal 	<ul style="list-style-type: none"> • Cermat • Teliti • Taat asas 		
	2.7 Pembagian tugas dan tanggung jawab dikerjakan sesuai proyek desain	<ul style="list-style-type: none"> • Dapat menjelaskan cara mengerjakan pembagian tugas dan tanggung jawab sesuai proyek desain • Mampu mengerjakan pembagian tugas dan tanggung jawab sesuai proyek desain • Harus teliti, cermat, dan taat azas 	<ul style="list-style-type: none"> • pembagian tugas dan tanggung jawab sesuai proyek desain 	<ul style="list-style-type: none"> • mengerjakan pembagian tugas dan tanggung jawab sesuai proyek desain 	<ul style="list-style-type: none"> • Cermat • Teliti • Taat asas 		
Asesmen							

1.4 Unit Kompetensi : Mengoperasikan Perangkat Lunak Desain
Kode Unit : M.74100.009.02
Perkiraan Waktu Pelatihan : 70 Jam @ 45 menit

Elemen Kompetensi	Kriteria Unjuk Kerja	Indikator Unjuk Kerja	Materi Pelatihan			Perkiraan Waktu Pelatihan (jampel)	
			Pengetahuan	Keterampilan	Sikap	Pengeta- huan	Keteram- pilan
1. Memilih jenis perangkat lunak	1.1 Perangkat lunak yang relevan digunakan dijelaskan sesuai jenis-jenis dan perbedaan utamanya.	<ul style="list-style-type: none"> Dapat menjelaskan perangkat lunak yang relevan digunakan sesuai jenis-jenis dan perbedaan utamanya Mampu menjelaskan perangkat lunak yang relevan digunakan sesuai jenis-jenis dan perbedaan utamanya Harus teliti, cermat, dan taat azas 	<ul style="list-style-type: none"> Perangkat lunak yang relevan digunakan sesuai jenis-jenis dan perbedaan utamanya 	<ul style="list-style-type: none"> menjelaskan perangkat lunak yang relevan digunakan sesuai jenis-jenis dan perbedaan utamanya 	<ul style="list-style-type: none"> Cermat Teliti Taat asas 	5	10
	1.2 Manfaat, karakter, keunggulan dan kekurangan dari tiap jenis perangkat lunak yang digunakan diuraikan secara teoritis dan melalui contoh karya.	<ul style="list-style-type: none"> Dapat menguraikan manfaat, karakter, keunggulan dan kekurangan dari tiap jenis perangkat lunak yang digunakan secara teoritis dan melalui contoh karya. Mampu menguraikan manfaat, karakter, keunggulan dan kekurangan dari tiap jenis perangkat lunak yang digunakan secara teoritis dan melalui contoh karya. Harus teliti, cermat, dan taat azas 	<ul style="list-style-type: none"> Manfaat, karakter, keunggulan dan kekurangan dari tiap jenis perangkat lunak yang digunakan secara teoritis dan melalui contoh karya 	<ul style="list-style-type: none"> menguraikan manfaat, karakter, keunggulan dan kekurangan dari tiap jenis perangkat lunak yang digunakan secara teoritis dan melalui contoh karya. 	<ul style="list-style-type: none"> Cermat Teliti Taat asas 		

