PANDUAN UJI KOMPETENSI

KLASTER ILLUSTRATION

LSP TIK INDONESIA
Jl. Pucang Anom Timur 23 Surabaya – 60282, Jawa Timur | Telp: +62 31 5019775 | Fax: +62 31 5019776

Daftar Isi

1. **Latar Belakang** 2
2. **Persyaratan Dasar Pemohon Sertifikasi** 2
3. **Hak Pemohon Sertifikasi dan Kewajiban Pemegang Sertifikat** 2
4. **Persyaratan Sertifikasi** 3
5. **Proses Sertifikasi** 3
6. **Rincian Unit Kompetensi** 3

1. Latar Belakang

Sertifikasi profesi merupakan upaya untuk memberikan pengakuan atas kompetensi yang dikuasai seseorang sesuai dengan Standard Kompetensi Kerja Nasional Indonesia (SKKNI), standar internasional atau standar khusus. Standar Kompetensi adalah pernyataan yang menguraikan keterampilan, pengetahuan dan sikap yang harus dilakukan saat bekerja serta penerapannya, sesuai dengan persyaratan yang ditetapkan oleh tempat kerja (industri).

Kompeten diartikan kemampuan dan kewenangan yang dimiliki oleh seseorang untuk melakukan suatu pekerjaan yang didasari oleh pengetahuan,ketrampilan dan sikap sesuai dengan unjuk kerja yang ditetapkan. Sertifikasi dilaksanakan dengan uji kompetensi melalui beberapa metode uji oleh asesor yang dimiliki lisensi dari BNSP. Uji kompetensi dilaksanakan di Tempat Uji Kompetensi (TUK). TUK LSP TIK Indonesia merupakan tempat kerja atau lembaga yang dapat memberikan fasilitas pelaksanaan uji kompetensi yang telah diverifikasikan oleh LSP TIK Indonesia.

2. Persyaratan Dasar Pemohon Sertifikasi

2.1. Minimal telah menyelesaikan pendidikan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) atau sederajat; Atau

2.2. Memiliki sertifikat pelatihan berbasis kompetensi pada klaster Illustration; Atau

2.3. Telah berpengalaman kerja pada lingkup yang sesuai dengan klaster Illustration minimal 1 tahun secara berkelanjutan;

3. Hak Pemohon Sertifikasi dan Kewajiban Pemegang Sertifikat

3.1. Hak Pemohon

3.1.1. Memperoleh penjelasan tentang gambaran proses sertifikasi sesuai dengan skema sertifikasi.

3.1.2. Mendapatkan hak bertanya berkaitan dengan kompetensi.

3.1.3. Memperoleh pemberitahuan tentang kesempatan untuk menyatakan, dengan alasan, permintaan untuk disediakan kebutuhan khusus sepanjang integritas asesmen tidak dilanggar, serta mempertimbangkan aturan yang bersifat Nasional.

3.1.4. Memperoleh hak banding terhadap keputusan Sertifikasi.

3.1.5. Memperoleh sertifikat kompetensi jika dinyatakan kompeten.

3.1.6. Menggunakan sertifikat untuk promosi diri sebagai ahli dalam klaster Illustration.

3.2. Kewajiban Pemegang Sertifikat

3.2.1. Melaksanakan keprofesian di bidang klaster Illustration.

3.2.2. Menjaga dan mentaati kode etik profesi secara sungguh-sungguh dan konsekuen.

3.2.3. Menjamin bahwa sertifikat kompetensi tidak disalahgunakan.

3.2.4. Menjamin terpelihara kompetensi yang sesuai pada sertifikat kompetensi.

3.2.5. Menjamin bahwa seluruh pernyataan dan informasi yang diberikan adalah terbaru, benar dan dapat dipertanggung jawabkan.

3.2.6. Melaporkan rekaman kegiatan sesuai klaster Illustration setiap 6 bulan sekali.
3.2.7. Membayar biaya sertifikasi.

4. Persyaratan Sertifikasi

Peserta uji kompetensi harus melengkapi persyaratan yang sesuai dengan skema sertifikasi Klaster Illustration yang meliputi:

4.1. Melengkapi isian formulir permohonan (FR-APL01) dan formulir asesmen (FR-APL02)
4.2. Menyerahkan persyaratan uji kompetensi
   a. Pas foto 3x4 sebanyak 3 lembar
   b. Copy identitas diri (KTP/SIM/KK)
   c. Copy ijazah terakhir / transkip nilai
   d. Copy sertifikat yang relevan dengan klaster Illustration, bila ada.
   e. CV pengalaman kerja yang relevan dengan klaster Illustration, bila ada.
   f. Portofolio yang relevan dengan klaster Illustration, bila ada.

5. Proses Sertifikasi

5.1. Calon peserta uji kompetensi mengajukan permohonan sertifikasi melalui TUK (Tempat Uji Kompetensi) yang telah diverifikasi oleh LSP TIK Indonesia atau langsung melalui LSP TIK Indonesia.
5.2. Calon peserta uji kompetensi melengkapi isian formulir permohonan (FR-APL01) dan formulir asesmen mandiri (FR-APL02) serta menyerahkan persyaratan uji kompetensi.
5.3. Calon peserta uji kompetensi akan disetujui sebagai peserta uji kompetensi apabila persyaratan dan bukti-bukti yang disertakan telah memadai sesuai dengan Skema Sertifikasi.
5.4. Asesor dan peserta uji kompetensi menentukan tempat dan waktu pelaksanaan uji kompetensi yang telah disepakati oleh kedua belah pihak.
5.5. Setelah proses uji kompetensi, Asesor merekomendasikan keputusan kompeten (K) atau belum kompeten(BK) berdasarkan bukti-bukti yang telah dikumpulkan selama proses uji kompetensi.
5.6. LSP TIK Indonesia menerbitkan sertifikat kompetensi Klaster Illustration bagi peserta uji kompetensi yang dinyatakan kompeten di semua unit kompetensi yang diujikan.

