

FR.APL.01. PERMOHONAN SERTIFIKASI KOMPETENSI**Bagian 1 : Rincian Data Pemohon Sertifikasi**

Pada bagian ini, cantumkan data pribadi, data pendidikan formal serta data pekerjaan anda pada saat ini.

a. Data Pribadi

Nama lengkap : _____
No. KTP/NIK/Paspor : _____
Tempat / tgl. Lahir : _____
Jenis kelamin : Laki-laki / Wanita *)
Kebangsaan : _____
Alamat rumah : _____
Kode pos : _____
No. Telepon/E-mail : Rumah : _____ Kantor : _____
HP : _____ E-mail : _____
Kualifikasi Pendidikan : _____
*Coret yang tidak perlu

b. Data Pekerjaan Sekarang

Nama Institusi /
Perusahaan : _____
Jabatan : _____
Alamat Kantor : _____
Kode pos : _____
No. Telp/Fax/E-mail : Telp : _____ Fax : _____
E-mail : _____

Bagian 2 : Data Sertifikasi

Tuliskan Judul dan Nomor Skema Sertifikasi yang anda ajukan berikut Daftar Unit Kompetensi sesuai kemasan pada skema sertifikasi untuk mendapatkan pengakuan sesuai dengan latar belakang pendidikan, pelatihan serta pengalaman kerja yang anda miliki.

Skema Sertifikasi Klaster	Nomor	:	SKM-17/TIK-TRIKOM/IX/2018
	Judul	:	Desainer Grafis Muda (Junior Graphic Designer)
Tujuan Asesmen		:	<input type="checkbox"/> Sertifikasi
			<input type="checkbox"/> Sertifikasi Ulang
			<input type="checkbox"/> Pengakuan Kompetensi Terkini (PKT)
			<input type="checkbox"/> Rekognisi Pembelajaran Lampau
			<input type="checkbox"/> Lainnya

Daftar Unit Kompetensi Sesuai Kemasan:

No.	Kode Unit	Judul Unit	Jenis Standar (Standar Khusus/Standar Internasional/SKKNI)
1.	M.74100.001.02	Mengaplikasikan prinsip dasar desain	SKKNI
2.	M.74100.002.02	Menerapkan prinsip dasar komunikasi	SKKNI
3.	M.74100.005.02	Menerapkan design brief	SKKNI
4.	M.74100.009.02	Mengoperasikan perangkat lunak desain	SKKNI
5.	M.74100.010.01	Menciptakan karya desain	SKKNI

Bagian 3 : Bukti Kelengkapan Pemohon

Bukti Persyaratan Dasar Pemohon

No.	Bukti Persyaratan Dasar	Ada		Tidak Ada
		Memenuhi Syarat	Tidak Memenuhi Syarat	
1.	Memiliki Ijazah minimal SMK Jurusan Multimedia yang telah mengikuti pelatihan Desainer Grafis Muda (Junior Graphic Designer), atau	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
2.	Tenaga kerja pada jabatan Desainer Grafis Muda (Junior Graphic Designer) yang telah berpengalaman kerja minimal 2 tahun secara berkelanjutan.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	



Rekomendasi (diisi oleh LSP): Berdasarkan ketentuan persyaratan dasar, maka pemohon: Diterima/ Tidak diterima * sebagai peserta sertifikasi * coret yang tidaksesuai	Pemohon/ Kandidat :	
	Nama	
	Tanda tangan/ Tanggal	
Catatan :	Admin LSP :	
	Nama	
	No. Reg	
	Tanda tangan/ Tanggal	

FR.APL.02. ASESMEN MANDIRI

Skema Sertifikasi Klaster	Nomor	: SKM-17/TIK-TRIKOM/IX/2018
	Judul	: Desainer Grafis Muda (Junior Graphic Designer)

PANDUAN ASESMEN MANDIRI

Instruksi:

- Baca setiap pertanyaan di kolom sebelah kiri
- Beri tanda centang (√) pada kotak jika Anda yakin dapat melakukan tugas yang dijelaskan.
- Isi kolom di sebelah kanan dengan mendaftar bukti yang Anda miliki untuk menunjukkan bahwa Anda melakukan tugas-tugas ini.