Elemen Kompetensi	Kriteria Unjuk Kerja	Indikator Unjuk Kerja	Materi Pelatihan			Perkiraan Waktu Pelatihan (jampel)	
			Pengetahuan	Keterampilan	Sikap	Pengeta- huan	Keteram- pilan
	1.3 Perangkat lunak dipilih sesuai kebutuhan.	<ul style="list-style-type: none"> • Dapat memilih perangkat lunak sesuai kebutuhan • Mampu memilih perangkat lunak sesuai kebutuhan • Harus teliti, cermat, dan taat azas 	<ul style="list-style-type: none"> • perangkat lunak sesuai kebutuhan 	<ul style="list-style-type: none"> • Memilih perangkat lunak sesuai kebutuhan 	<ul style="list-style-type: none"> • Cermat • Teliti • Taat asas 		
Asesmen							
2. Menetapkan perangkat lunak	2.1 Fasilitas dalam perangkat lunak digunakan secara optimal sesuai fungsinya.	<ul style="list-style-type: none"> • Dapat menggunakan fasilitas dalam perangkat lunak secara optimal sesuai fungsinya. • Mampu menggunakan fasilitas dalam perangkat lunak secara optimal sesuai fungsinya. • Harus teliti, cermat, dan taat azas 	<ul style="list-style-type: none"> • fasilitas dalam perangkat lunak secara optimal sesuai fungsinya 	<ul style="list-style-type: none"> • menggunakan fasilitas dalam perangkat lunak secara optimal sesuai fungsinya. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cermat • Teliti • Taat asas 	5	50
	2.2 Perangkat lunak yang sesuai dimanfaatkan untuk menghasilkan karya desain yang produktif dan hasil kerja yang optimal.	<ul style="list-style-type: none"> • Dapat memanfaatkan perangkat lunak yang sesuai untuk menghasilkan karya desain yang produktif dan hasil kerja yang optimal. • Mampu memanfaatkan perangkat lunak yang sesuai untuk menghasilkan karya desain yang produktif dan hasil kerja yang optimal. • Harus teliti, cermat, dan taat azas 	<ul style="list-style-type: none"> • perangkat lunak yang sesuai untuk menghasilkan karya desain yang produktif dan hasil kerja yang optimal 	<ul style="list-style-type: none"> • memanfaatkan perangkat lunak yang sesuai untuk menghasilkan karya desain yang produktif dan hasil kerja yang optimal. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cermat • Teliti • Taat asas 		
Asesmen							

1.5 Unit Kompetensi : Menciptakan karya desain
Kode Unit : M.74100.010.01
Perkiraan Waktu Pelatihan : 160 Jam @ 45 menit

Elemen Kompetensi	Kriteria Unjuk Kerja	Indikator Unjuk Kerja	Materi Pelatihan			Perkiraan Waktu Pelatihan (jampel)	
			Pengetahuan	Keterampilan	Sikap	Pengeta- huan	Keteram- pilan
1. Mengidentifikasi <i>design brief</i> atau <i>project brief</i>	1.1. Kata kunci yang berkaitan dengan data – data awal dan kebutuhan <i>mood</i> /karakter visual ditetapkan melalui proses <i>brainstorming</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Dapat menjelaskan kata – kata kunci yang berkaitan dengan data – data awal dan kebutuhan <i>mood</i>/karakter visual yang di dapat melalui proses <i>brainstorming</i> • Mampu mengidentifikasi kata – kata kunci yang berkaitan dengan data – data awal dan kebutuhan <i>mood</i>/karakter visual yang di dapat melalui proses <i>brainstorming</i> • Harus cermat, teliti, dan taat asas 	<ul style="list-style-type: none"> • Kata – kata kunci yang berkaitan dengan data – data awal dan kebutuhan <i>mood</i>/karakter visual 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi kata – kata kunci yang berkaitan dengan data – data awal dan kebutuhan <i>mood</i>/karakter visual yang di dapat melalui proses <i>brainstorming</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Cermat • Teliti • Taat asas 	5	15
	1.2. Konsep desain ditentukan berdasarkan kata – kata kunci	<ul style="list-style-type: none"> • Dapat menjelaskan proses penentuan konsep desain berdasarkan kata – kata kunci • Mampu mengidentifikasi kata – kata kunci dalam menentukan konsep desain • Harus cermat, teliti, dan taat asas 	<ul style="list-style-type: none"> • Proses penentuan konsep desain berdasarkan kata – kata kunci 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi kata – kata kunci dalam menentukan konsep desain 	<ul style="list-style-type: none"> • Cermat • Teliti • Taat asas 		

