



# PROGRAM

**PELATIHAN BERBASIS KOMPETENSI**

**DESAIN GRAFIS MADYA**

PEMERINTAH PROVINSI JAWA TIMUR  
**DINAS TENAGA KERJA DAN TRANSMIGRASI**  
**UNIT PELAKSANA TEKNIS BALAI LATIHAN KERJA PASURUAN**  
Jl. Pahlawan Sunaryo No. 96-S Pandaan  
PASURUAN

## KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dengan memanjatkan puji syukur kehadirat Allah SWT Program Pelatihan Berbasis Kompetensi dengan judul "**DESAIN GRAFIS MADYA**" dapat tersusun dengan baik.

Sesuai dengan Peraturan Pemerintah Nomor 31 tahun 2016 tentang Sistem Pelatihan Kerja Nasional, mengamanahkan bahwa setiap penyusunan program pelatihan kerja berbasis kompetensi harus mengacu kepada Standar Kompetensi Kerja yang meliputi Standar Kompetensi Internasional, Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia (SKKNI), atau Standar Kompetensi Khusus.

Program pelatihan ini menjadi acuan dalam pelaksanaan pelatihan kerja, baik yang diselenggarakan oleh lembaga pelatihan kerja pemerintah khususnya Balai Latihan Kerja (BLK) maupun Lembaga Pelatihan Kerja Swasta (LPKS). Dengan menjadikan program pelatihan ini sebagai acuan diharapkan lulusan pelatihannya sesuai kebutuhan kompetensi dari dunia usaha maupun dunia industri.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa memberikan tuntunan kepada kita semua dalam melakukan berbagai upaya untuk menunjang proses pelaksanaan pelatihan berbasis kompetensi guna menghasilkan tenaga kerja yang kompeten dan berdaya saing tinggi.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Pasuruan, Maret 2021  
Kepala UPT  
Balai Latihan Kerja Pasuruan

**Drs. SETIJO BUDI, Msi**  
Pembina  
NIP. 19640828 198903 1 012

DAFTAR ISI	
KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR ISI .....	ii
PROGRAM PELATIHAN BERBASIS KOMPETENSI .....	1
A. INFORMASI UMUM .....	1
1. Nama Pelatihan .....	1
2. Jenis Program Pelatihan .....	1
3. Metode Pelatihan .....	1
4. Tujuan Pelatihan .....	1
5. Kemungkinan Jabatan .....	1
6. Jenis Standar Kompetensi .....	1
7. Persyaratan Peserta Pelatihan .....	1
8. Persyaratan Instruktur .....	1
B. KURIKULUM PELATIHAN BERBASIS KOMPETENSI .....	2
I. Kelompok Unit Kompetensi.....	2
II. Kelompok Penunjang Pelatihan di tempat kerja.....	2
III. <i>On the Job Training (OJT)</i> .....	2
C. SILABUS PELATIHAN BERBASIS KOMPETENSI.....	3
D. DAFTAR PERALATAN YANG DIGUNAKAN .....	12
E. DAFTAR BAHAN YANG DIBUTUHKAN .....	13
PENYUSUN .....	14

## PROGRAM PELATIHAN BERBASIS KOMPETENSI

### A. INFORMASI UMUM

1.	Nama Pelatihan	:	DESAIN GRAFIS MADYA
2.	Jenis Program Pelatihan	:	<del>Kualifikasi Nasional (Level .....)/</del> Okupasi/Klaster (*)
3.	Metode Pelatihan	:	<del>Daring/Luring/Blended</del>
4.	Tujuan Pelatihan	:	Setelah mengikuti pelatihan ini peserta kompeten dalam mengaplikasikan prinsip dasar desain dan komunikasi desain, menerapkan desain brief, strategi dan konsep desain, mengoperasikan perangkat lunak desain serta menciptakan dan mempresentasikan karya desain dengan benar sesuai SKKNI Nomor 301 Tahun 2016
5.	Kemungkinan Jabatan	:	1. Desainer Grafis 2. Operator Desain
6.	Jenis Standar Kompetensi	:	1. SKKNI/SKJK/SKKI(*) No. 301 tahun 2016
7.	Persyaratan Peserta Pelatihan	:	
	7.1 Pendidikan	:	Minimal SMA
	7.2 Pelatihan	:	-
	7.3 Pengalaman Kerja	:	-
	7.4 Jenis Kelamin	:	Laki-Laki / Perempuan
	7.5 Umur	:	Minimal 17 Tahun
	7.6 Kesehatan	:	Berbadan Sehat dan Tidak Buta Warna
	7.7 Persyaratan Khusus	:	-
8.	Persyaratan Instruktur	:	
	8.1 Pendidikan Formal	:	Minimal D3
	8.2 Kompetensi Metodologi	:	Minimal Memiliki Sertifikat Pelatihan Metodologi Level 3
	8.3 Kompetensi Teknis	:	Memiliki Sertifikat BNSP Skema Desain Grafis atau kemampuan teknis yang relevan dengan unit kompetensi yang berkaitan dengan program pelatihan
	8.4 Pengalaman Kerja	:	-