Unit Kompetensi 1	Kode	M.74100.001.02		
	Judul	Mengaplikasikan prinsip dasar desain		
Dapatkan Saya		K	BK	Bukti yang relevan
1. Elemen: Menerapkan Materi Informasi yang Berkaitan Dengan Pengetahuan Dasar Desain • Kriteria Unjuk Kerja : 1.1. Menentukan sumber informasi agar keabsahan informasi mengenai pengetahuan dasar desain sesuai dengan kebutuhan. 1.2. Menjelaskan materi informasi secara sistematis sesuai dengan tahapan kerja desain. 1.3. Menentukan sumber informasi agar keabsahan informasi mengenai pengetahuan dasar desain sesuai dengan kebutuhan. 1.4. Menjelaskan materi informasi secara sistematis sesuai dengan tahapan kerja desain.		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
2. Elemen: Menjelaskan Pengetahuan Dasar Seni Rupa • Kriteria Unjuk Kerja : 2.1. Menjelaskan definisi seni rupa secara teoritis dan melalui contoh karya. 2.2. Menguraikan elemen dasar yang terkandung dalam seni rupa sesuai karakter dan penggunaannya masing-masing. 2.3. Mengaitkan prinsip-prinsip dasar yang digunakan dalam pengolahan elemen desain/ seni rupa sesuai dengan kebutuhan desain. 2.4. Menjelaskan definisi seni rupa secara teoritis dan melalui contoh karya. 2.5. Menguraikan elemen dasar yang terkandung dalam seni rupa sesuai karakter dan penggunaannya masing-masing.		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

2.6. Mengaitkan prinsip-prinsip dasar yang digunakan dalam pengolahan elemen desain seni rupa sesuai dengan kebutuhan desain.			
3. Elemen: Menjelaskan Pengertian Dasar Desain Sebagai Bagian dari Lingkup Seni Rupa • Kriteria Unjuk Kerja : 3.1. Menjelaskan perbedaan seni dan desain secara teoritis dan melalui contoh karya. 3.2. Membedakan definisi Desain Grafis/ DKV dengan bidang desain lainnya. 3.3. Menguraikan fungsi utama dari Desain Grafis/ DKV secara sistematis. 3.4. Mengaitkan prinsip dasar Desain Grafis/ DKV sesuai dengan kebutuhan desain. <input type="checkbox"/> 3.5. Menjelaskan perbedaan seni dan desain secara teoritis dan melalui contoh karya. 3.6. Membedakan definisi Desain Grafis/ DKV dengan bidang desain lainnya. 3.7. Menguraikan fungsi utama dari Desain Grafis/ DKV secara sistematis. 3.8. Mengaitkan prinsip dasar Desain Grafis/ DKV sesuai dengan kebutuhan desain. <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
4. Elemen: Mengaplikasikan Pengetahuan Mengenai Sejarah Seni Rupa dan Desain • Kriteria Unjuk Kerja : 4.1. Menjelaskan pengetahuan sejarah seni rupa dan desain secara verbal dan melalui visual. <input type="checkbox"/> 4.2. Mengaplikasikan ragam gaya desain sesuai Prinsip Dasar Desain. 4.3. Menjelaskan pengetahuan sejarah seni rupa dan desain secara verbal dan melalui visual. <input type="checkbox"/> 4.4. Mengaplikasikan ragam gaya desain sesuai Prinsip Dasar Desain.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

Unit Kompetensi 2	Kode	M.74100.002.02		
	Judul	Menerapkan Prinsip Dasar Komunikasi		
Dapatkan Saya?		K	BK	Bukti yang relevan
1. Elemen: Menggali Materi Informasi Yang Berkaita Dengan Pengetahuan Dasar Komunikasi • Kriteria Unjuk Kerja : 1.1. Menelusuri sumber informasi agar keabsahan informasi mengenai pengetahuan dasar komunikasi sesuai dengan kebutuhan. <input type="checkbox"/> 1.2. Menunjukkan materi informasi secara sistematis sesuai dengan proses komunikasi. 1.3. Menelusuri sumber informasi mengenai pengetahuan dasar komunikasi sesuai dengan kebutuhan. <input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