Elemen Kompetensi	Kriteria Unjuk Kerja	Indikator Unjuk Kerja	Materi Pelatihan			Perkiraan Waktu Pelatihan (jampel)	
			Pengetahuan	Keterampilan	Sikap	Pengeta- huan	Keteram- pilan
	1.3. Karakter/mood visual dikembangkan sesuai arahan dari konsep desain	<ul style="list-style-type: none"> • Dapat menjelaskan proses pengembangan karakter/mood visual sesuai arahan konsep desain • Mampu mengidentifikasi karakter/mood visual agar dapat dikembangkan sesuai dengan konsep desain • Harus cermat, teliti, dan taat asas 	<ul style="list-style-type: none"> • Proses pengembangan karakter/mood visual sesuai arahan konsep desain 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi karakter/mood visual agar dapat dikembangkan sesuai dengan konsep desain 	<ul style="list-style-type: none"> • Cermat • Teliti • Taat asas 		
Asesmen							
2. Membuat sketsa karya desain	2.1 Sketsa <i>thumbnail</i> dikembangkan sesuai konsep kreatif yang ditentukan	<ul style="list-style-type: none"> • Dapat menjelaskan cara mengembangkan sketsa thumbnail sesuai konsep kreatif yang ditentukan • Mampu mengidentifikasi sketsa thumbnail sesuai konsep kreatif yang ditentukan • Harus cermat, teliti, dan taat asas 	<ul style="list-style-type: none"> • Cara mengembangkan sketsa thumbnail sesuai konsep kreatif yang ditentukan 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi sketsa thumbnail sesuai konsep kreatif yang ditentukan 	<ul style="list-style-type: none"> • Cermat • Teliti • Taat asas 	5	10
	2.2 Sketsa kasar dimodifikasi sesuai dengan sketsa thumbnail	<ul style="list-style-type: none"> • Dapat menjelaskan cara modifikasi sketsa kasar sesuai dengan sketsa thumbnail • Mampu mengidentifikasi modifikasi sketsa kasar sesuai dengan sketsa thumbnail • Harus cermat, teliti, dan taat asas 	<ul style="list-style-type: none"> • Cara modifikasi sketsa kasar sesuai dengan sketsa thumbnail 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi modifikasi sketsa kasar sesuai dengan sketsa thumbnail 	<ul style="list-style-type: none"> • Cermat • Teliti • Taat asas 		

Elemen Kompetensi	Kriteria Unjuk Kerja	Indikator Unjuk Kerja	Materi Pelatihan			Perkiraan Waktu Pelatihan (jampel)	
			Pengetahuan	Keterampilan	Sikap	Pengeta- huan	Keteram- pilan
	2.3 Sketsa berwarna dikembangkan sesuai dengan sketsa kasar yang telah disesuaikan dengan desain brief	<ul style="list-style-type: none"> Dapat menjelaskan cara mengembangkan sketsa berwarna sesuai dengan sketsa kasar yang telah disesuaikan dengan brief desain Mampu mengembangkan sketsa berwarna sesuai dengan sketsa kasar yang telah disesuaikan dengan desain brief Harus cermat, teliti, dan taat asas 	<ul style="list-style-type: none"> Cara mengembangkan sketsa berwarna sesuai dengan sketsa kasar yang telah disesuaikan dengan brief desain 	<ul style="list-style-type: none"> Mengembangkan sketsa berwarna sesuai dengan sketsa kasar yang telah disesuaikan dengan brief desain 	<ul style="list-style-type: none"> Cermat Teliti Taat asas 		
Asesmen							
3. Mengembang- kan wujud karya desain	3.1. Media karya desain ditentukan sesuai kebutuhan atau pesan yang ingin disampaikan	<ul style="list-style-type: none"> Dapat menjelaskan jenis-jenis media karya desain Mampu mengidentifikasi jenis-jenis media karya desain sesuai kebutuhan atau pesan yang ingin disampaikan Harus cermat, teliti, dan taat asas 	<ul style="list-style-type: none"> Media karya desain 	<ul style="list-style-type: none"> mengidentifikasi jenis-jenis media karya desain sesuai kebutuhan atau pesan 	<ul style="list-style-type: none"> Cermat Teliti Taat asas 	5	10
	3.2. Elemen visualisasi karya desain ditentukan sesuai objektif pada project brief	<ul style="list-style-type: none"> Dapat menjelaskan jenis elemen visualisasi karya desain Mampu menentukan visualisasi karya desain sesuai objektif pada project brief Harus cermat, teliti, dan taat asas 	<ul style="list-style-type: none"> Jenis elemen visualisasi karya desain 	<ul style="list-style-type: none"> Menentukan visualisasi karya desain sesuai objektif pada project brief 	<ul style="list-style-type: none"> Cermat Teliti Taat asas 		

