|  |  |
| --- | --- |
| **FR.06.B.** | **LEMBAR JAWABAN PERTANYAAN TERTULIS ESAI** |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Skema Sertifikasi Okupasi Nasional | Judul | : | Desainer Grafis Muda *(Junior Graphic Design)* |
| Nomor | : | S-2019-015 |
| TUK | | : | Sewaktu~~/Tempat Kerja/Mandiri\*~~ |
| Nama Asesor | | : | Randi Pratama |
| Nama Asesi | | : | Ratna Yuniar Ardiasari |
| Tanggal | | : | 04 Mei 2021 |
| Waktu | | : | 45 Menit |

\*Coret yang tidak perlu

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Unit Kompetensi | Kode Unit | : | M.74100.001.02 |
| Judul Unit | : | Mengaplikasikan prinsip dasar desain |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Jawaban:** | **Rekomendasi** | |
| **K** | **BK** |
| 1.   * Desain Struktur * Desain Interior * Desain Eksterior * Desain Arsitektur | ☐ | ☐ |
| 2.  - Seni rupa murni : seni rupa yang hasilnya semata-mata hanya untuk dinikmati keindahannya saja.  - Seni rupa terapan : seni rupa yang salah satu fungsinya sengaja digunakan untuk membantu kegiatan manusia | ☐ | ☐ |
| 3.  - Line  - Color  - Shape  - Texture  - Typography  - Scale & size  - Balance | ☐ | ☐ |
| 4.  - Seni : Hasil karya ide,gagasan, maupun pola piker manusia yang memiliki nilai estetika atau keindahan  - Desain : Pengalaman , keterampilan dan pengetahuan yang mencerminkan kepentingan manusia dari apresiasi dan adaptasinya dengan lingkungan. | ☐ | ☐ |
| 5. Desain grafis adalah suatu bentuk (proses) seni dan profesi yang berfokus dalam komunikasi visual dan presentasi | ☐ | ☐ |
| 6.   * Long Shadow * Warna-warna cerah * Jenis tulisan (Typography) yang sederhana * Minimalis atau sederhana * -Penentuan kedalaman dengan warna | ☐ | ☐ |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Unit Kompetensi | Kode Unit | : | M.74100.002.02 |
| Judul Unit | : | Menerapkan prinsip dasar komunikasi |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Jawaban:** | **Rekomendasi** | |
| **K** | **BK** |
| 1.  Menurut James A.F Stoner Komunikasi adalah suatu proses pada seseorang untuk memberikan pengertian dan informasi dengan cara menyampaikan pesan kepada orang lain. | ☐ | ☐ |
| 2.  - Kebutuhan fisik : individu sebagai makhluk social perlu berkomunikasi  - Kebutuhan ego :komunikasi memungkinkan seseorang dapat menemukan jati diri  - Kebutuhan social : komunikasi merupakan sarana bagi seseorang untuk berinteraksi dengan orang lain.  - Inklusi: kebutuhan untuk berinteraksi dengan orang lain  - Kontrol : kebutuhan untuk mempengaruhi orang lain  - Afeksi : kebutuhan untuk menjalin komunikasi yang lbih akrab dan lebih pribadi | ☐ | ☐ |
| 3.  - Source  - Sender  - Receiver  - Message  - Channel  - Meaning  - Feedback  - Effect  - Noise | ☐ | ☐ |
| 4.  - Mencari ide  - Mengurai masalah  - Membuat design brief | ☐ | ☐ |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Unit Kompetensi | Kode Unit | : | M.74100.005.02 |
| Judul Unit | : | Menerapkan design brief |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Jawaban:** | **Rekomendasi** | |
| **K** | **BK** |
| 1.  - Desain brief : dokumen yang menjelaskan tentang pertemuan desainer dengan klien yang berisikan ruang lingkup projek, jangka waktu pengerjaan dan tujuan  - Projek brief : Dokumen yang menjelaskan tentang alur projek yang akan dikerjakan oleh desainer secara keseluruhan | ☐ | ☐ |
| 2.  - Presentasi menggunakan power point : dengan menggunakan power point desainer dapat menjelaskan dengan urut dan baik. Selain itu dengan menggunakan power point akan membuat klien menjadi lebih paham, karena desainer juga dapat menampilkan contih-contoh projek yang akan digunakan,  - Presentasi menggunakan lisan : jika hanya dengan menggunakan lisan desainer hanya bisa menceritakan gambaran nya saja tanpa menampilkan contoh | ☐ | ☐ |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Unit Kompetensi | Kode Unit | : | M.74100.009.02 |
| Judul Unit | : | Mengoperasikan perangkat lunak desain |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Jawaban:** | **Rekomendasi** | |
| **K** | **BK** |
| 1.  Menggunakan aplikasi berbasis vector seperti corel draw dan adobe illustrator karena aplikasi tersebut sangat baik untuk membuat karya berbasis vector | ☐ | ☐ |
| 2.  Ketika kita akan mencetak suatu karya di media maka kita harus mengubah warna menjadi cmyk supaya warna tidak berubah | ☐ | ☐ |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Unit Kompetensi | Kode Unit | : | M.74100.010.01 |
| Judul Unit | : | Menciptakan karya desain |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Jawaban:** | **Rekomendasi** | |
| **K** | **BK** |
| 1.  Tidak perlu diterapkan semuanya, hanya beberapa informasi yang penting dan menjadi poin utama dalam pembuatan projek tersebut | ☐ | ☐ |
| 2.  Sketsa yang menggambarkan sesuatu dengan berupa warna-warna yang di bentuk | ☐ | ☐ |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nama** | **Asesi:**  Ratna Yuniar Ardiasari | **Asesor:**  Randi Pratama |
| **Tanda Tangan dan**  **Tanggal** | **04 Mei 2021** |  |