	8.5 Kesehatan	:	Sehat Jasmani dan Rohani
	8.6 Persyaratan Khusus		-
*) coret yang tidak perlu			

## B. KURIKULUM PELATIHAN BERBASIS KOMPETENSI

NO	MATERI PELATIHAN	KODE UNIT	PERKIRAAN WAKTU PELATIHAN (JP)
I.	KELOMPOK UNIT KOMPETENSI		
	1.1 Mengaplikasikan Prinsip Dasar Desain	M.74100.001.02	32
	1.2 Menerapkan Prinsip Dasar Komunikasi	M.74100.002.02	16
	1.3 Menerapkan Design Brief	M.74100.005.02	16
	1.4 Menetapkan strategi desain	M.74100.007.01	8
	1.5 Menetapkan konsep desain	M.74100.008.02	8
	1.6 Mengoperasikan Perangkat Lunak Desain	M.74100.009.02	56
	1.7 Menciptakan Karya Desain	M.74100.010.01	72
	1.8 Mempersentasikan karya desain	M.74100.012.02	12
	Jumlah I		220
II.	KELOMPOK PENUNJANG		
	2.1. Menerapkan Konsep Diri untuk Meraih Kesuksesan	SS.KD.01.01	8
	2.2. Menerapkan Sisih, Susun, Sasap, Sosoh dan Suluh (5S) di Tempat Kerja	SS.5S.01.03	4
	2.3. Mempersiapkan Lamaran Kerja dan Tes Wawancara	SS.LP.01.05	4
	2.4. Meningkatkan Kualitas Penampilan dan Sikap Profesional	SS.KP.01.04	4
	2.5. Menerapkan Prinsip-Prinsip K3 di Perusahaan, Perbaikan Berkelanjutan, Prinsip Manufaktur dan Sistem Manajemen Perawatan		20
	Jumlah II		40
	Jumlah I & II	-	260
III.	ON THE JOB TRAINING (OJT)		-

## C. 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 : 32 JP @45 menit  
 Metode Pelatihan : Luring/~~Daring~~/*Blended*(\*)

ELEMEN KOMPETENSI	CAPAIAN UNIT KOMPETENSI	KRITERIA CAPAIAN	POKOK PEMBAHASAN
1. Menerapkan materi informasi yang berkaitan dengan pengetahuan dasar desain 2. Menjelaskan pengetahuan dasar seni rupa 3. Menjelaskan pengertian dasar desain sebagai bagian dari lingkup seni rupa 4. Mengaplikasikan pengetahuan mengenai sejarah seni rupa dan desain	1. Kemampuan dalam mengaplikasikan elemen dasar yang terkandung dalam seni rupa 2. Kemampuan dalam mengaplikasikan prinsip dasar Desain Grafis/DKV 3. Kemampuan dalam mengaplikasikan fungsi utama dari Desain Grafis/DKV	1. Menjelaskan secara sistematis sesuai dengan tahapan kerja desain 2. Menjelaskan definisi seni rupa secara teoritis dan melalui contoh karya 3. Menguraikan Elemen dasar yang terkandung dalam seni rupa sesuai karakter dan penggunaannya masing-masing 4. Menggunakan Prinsip-prinsip dasar yang dalam pengolahan elemen desain/seni rupa dikaitkan sesuai dengan kebutuhan desain 5. Menjelaskan perbedaan seni dan desain secara	1. Tahapan Kerja Desain 2. Pengetahuan dasar seni rupa 3. Elemen seni rupa 4. Prinsip seni rupa (nirmana) 5. Perbedaan seni dan desain 6. Definisi dan ruang lingkup DKV 7. Fungsi DKV 8. Unsur Desain 9. Dasar-Dasar Warna 10. Prinsip Desain 11. Sejarah dan Style Desain 12. Layout Typografi dan Logo