Elemen Kompetensi	Kriteria Unjuk Kerja	Indikator Unjuk Kerja	Materi Pelatihan			Perkiraan Waktu Pelatihan (jampel)	
			Pengetahuan	Keterampilan	Sikap	Peng- ta- huan	Keteram- pilan
	3.3. Komposisi elemen visual/ <i>layout</i> karya desain ditentukan sesuai dengan prinsip desain dan objektif	<ul style="list-style-type: none"> • Dapat menjelaskan komposisi elemen visual/layout karya desain • Mampu menentukan komposisi elemen visual/layout karya desain sesuai dengan prinsip desain dan objektif • Harus cermat, teliti, dan taat asas 	<ul style="list-style-type: none"> • Komposisi elemen visual/layout karya desain 	<ul style="list-style-type: none"> • Menentukan komposisi elemen visual/layout karya desain sesuai dengan prinsip desain dan objektif 	<ul style="list-style-type: none"> • Cermat • Teliti • Taat asas 		
	3.4. Alternatif/variasi karya desain dikembangkan agar melengkapi kemungkinan pencapaian konsep yang strategis	<ul style="list-style-type: none"> • Dapat menjelaskan kemungkinan pencapaian konsep yang strategis dengan mengembangkan alternatif/variasi karya desain • Mampu menentukan alternatif/variasi karya desain agar melengkapi kemungkinan pencapaian konsep yang strategis • Harus cermat, teliti, dan taat asas 	<ul style="list-style-type: none"> • Kemungkinan pencapaian konsep yang strategis dengan mengembangkan alternatif/variasi karya desain 	<ul style="list-style-type: none"> • Menentukan alternatif/variasi karya desain agar melengkapi kemungkinan pencapaian konsep yang strategis 	<ul style="list-style-type: none"> • Cermat • Teliti • Taat asas 		
Asesmen							

Elemen Kompetensi	Kriteria Unjuk Kerja	Indikator Unjuk Kerja	Materi Pelatihan			Perkiraan Waktu Pelatihan (jampel)	
			Pengetahuan	Keterampilan	Sikap	Pengeta- huan	Keteram- pilan
4. Mendiskusikan wujud karya desain	4.1 Alternatif wujud karya desain didiskusikan kesesuaiannya dengan konsep desain	<ul style="list-style-type: none"> Dapat menjelaskan cara mendiskusikan alternatif wujud karya desain agar sesuai dengan konsep desain Mampu mendiskusikan alternatif wujud karya desain agar sesuai dengan konsep desain Harus cermat, teliti, dan taat asas 	<ul style="list-style-type: none"> Cara mendiskusikan alternatif wujud karya desain agar sesuai dengan konsep desain 	<ul style="list-style-type: none"> Mendiskusikan alternatif wujud karya desain agar sesuai dengan konsep desain 	<ul style="list-style-type: none"> Cermat Teliti Taat asas 	5	10
	4.2 Karya desain yang akan dijadikan purwarupa/ <i>dummy</i> ditentukan sesuai hasil diskusi wujud karya desain	<ul style="list-style-type: none"> Dapat menjelaskan cara membuat purwarupa/<i>dummy</i> dari sebuah karya desain sesuai dengan hasil diskusi wujud karya desain Mampu membuat purwarupa/<i>dummy</i> dari sebuah karya desain sesuai dengan hasil diskusi wujud karya desain Harus cermat, teliti, dan taat asas 	<ul style="list-style-type: none"> Cara membuat purwarupa/<i>dummy</i> dari sebuah karya desain sesuai dengan hasil diskusi wujud karya desain 	<ul style="list-style-type: none"> Membuat purwarupa/<i>dummy</i> dari sebuah karya desain sesuai dengan hasil diskusi wujud karya desain 	<ul style="list-style-type: none"> Cermat Teliti Taat asas 		
Asesmen							
5. Menciptakan purwarupa/ <i>dummy</i> karya desain	5.1. Material untuk purwarupa ditentukan sesuai dengan konsep desain	<ul style="list-style-type: none"> Dapat menjelaskan jenis material untuk purwarupa sesuai dengan konsep desain Mampu menentukan material untuk purwarupa sesuai dengan konsep desain Harus cermat, teliti, dan taat asas 	<ul style="list-style-type: none"> Jenis material untuk purwarupa sesuai dengan konsep desain 	<ul style="list-style-type: none"> Menentukan material untuk purwarupa sesuai dengan konsep desain 	<ul style="list-style-type: none"> Cermat Teliti Taat asas 	5	100

