



**PROGRAM SMA DOUBLE TRACK
DINAS PENDIDIKAN PROVINSI JAWA TIMUR
BEKERJASAMA DENGAN
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER**



KURIKULUM PELATIHAN

Ketrampilan : Multimedia
Topik : Desain Grafis

Informasi Standar Kompetensi

Okupasi : Freelance Graphic Designer
SKKNI : No. 301 Tahun 2016

Kerangka Program Pelatihan

NO.	KOMPETENSI	TEORI	PRAKTEK	KETERANGAN
1.	NO. M. 74100.003.02 UNIT KOMPETENSI : Menerapkan Pengetahuan Produksi Desain Deskripsi : Unit kompetensi ini berhubungan dengan sikap, pengetahuan dan ketrampilan yang dibutuhkan dalam menerapkan pengetahuan produksi desain Elemen Unit 1: Menerapkan prinsip dan proses pra-produksi desain Elemen Unit 2: Melaksanakan prinsip dan proses produksi desain Elemen Unit 3:	Metode Pra-produksi, dan pasca produksi Desain Proses Cetak Digital (2 JP)	Prosedur dan proses pra-produksi desain Prosedur dan proses produksi desain Proses dan proses pasca produksi desain Prosedur pendokumentasian proses produksi	Komputer Perangkat Lunak Grafis ATK Gambar

NO.	KOMPETENSI	TEORI	PRAKTEK	KETERANGAN
	Melaksanakan prinsip dan proses pasca produksi desain Elemen Unit 4: Mengelola pelaksanaan seluruh tahap produksi		(6 JP)	
2.	NO. M. 74100.004.02 Menerapkan Project Brief UNIT KOMPETENSI : Menerapkan Project Brief Deskripsi : Unit Kompetensi ini berhubungan dengan sikap, pengetahuan dan ketrampilan yang dibutuhkan dalam menerapkan project brief Elemen Unit 1: Memahami Project Brief Elemen Unit 2: Melaksanakan Project Brief	Mengolah data klien, permasalahan, dan tujuan project Mengelola ruang lingkup, batasan waktu, dan anggaran project (2 JP)	Memahami informasi klien, seperti data perusahaan hingga anggaran yang dimiliki klien (8 JP)	Komputer Perangkat Lunak Grafis ATK Gambar
3.	NO. M. 74100.006.02 UNIT KOMPETENSI : Mengorganisasi Informasi terkait proyek desain Deskripsi : Unit Kompetensi ini berhubungan dengan sikap, pengetahuan dan ketrampilan yang dibutuhkan dalam mengorganisasi informasi terkait proyek desain Elemen Unit 1: Mempersiapkan Informasi Elemen Unit 2: Menganalisis Informasi Elemen Unit 3: Merumuskan Informasi kunci	Metode pengumpulan informasi, analisis data untuk pembuatan strategi dan konsep desain (2 JP)	<i>Collect data</i> tentang informasi yang terkait dengan <i>design brief</i> , menganalisis, memilah dan memilih, hingga merumuskan sebagai kebutuhan dasar untuk konsep desain. (10 JP)	Komputer Perangkat Lunak Grafis ATK Gambar

NO.	KOMPETENSI	TEORI	PRAKTEK	KETERANGAN
4.	NO. M. 74100.007.01 UNIT KOMPETENSI : Menetapkan Strategi Desain Deskripsi : Unit Kompetensi ini berhubungan dengan sikap, pengetahuan dan ketrampilan yang dibutuhkan dalam menetapkan strategi desain Elemen Unit 1: Merencanakan strategi desain Elemen Unit 2: Menetapkan strategi desain	Analisis data dan informasi Strategi branding dan campaign (2 JP)	Mengembangkan konsep desain menjadi alternatif skenario atau strategi desain (12 JP)	Komputer Perangkat Lunak Grafis ATK Gambar
5.	NO. M. 74100.008.02 UNIT KOMPETENSI : Menetapkan Konsep Desain Deskripsi : Unit Kompetensi ini berhubungan dengan sikap, pengetahuan dan ketrampilan yang dibutuhkan dalam menetapkan konsep desain Elemen Unit 1: Mengembangkan informasi kunci Elemen Unit 2: Mengolah gagasan konsep desain Elemen Unit 3: Mengkomunikasikan konsep desain dalam tim internal Elemen Unit 4: Menetapkan konsep desain dalam tim internal	Merumuskan konsep desain berdasarkan <i>'what to say and how to say'</i> Validasi desain terpilih untuk menjadi konsep desain (2 JP)	Mengembangkan informasi dari strategi menjadi gagasan, konsep, metode komunikasi, dan mensimulasi-kan umpan balik dari konsep (12 JP)	Komputer Perangkat Lunak Grafis ATK Gambar
6.	NO. M. 74100.009.02 UNIT KOMPETENSI : Mengoperasikan Perangkat Lunak Desain	Teori dasar warna Pengetahuan satuan	Memahami karakteristik perangkat lunak yang relevan	Komputer Perangkat Lunak Grafis