ELEMEN KOMPETENSI	CAPAIAN UNIT KOMPETENSI	KRITERIA CAPAIAN	POKOK PEMBAHASAN
		<p>teoritis dan melalui contoh karya</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>6. Membedakan Definisi Desain Grafis/DKV dengan bidang desain lainnya</li> <li>7. Menguraikan Fungsi utama dari Desain Grafis/DKV secara sistematis</li> <li>8. Mengaitkan Prinsip dasar Desain Grafis/DKV dikaitkan sesuai dengan kebutuhan desain</li> <li>9. Menjelaskan pengetahuan sejarah seni rupa dan desain secara verbal dan melalui visual</li> <li>10. Mengaplikasikan ragam gaya desain sesuai Prinsip Dasar Desain</li> </ol>	
Asesmen			
*) coret yang tidak perlu			

1.2 Unit Kompetensi

: Menerapkan Prinsip Dasar Komunikasi.

Kode Unit : M.74100.002.02  
 Perkiraan Waktu Pelatihan : 16 JP @45 menit  
 Metode Pelatihan : Luring/~~Daring~~/*Blended*(\*)

ELEMEN KOMPETENSI	CAPAIAN UNIT KOMPETENSI	KRITERIA CAPAIAN	POKOK PEMBAHASAN
1. Menggali materi informasi yang berkaitan dengan pengetahuan dasar komunikasi 2. Menjelaskan pengetahuan dasar komunikasi 3. Membedakan komponen komunikasi 4. Menerapkan pengetahuan dasar komunikasi visual	1. Kemampuan dalam mengaplikasikan prinsip dasar komunikasi 2. Kemampuan dalam mengaplikasikan prinsip dasar komunikasi visual	1. Menjelaskan definisi komunikasi 2. Menjelaskan tentang proses komunikasi 3. Menjelaskan Definisi dan prinsip dasar komunikasi secara teoritis 4. Menguraikan Fungsi komunikasi secara sistematis 5. Membedakan komponen komunikasi 6. Menerapkan pengetahuan dasar komunikasi visual	1. Defini komunikasi 2. Proses komunikasi 3. Prinsip dasar komunikasi 4. Fungsi komunikasi 5. Komponen / Elemen komunikasi
Asesmen			
*) coret yang tidak perlu			

- 1.3 Unit Kompetensi : Menerapkan Design Brief  
 Kode Unit : M.74100.005.02  
 Perkiraan Waktu Pelatihan : 16 JP @45 menit  
 Metode Pelatihan : Luring/~~Daring~~/*Blended*(\*)

ELEMEN KOMPETENSI	CAPAIAN UNIT KOMPETENSI	KRITERIA CAPAIAN	POKOK PEMBAHASAN
1. Menyusun <i>design brief</i> 2. Melaksanakan <i>design brief</i>	1. Kemampuan dalam menyusun <i>design brief</i> berdasarkan <i>project brief</i> 2. Kemampuan dalam menguraikan proyek desain secara komprehensif	1. Menyusun <i>Design brief</i> untuk pengembangan konsep desain berdasarkan <i>project brief</i> 2. Menyusun <i>Design brief</i> untuk pihak ketiga berdasarkan <i>project brief</i> 3. Menguraikan Proyek desain secara komprehensif 4. Menguraikan Tujuan desain sesuai <i>project brief</i> 5. Menyimpulkan Ruang lingkup desain berdasarkan <i>project brief</i> 6. Menentukan Media desain sesuai tujuan desain 7. Melaksanakan Waktu pengerjaan desain sesuai jadwal 8. Mengerjakan Pembagian tugas dan tanggung jawab sesuai proyek desain	1. Definisi project brief 2. Definisi design brief 3. Menguraikan project brief kedalam design brief
Asesmen			
*) coret yang tidak perlu			