Elemen Kompetensi	Kriteria Unjuk Kerja	Indikator Unjuk Kerja	Materi Pelatihan			Perkiraan Waktu Pelatihan (jampel)	
			Pengetahuan	Keterampilan	Sikap	Pengeta- huan	Keteram- pilan
	5.2. Teknik pembuatan purwarupa ditentukan sesuai dengan konsep desain	<ul style="list-style-type: none"> • Dapat menjelaskan teknik pembuatan purwarupa sesuai dengan konsep desain • Mampu menentukan teknik pembuatan purwarupa sesuai dengan konsep desain • Harus cermat, teliti, dan taat asas 	<ul style="list-style-type: none"> • Teknik pembuatan purwarupa sesuai dengan konsep desain 	<ul style="list-style-type: none"> • Menentukan teknik pembuatan purwarupa sesuai dengan konsep desain 	<ul style="list-style-type: none"> • Cermat • Teliti • Taat asas 		
	5.3. Purwarupa diwujudkan secara rapi dan komprehensif sesuai dengan konsep desain	<ul style="list-style-type: none"> • Dapat menjelaskan cara mewujudkan purwarupa secara rapi dan komprehensif sesuai dengan konsep desain • Mampu mewujudkan purwarupa secara rapi dan komprehensif sesuai dengan konsep desain • Harus rapi, cermat, teliti, dan taat asas 	<ul style="list-style-type: none"> • Cara mewujudkan purwarupa secara rapi dan komprehensif sesuai dengan konsep desain 	<ul style="list-style-type: none"> • Mewujudkan purwarupa secara rapi dan komprehensif sesuai dengan konsep desain 	<ul style="list-style-type: none"> • Cermat • Teliti • Taat asas 		
Asesmen							

II. PELATIHAN DI TEMPAT KERJA (OJT)

2.1 Unit Kompetensi : Mengaplikasikan prinsip dasar desain
Kode Unit : M.74100.001.02

ELEMEN KOMPETENSI	INDIKATOR PELAKSANAAN PELATIHAN DITEMPAT KERJA
1. Menerapkan materi informasi yang berkaitan dengan pengetahuan dasar desain	<ul style="list-style-type: none">• Menentukan sumber informasi mengenai pengetahuan dasar desain• Menjelaskan informasi dasar desain secara sistematis
2. Menjelaskan pengetahuan dasar seni rupa	<ul style="list-style-type: none">• Menjelaskan pengertian seni rupa• Mampu menyebutkan contoh – contoh karya seni rupa• Menyebutkan elemen dasar dalam seni rupa• Menyebutkan prinsip – prinsip dasar dalam seni rupa• Mengaitkan prinsip – prinsip dasar dalam seni rupa sesuai dengan kebutuhan desain
3. Menjelaskan pengertian dasar desain sebagai bagian dari lingkup seni rupa	<ul style="list-style-type: none">• Menjelaskan pengertian seni dan desain• Menjelaskan perbedaan seni dan desain• Menyebutkan contoh – contoh seni dan desain dalam sebuah karya• Menjelaskan pengertian desain grafis• Menyebutkan fungsi utama dari desain grafis• Menyebutkan prinsip utama desain grafis
4. Mengaplikasikan pengetahuan mengenai sejarah seni rupa dan desain	<ul style="list-style-type: none">• Menjelaskan sejarah seni rupa dan desain• Mengaplikasikan ragam karya desain