1.4. Menunjukkan materi informasi secara sistematis sesuai dengan proses komunikasi.			
2. Elemen: Menjelaskan Pengetahuan Dasar Komunikasi • Kriteria Unjuk Kerja : 2.1. Menerangkan definisi dan prinsip dasar komunikasi secara teoritis. 2.2. Mengurangi fungsi komunikasi secara sistematis. 2.3. Menerangkan definisi dan prinsip dasar komunikasi secara teoritis. 2.4. Menguraikan fungsi komunikasi diuraikan secara sistematis.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
3. Elemen: Membedakan Komponen Komunikasi • Kriteria Unjuk Kerja : 3.1. Menjelaskan komponen komunikator dari proses komunikasi secara teoritis. 3.2. Menjelaskan komponen komunikator dari proses komunikasi secara teoritis 3.3. Menjelaskan komponen media dari proses komunikasi secara teoritis sesuai jenis-jenisnya. 3.4. Menjelaskan komponen komunikasi dalam proses komunikasi secara teoritis. 3.5. Menjelaskan komponen pengaruh proses komunikasi secara teoritis. 3.6. Menjelaskan komponen komunikator dari proses komunikasi secara teoritis. 3.7. Menjelaskan komponen pesan dari proses komunikasi secara teoritis. 3.8. Menjelaskan komponen media dari proses komunikasi secara teoritis sesuai jenis-jenisnya. 3.9. Menjelaskan komponen komunikan dalam proses komunikasi secara teoritis. 3.10. Menjelaskan komponen pengaruh proses komunikasi secara teoritis.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
4. Elemen: Menerapkan Pengetahuan Dasar Komunikasi Visual • Kriteria Unjuk Kerja : 4.1. Menjelaskan definisi dan prinsip dasar komunikasi visual secara teoritis. 4.2. Melaksanakan proses dan cara komunikasi visual sesuai tahapan. 4.3. Menjelaskan definisi dan prinsip dasar komunikasi visual secara teoritis. 4.4. Melaksanakan proses dan cara komunikasi visual sesuai tahapan.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

Unit Kompetensi 3	Kode	M.74100.005.02		
	Judul	Menerapkan design brief		
Dapatkan Saya		K	BK	Bukti yang relevan
1. Elemen: Menyusun Design Brief • Kriteria Unjuk Kerja :		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

1.1. Menyusun design brief untuk pengembangan konsep desain berdasarkan project brief. 1.2. Menyusun design brief untuk pihak ketiga berdasarkan project brief. 1.3. Menyusun design brief untuk pengembangan konsep desain berdasarkan project brief. 1.4. Menyusun design brief untuk pihak ketiga berdasarkan project brief.			
2. Elemen: Melaksanakan Design Brief • Kriteria Unjuk Kerja : 2.1. Menguraikan proyek desain secara komprehensif. 2.2. Menyatakan tujuan desain sesuai project brief. 2.3. Menyimpulkan ruang lingkup desain berdasarkan project brief. 2.4. Menentukan khalayak sasaran sesuai project brief. 2.5. Menentukan media desain sesuai tujuan desain. 2.6. Melaksanakan waktu pengerjaan desain sesuai jadwal. 2.7. Mengerjakan pembagian tugas dan tanggung jawab sesuai proyek desain. 2.8. Menguraikan proyek desain secara komprehensif. 2.9. Menyatakan tujuan desain sesuai project brief. 2.10. Menyimpulkan ruang lingkup desain berdasarkan project brief. 2.11. Menentukan khalayak sasaran sesuai project brief. 2.12. Menentukan media desain sesuai tujuan desain. 2.13. Melaksanakan waktu pengerjaan desain sesuai jadwal. 2.14. Mengerjakan pembagian tugas dan tanggung jawab sesuai proyek desain.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