NO.	KOMPETENSI	TEORI	PRAKTEK	KETERANGAN
	Deskripsi : Unit Kompetensi ini berhubungan dengan sikap, pengetahuan dan ketrampilan yang dibutuhkan dalam mengoperasikan perangkat lunak desain Elemen Unit 1: Memilih jenis perangkat lunak Elemen Unit 2: Menetapkan perangkat lunak	ukuran standar project Pengetahuan dasar desain (2 JP)	sesuai kebutuhan secara optimal (10 JP)	ATK Gambar
7.	NO. M. 74100.010.01 UNIT KOMPETENSI : Menciptakan Karya Desain Deskripsi : Unit Kompetensi ini berhubungan dengan sikap, pengetahuan dan ketrampilan yang dibutuhkan dalam menciptakan karya desain Elemen Unit 1: Mengidentifikasi design brief atau project brief Elemen Unit 2: Membuat sketsa karya desain Elemen Unit 3: Mengembangkan wujud karya desain Elemen Unit 4: Mendiskusikan wujud karya desain Elemen Unit 5: Menciptakan purwarupa/dummy karya desain	Pengetahuan tentang warna, layout, tipografi, fotografi dan ilustrasi, dasar komunikasi, dan hak cipta. Penguasaan software desain sesuai fungsi masing-masing. (4 JP)	Mengembangkan konsep berdasar kata kunci. Membuat sketsa, desain alternatif, <i>gimmick</i> hingga <i>dummy</i> atau purwarupa secara komprehensif (16 JP)	Komputer Perangkat Lunak Grafis ATK Gambar
8.	NO. M. 74100.011.02 UNIT KOMPETENSI : Mengevaluasi hasil karya desain Deskripsi : Unit Kompetensi ini berhubungan dengan sikap, pengetahuan dan ketrampilan yang dibutuhkan dalam mengevaluasi hasil	Pengetahuan dasar desain grafis dan komunikasi Konsep evaluasi karya desain	Melatih penilaian dan mendefinisi-kan karya yang berhasil berdasarkan referensi dan pengetahuan desain.	Komputer Perangkat Lunak Grafis ATK Gambar

NO.	KOMPETENSI	TEORI	PRAKTEK	KETERANGAN
	karya desain Elemen Unit 1: Membandingkan karya-karya desain yang ada Elemen Unit 2: Memilih diantara karya-karya desain yang ada	User testing (2 JP)	(12 JP)	
9.	NO. M. 74100.012.02 UNIT KOMPETENSI : Mempresentasikan karya desain Deskripsi : Unit Kompetensi ini berhubungan dengan sikap, pengetahuan dan ketrampilan yang dibutuhkan dalam mempresentasikan karya desain Elemen Unit 1: Menggunakan teori desain grafis dalam memaparkan atau mengidentifikasi konsep desain Elemen Unit 2: Menggunakan teori komunikasi untuk mengidentifikasi komponen karya yang dipresentasikan Elemen Unit 3: Menjabarkan tahapan-tahapan desain secara menyeluruh kepada klien Elemen Unit 4: Menampilkan presentasi visual	Teori dasar komunikasi dan <i>public speaking</i> Materi presentasi desain (2 JP)	Menyajikan karya dengan pendekatan kreatif berdasarkan prinsip-prinsip desain serta referensi (14 JP)	Komputer Perangkat Lunak Grafis ATK Gambar
	TOTAL JAM PEMBELAJARAN	20 JP	100 JP	120 JP

Ket: 1 JP = 45 menit