2.2 Unit Kompetensi : Menerapkan prinsip dasar komunikasi
Kode Unit : M.74100.002.02

ELEMEN KOMPETENSI	INDIKATOR PELAKSANAAN PELATIHAN DITEMPAT KERJA
1. Menggali materi informasi yang berkaitan dengan pengetahuan dasar komunikasi	<ul style="list-style-type: none"> • Sumber informasi mengenai pengetahuan dasar komunikasi agar keabsahan informasi sesuai dengan kebutuhan • Menunjukkan materi informasi secara sistematis sesuai dengan proses komunikasi
2. Menjelaskan pengetahuan dasar komunikasi	<ul style="list-style-type: none"> • Menerangkan definisi dan prinsip dasar komunikasi secara teoritis • Menguraikan fungsi komunikasi secara sistematis
3. Membedakan komponen komunikasi	<ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan secara teoritis komponen komunikator dari proses komunikasi • Menjelaskan secara teoritis komponen pesan dari proses komunikasi • Menjelaskan komponen media dari proses komunikasi secara teoritis sesuai jenis-jenis nya • Menjelaskan komponen komunikasi dalam proses komunikasi secara teoritis • Menjelaskan komponen pengaruh proses komunikasi secara teoritis
4. Menerapkan pengetahuan dasar komunikasi visual	<ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan Definisi dan prinsip dasar komunikasi visual secara teoritis • Menjelaskan proses dan cara komunikasi visual sesuai tahapan

2.3 Unit Kompetensi : Menerapkan Design Brief
Kode Unit : M.74100.005.02

ELEMEN KOMPETENSI	INDIKATOR PELAKSANAAN PELATIHAN DITEMPAT KERJA
1. Menyusun design brief	<ul style="list-style-type: none"> • Menyusun design brief untuk pengembangan konsep desain berdasarkan project brief • Menyusun design brief untuk pihak ketiga berdasarkan project brief
2. Melaksanakan <i>design brief</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Menguraikan proyek desain secara komprehensif • Menyatakan tujuan desain sesuai project brief • Menyimpulkan ruang lingkup desain berdasarkan project brief • Menentukan khalayak sasaran sesuai project brief • Menentukan media desain sesuai tujuan desain • Melaksanakan waktu pengerjaan desain sesuai jadwal • Mengerjakan pembagian tugas dan tanggung jawab sesuai proyek desain

2.4 Unit Kompetensi : Mengoperasikan Perangkat Lunak Desain
Kode Unit : M.74100.009.02

ELEMEN KOMPETENSI	INDIKATOR PELAKSANAAN PELATIHAN DITEMPAT KERJA
1. Memilih jenis perangkat lunak	<ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan perangkat lunak yang relevan digunakan sesuai jenis-jenis dan perbedaan utamanya • Menguraikan manfaat, karakter, keunggulan dan kekurangan dari tiap jenis perangkat lunak yang digunakan secara teoritis dan melalui contoh karya. • Memilih perangkat lunak sesuai kebutuhan
2. Menetapkan perangkat lunak	<ul style="list-style-type: none"> • menggunakan fasilitas dalam perangkat lunak secara optimal sesuai fungsinya. • memanfaatkan perangkat lunak yang sesuai untuk menghasilkan karya desain yang produktif dan hasil kerja yang optimal.

2.5 Unit Kompetensi : Menciptakan karya desain
Kode Unit : M.74100.010.01

ELEMEN KOMPETENSI	INDIKATOR PELAKSANAAN PELATIHAN DITEMPAT KERJA
1. Mengidentifikasi <i>design brief</i> atau <i>project brief</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi kata – kata kunci yang berkaitan dengan data – data awal dan kebutuhan mood/karakter visual yang di dapat melalui proses brainstorming • Mengidentifikasi kata – kata kunci dalam menentukan konsep desain • Mengidentifikasi karakter/mood visual agar dapat dikembangkan sesuai dengan konsep desain
2. Membuat sketsa karya desain	<ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi sketsa thumbnail sesuai konsep kreatif yang ditentukan • Mengidentifikasi modifikasi sketsa kasar sesuai dengan sketsa thumbnail • Mengembangkan sketsa berwarna sesuai dengan sketsa kasar yang telah disesuaikan dengan brief desain
3. Mengembang-kan wujud karya desain	<ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi jenis-jenis media karya desain sesuai kebutuhan atau pesan • Menentukan visualisasi karya desain sesuai objektif pada project brief • Menentukan komposisi elemen visual/layout karya desain sesuai dengan prinsip desain dan objektif • Menentukan alternatif/variasi karya desain agar melengkapi kemungkinan pencapaian konsep yang strategis
4. Mendiskusikan wujud karya desain	<ul style="list-style-type: none"> • Mendiskusikan alternatif wujud karya desain agar sesuai dengan konsep desain • Membuat purwarupa/dummy dari sebuah karya desain sesuai dengan hasil diskusi wujud karya desain
5. Menciptakan purwarupa/ <i>dummy</i> karya desain	<ul style="list-style-type: none"> • Menentukan material untuk purwarupa sesuai dengan konsep desain • Menentukan teknik pembuatan purwarupa sesuai dengan konsep desain • Mewujudkan purwarupa secara rapi dan komprehensif sesuai dengan konsep desain