Unit Kompetensi 4	Kode	M.74100.009.02		
	Judul	Mengoperasikan perangkat lunak desain		
Dapatkan Saya?	K	BK	Bukti yang relevan	
1. Elemen: Memilih Jenis Perangkat Lunak • Kriteria Unjuk Kerja : 1.1. Menjelaskan perangkat lunak yang relevan digunakan sesuai jenis-jenis dan perbedaan utamanya. 1.2. Menguraikan manfaat, karakter, keunggulan dan kekurangan dari tiap jenis perangkat lunak yang digunakan secara teoritis dan melalui contoh karya. 1.3. Memilih perangkat lunak sesuai kebutuhan. 1.4. Menjelaskan perangkat lunak yang relevan digunakan sesuai jenis-jenis dan perbedaan utamanya. 1.5. Menguraikan manfaat, karakter, keunggulan dan kekurangan dari tiap jenis perangkat lunak yang digunakan secara teoritis dan melalui contoh karya. 1.6. Memilih perangkat lunak sesuai kebutuhan.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		
2. Elemen: Menetapkan Perangkat Lunak • Kriteria Unjuk Kerja :	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		

2.1. Menggunakan fasilitas dalam perangkat lunak secara optimal sesuai fungsinya. 2.2. Memanfaatkan perangkat lunak yang sesuai untuk menghasilkan karya desain yang produktif dan hasil kerja yang optimal. 2.3. Menggunakan fasilitas dalam perangkat lunak secara optimal sesuai fungsinya. 2.4. Memanfaatkan perangkat lunak yang sesuai untuk menghasilkan karya desain yang produktif dan hasil kerja yang optimal.			
--	--	--	--

Unit Kompetensi 5	Kode	M.74100.010.01		
	Judul	Menciptakan karya desain		
Dapatkah Saya		K	BK	Bukti yang relevan
1. Elemen: Mengidentifikasi Design Brief atau Project Brief • Kriteria Unjuk Kerja : 1.1. Menetapkan kata kunci yang berkaitan dengan data-data awal dan kebutuhan mood/ karakter visual melalui proses brainstorming. 1.2. Menentukan konsep desain berdasarkan kata-kata kunci. 1.3. Mengembangkan karakter/ mood visual dikembangkan sesuai arahan dari konsep desain.		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
2. Elemen: Membuat Sketsa Karya Desain • Kriteria Unjuk Kerja : 2.1. Mengembangkan sketsa thumbnail sesuai konsep kreatif yang telah ditentukan. 2.2. Memodifikasi sketsa kasar sesuai dengan sketsa thumbnail. 2.3. Mengembangkan sketsa berwarna sesuai dengan sketsa kasar yang telah disesuaikan dengan desain brief.		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
3. Elemen: Mengembangkan Wujud Karya Desain • Kriteria Unjuk Kerja : 3.1. Menentukan media karya desain sesuai kebutuhan atau pesan yang ingin disampaikan. 3.2. Menentukan elemen visualisasi karya desain sesuai objektif pada project brief. 3.3. Menentukan komposisi elemen visual/ layout karya desain sesuai dengan prinsip desain dan objektif. 3.4. Mengembangkan alternatif/ variasi karya desain agar melengkapi kemungkinan pencapaian konsep yang strategis.		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
4. Elemen: Mendiskusikan Wujud Karya Desain • Kriteria Unjuk Kerja : 4.1. Mendiskusikan kesesuaian alternatif wujud karya desain dengan kosep desain.		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	



4.2. Menentukan karya desain yang akan dijadikan purwarupa/ dummy sesuai hasil diskusi wujud karya desain.			
5. Elemen: Menciptakan Purwarupa/ Dummy Karya Desain • Kriteria Unjuk Kerja : 5.1. Menentukan material untuk purwarupa sesuai dengan konsep desain. 5.2. Menentukan teknik pembuatan purwarupa sesuai dengan konsep desain. 5.3. Mewujudkan purwarupa secara rapi dan komprehensif sesuai dengan konsep desain.			

Nama Asesi:	Tanggal:	Tanda Tangan Asesi:
Ditinjau oleh Asesor:		
Nama Asesor:	Rekomendasi: Asesmen dapat dilanjutkan/ tidak dapat dilanjutkan	Tanda Tangan dan Tanggal:

Diadaptasi dari template yang disediakan di Departemen Pendidikan dan Pelatihan, Australia. Merancang instrumen asesmen dalam VET. 2008