1.4 Unit Kompetensi : Menetapkan Strategi Desain  
 Kode Unit : M.74100.007.01  
 Perkiraan Waktu Pelatihan : 8 JP @45 menit  
 Metode Pelatihan : Luring/~~Daring~~/*Blended*(\*)

ELEMEN KOMPETENSI	CAPAIAN UNIT KOMPETENSI	KRITERIA CAPAIAN	POKOK PEMBAHASAN
1. Merencanakan strategi desain 2. Menetapkan strategi desain	1. Kemampuan dalam mengaplikasikan strategi desain sebagai dasar konsep desain	1. Memilih Strategi desain sesuai <i>design brief</i> 2. Mengembangkan Informasi kunci menjadi strategi desain berdasarkan <i>project brief</i> 3. Memilih Alternatif skenario strategi desain sesuai tujuan proyek desain 4. Menetapkan Strategi desain sebagai dasar konsep desain	1.
Asesmen			
*) <i>coret yang tidak perlu</i>			

1.5 Unit Kompetensi : Menetapkan Konsep Desain  
 Kode Unit : M.74100.008.02  
 Perkiraan Waktu Pelatihan : 56 JP @45 menit  
 Metode Pelatihan : Luring/~~Daring~~/*Blended*(\*)

ELEMEN KOMPETENSI	CAPAIAN UNIT KOMPETENSI	KRITERIA CAPAIAN	POKOK PEMBAHASAN
1. Mengembangkan informasi kunci 2. Mengolah gagasan konsep desain 3. Mengkomunikasikan konsep desain dalam tim internal 4. Menetapkan konsep desain dalam tim internal	1. Kemampuan dalam mengembangkan informasi kunci menjadi gagasan 2. Kemampuan dalam menyusun gagasan menjadi konsep desain	1. Mengembangkan Informasi kunci menjadi gagasan 2. Mengembangkan Gagasan menjadi beberapa alternatif sesuai <i>design brief</i> 3. Menyusun Gagasan terpilih menjadi konsep desain 4. Memilih Metode komunikasi yang paling sesuai berdasarkan tujuan desain 5. Menghubungkan Umpan balik mengenai konsep desain oleh tim internal dengan tujuan desain	1.
Asesmen			
*) <i>coret yang tidak perlu</i>			

1.6 Unit Kompetensi : Mengoperasikan Perangkat Lunak Desain  
 Kode Unit : M.74100.009.02  
 Perkiraan Waktu Pelatihan : 72 JP @45 menit  
 Metode Pelatihan : Luring/~~Daring~~/*Blended*(\*)

ELEMEN KOMPETENSI	CAPAIAN UNIT KOMPETENSI	KRITERIA CAPAIAN	POKOK PEMBAHASAN
1. Memilih jenis perangkat lunak 2. Menetapkan perangkat lunak	1. Kemampuan dalam memilih perangkat lunak sesuai kebutuhan 2. Kemampuan dalam memanfaatkan perangkat lunak yang sesuai untuk menghasilkan karya desain yang produktif dan hasil kerja yang optimal	1. Menjelaskan Perangkat lunak yang relevan digunakan sesuai jenis-jenis dan perbedaan utamanya 2. Menggunakan Fasilitas dalam perangkat lunak secara optimal sesuai fungsinya 3. Memanfaatkan Perangkat lunak yang sesuai untuk menghasilkan karya desain yang produktif dan hasil kerja yang optimal	1. Perbedaan Perangkat Lunak Bitmap dan Vektor 2. Photoshop 3. Coreldraw 4. Adobe Illustrator
Asesmen			
*) coret yang tidak perlu			

1.7 Unit Kompetensi : Menciptakan Karya Desain  
 Kode Unit : M.74100.010.01  
 Perkiraan Waktu Pelatihan : 56 JP @45 menit  
 Metode Pelatihan : Luring/~~Daring~~/*Blended*(\*)