III. KELOMPOK NON UNIT KOMPETENSI

3.1 Softskills (Menggunakan Program dan modul yang telah di susun)

DAFTAR PERALATAN DAN BAHAN YANG DIGUNAKAN

Judul>Nama Pelatihan : DESAINER GRAFIS JUNIOR (JUNIOR GRAPHIC DESIGNER)

Kode Program Pelatihan : M.74.10000.01.19

NO	UNIT KOMPETENSI	KODE UNIT	DAFTAR PERALATAN	DAFTAR BAHAN	KETERANGAN
1.	Mengaplikasikan prinsip dasar desain	M.74100.001.02	<ul style="list-style-type: none"> • Penghapus WB • Papan tulis WB • Laptop • Printer • LCD • Proyektor+Screen • PC Desktop 	<ul style="list-style-type: none"> • Kertas HVS • Kertas glossy • Kertas artpaper • Spidol Boardmaker • Pencil • Penghapus • Rautan Pencil • Gunting Besar • Cutter Besar • Penggaris besi • Flasdisk • DVD Blank • Lem kertas • Catride B,M,C,Y • Perangkat lunak editor vektor • Perangkat lunak editor bitmap 	
2.	Menerapkan prinsip dasar komunikasi	M.74100.002.02	<ul style="list-style-type: none"> • Penghapus WB • Papan tulis WB • Laptop • Printer • LCD • Proyektor+Screen • PC Desktop • Laser pointer 	<ul style="list-style-type: none"> • Kertas HVS • Kertas glossy • Kertas artpaper • Spidol Boardmaker • Pencil • Penghapus • Rautan Pencil • Gunting Besar • Cutter Besar • Penggaris besi • Flasdisk • DVD Blank • Lem kertas • Catride B,M,C,Y • Perangkat lunak editor vektor • Perangkat lunak editor bitmap 	
3.	Menerapkan design brief	M.74100.005.02	<ul style="list-style-type: none"> • Penghapus WB • Papan tulis WB • Laptop • Printer • LCD • Proyektor+Screen • PC Desktop 	<ul style="list-style-type: none"> • Kertas HVS • Kertas glossy • Kertas artpaper • Spidol Boardmaker • Pencil • Penghapus • Rautan Pencil • Gunting Besar • Cutter Besar • Penggaris besi • Flasdisk • DVD Blank • Lem kertas • Catride B,M,C,Y 	

				<ul style="list-style-type: none"> • Perangkat lunak editor vektor • Perangkat lunak editor bitmap 	
4.	Mengoperasikan perangkat lunak desain	M.74100.009.02	<ul style="list-style-type: none"> • Penghapus WB • Papan tulis WB • Laptop • Printer • LCD • Proyektor+Screen • PC Desktop • Papan digital gambar 	<ul style="list-style-type: none"> • Kertas HVS • Kertas glossy • Kertas artpaper • Spidol Boardmaker • Pencil • Penghapus • Rautan Pencil • Gunting Besar • Cutter Besar • Penggaris besi • Flasdisk • DVD Blank • Lem kertas • Catridge B,M,C,Y • Perangkat lunak editor vektor • Perangkat lunak editor bitmap 	
5.	Menciptakan karya desain	M.74100.010.01	<ul style="list-style-type: none"> • Penghapus WB • Papan tulis WB • Laptop • Printer • LCD • Proyektor+Screen • PC Desktop • Papan digital gambar 	<ul style="list-style-type: none"> • Kertas HVS • Kertas glossy • Kertas artpaper • Spidol Boardmaker • Pencil • Penghapus • Rautan Pencil • Gunting Besar • Cutter Besar • Penggaris besi • Flasdisk • DVD Blank • Lem kertas • Catridge B,M,C,Y • Perangkat lunak editor vektor • Perangkat lunak editor bitmap 	