ELEMEN KOMPETENSI	CAPAIAN UNIT KOMPETENSI	KRITERIA CAPAIAN	POKOK PEMBAHASAN
1. Mengidentifikasi <i>design brief</i> atau <i>project brief</i> 2. Membuat sketsa karya desain 3. Mengembangkan wujud karya desain 4. Mendiskusikan wujud karya desain 5. Menciptakan purwarupa/ <i>dummy</i> karya desain	1. Ketepatan dalam mengidentifikasi <i>design brief</i> atau <i>project brief</i> 2. Kemampuan membuat sketsa dan wujud karya desain 3. Kemampuan mengembangkan ide/ <i>brainstorming</i> dan berdiskusi 4. Keterampilan menciptakan purwarupa/ <i>dummy</i> karya desain	1.	1.
Asesmen			
*) coret yang tidak perlu			

- 1.8 Unit Kompetensi : Mempersentasikan karya desain  
 Kode Unit : M.74100.012.02  
 Perkiraan Waktu Pelatihan : 12 JP @45 menit  
 Metode Pelatihan : Luring/~~Daring~~/*Blended*(\*)

ELEMEN KOMPETENSI	CAPAIAN UNIT KOMPETENSI	KRITERIA CAPAIAN	POKOK PEMBAHASAN
1. Menggunakan teori desain grafis dalam memaparkan atau mengidentifikasi konsep desain 2. Menggunakan teori komunikasi untuk mengidentifikasi komponen karya yang dipresentasikan 3. Menjabarkan tahapan- tahapan desain secara menyeluruh kepada klien 4. Menampilkan presentasi visual	1. Kemampuan untuk menjelaskan strategi, konsep dan hasil karya desain secara lugas dan tepat 2. Keterampilan menggunakan bahasa yang tertata baik, kepribadian yang sopan dan keberanian dalam mempresentasikan tujuan/maksud pembuatan desain	1.	1.
Asesmen			
*) coret yang tidak perlu			

#### D. DAFTAR PERALATAN YANG DIGUNAKAN

Judul>Nama Pelatihan : DESAIN GRAFIS MADYA  
Perkiraan Waktu Pelatihan : 240 JP @ 45 menit  
Metode Pelatihan : Luring/~~Daring~~/~~Blended~~(\*)

No	DAFTAR PERALATAN	SPESIFIKASI	SATUAN	VOLUME
1.	Komputer	Core i7, RAM 8 gb, HDD 1 Tera	Pcs	1
2.	Komputer	Core i7, RAM 8 gb, HDD 1 Tera	Pcs	17
3.	Printer	Lasert Jet (Black & White)	Pcs	1
4.	Printer	Ink Tank (Colour)	Pcs	1
5.	Proyektor		Pcs	1
6.	UPS		Pcs	8
7.	White Board		Pcs	1
*) <i>coret yang tidak perlu</i>				

## E. DAFTAR BAHAN YANG DIBUTUHKAN

Judul>Nama Pelatihan : DESAIN GRAFIS MADYA  
Perkiraan Waktu Pelatihan : 240 JP @45 menit  
Jumlah Peserta : 16 Orang  
Metode Pelatihan : Luring/~~Daring~~/~~Blended~~(\*)

No	DAFTAR BAHAN	SPESIFIKASI	SATUAN	VOLUME
1.	Kertas HVS	A4 70 gr	Rim	15
2.	Toner Laser Jet P1102	CE285A	Buah	4
3.	Tinta Inkjet Epson	H/M/B/K	Buah	12
4.	Display Book		Buah	16
5.	Ordner		Buah	6
6.	Face Shield		Buah	18
7.	Bateray Mouse	A2	Buah	16
8.	Bateray Keyboard	A3	Buah	16
9.	Wifi Adapter		Buah	4
10.	Flash Disk OTG	16 GB USB 3.0	Buah	16
11.	Combo Mouse & Keyboard Wirelles		Buah	4
12.	Headset		Buah	4
13.	USB HUB		Buah	3
*) <i>coret yang tidak perlu</i>				

## PENYUSUN

NO.	NAMA	PROFESI
1.	RENY CITRA NURANI,S.KOM	<ul style="list-style-type: none"><li>- INSTRUKTUR TIK UPT BLK PASURUAN</li><li>- ASESOR KOMPETENSI BIDANG TIK</li><li>- ASESOR AKREDITASI</li></ul>