6. Rincian Unit Kompetensi

No	Kode Unit	Judul Unit
1	M.74100.001.02	Mengaplikasikan Prinsip Dasar Desain
2	M.74100.002.02	Menerapkan Prinsip Dasar Komunikasi
3	M.74100.005.02	Menerapkan *Design Brief*
4	M.74100.009.02	Mengoperasikan Perangkat Lunak Desain
5	TIK.MM02.013.01	Membuat Artwork dengan Acuan Nyata / Hidup

Kode Unit : **M.74100.001.02**

Judul Unit : **Mengaplikasikan Prinsip Dasar Desain**

Deskripsi Unit : Unit kompetensi ini berhubungan dengan sikap, pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan dalam mengaplikasikan prinsip dasar desain.

Elemen Kompetensi	Kriteria Unjuk Kerja
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. 1.2. Materi informasi dijelaskan secara sistematis sesuai dengan tahapan kerja desain.
2. Menjelaskan pengetahuan dasar seni rupa	2.1. Definisi seni rupa dijelaskan secara teoritis dan melalui contoh karya. 2.2. Elemen dasar yang terkandung dalam seni rupa diuraikan sesuai karakter dan penggunaannya masing-masing. 2.3. Prinsip-prinsip dasar yang digunakan dalam pengolahan elemen desain/seni rupa dikaitkan sesuai dengan kebutuhan desain.
3. Menjelaskan pengertian dasar desain sebagai bagian dari lingkup seni rupa	3.1. Perbedaan seni dan desain dijelaskan secara teoritis dan melalui contoh karya. 3.2. Definisi **Desain Grafis/DKV** dibedakan dengan bidang desain lainnya. 3.3. **Fungsi utama dari Desain Grafis/DKV** diuraikan secara sistematis. 3.4. Prinsip dasar Desain Grafis/DKV dikaitkan sesuai dengan kebutuhan desain.
4. Mengaplikasikan pengetahuan mengenai sejarah seni rupa dan desain	4.1. Pengetahuan **sejarah seni rupa dan desain** dijelaskan secara verbal dan melalui visual. 4.2. **Ragam gaya desain** diaplikasikan sesuai Prinsip Dasar Desain.

Kode Unit : **M.74100.002.02**

Judul Unit : **Menerapkan Prinsip Dasar Komunikasi**

Deskripsi Unit : Unit kompetensi ini berhubungan dengan sikap, pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan dalam menerapkan prinsip dasar komunikasi.

Elemen Kompetensi	Kriteria Unjuk Kerja
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. 1.2. Materi informasi ditunjukkan secara sistematis sesuai dengan proses komunikasi.
2. Menjelaskan pengetahuan dasar komunikasi	2.1. Definisi dan prinsip dasar komunikasi diterangkan secara teoritis. 2.2. Fungsi komunikasi diuraikan secara sistematis.
3. Membedakan komponen komunikasi	3.1. Komponen komunikator dari proses komunikasi dijelaskan secara teoritis. 3.2. Komponen pesan dari proses komunikasi dijelaskan secara teoritis. 3.3. Komponen media dari proses komunikasi dijelaskan secara teoritis sesuai jenisjenisnya. 3.4. Komponen komunikan dalam proses komunikasi dijelaskan secara teoritis. 3.5. Komponen pengaruh proses komunikasi dijelaskan secara teoritis.
4. Menerapkan pengetahuan dasar komunikasi visual	4.1. Definisi dan prinsip dasar komunikasi visual dijelaskan secara teoritis. 4.2. Proses dan cara komunikasi visual dilaksanakan sesuai tahapan.

Kode Unit : M.74100.005.02

Judul Unit : Menerapkan Design Brief

Deskripsi Unit : Unit kompetensi ini berhubungan dengan sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang dibutuhkan dalam menerapkan design brief.

Elemen Kompetensi	Kriteria Unjuk Kerja
1. Menyusun *design brief*	1.1. ***Design brief*** untuk pengembangan konsep desain disusun berdasarkan *project brief.* 1.2. *Design brief* untuk pihak ketiga disusun berdasarkan *project brief.*
2. Melaksanakan *design brief*	2.1. Proyek desain diuraikan secara komprehensif. 2.2. Tujuan desain dinyatakan sesuai *project brief.* 2.3. Ruang lingkup desain disimpulkan berdasarkan *project brief.* 2.4. Khalayak sasaran ditentukan sesuai *project brief.* 2.5. Media desain ditentukan sesuai tujuan desain. 2.6. Waktu pengerjaan desain dilaksanakan sesuai jadwal. 2.7. Pembagian tugas dan tanggung jawab dikerjakan sesuai proyek desain.

Kode Unit : M.74100.009.02

Judul Unit : Mengoperasikan Perangkat Lunak Desain

Deskripsi Unit : Unit kompetensi ini berhubungan dengan sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang dibutuhkan dalam mengoperasikan perangkat lunak desain.

Elemen Kompetensi	Kriteria Unjuk Kerja
1. Memilih jenis perangkat lunak	1.1. Perangkat lunak yang relevan digunakan dijelaskan sesuai jenis-jenis dan perbedaan utamanya. 1.2. Manfaat, karakter, keunggulan dan kekurangan dari tiap jenis perangkat lunak yang digunakan diuraikan secara teoritis dan melalui contoh karya. 1.3. Perangkat lunak dipilih sesuai kebutuhan.
2. Menetapkan perangkat lunak	2.1. Fasilitas dalam perangkat lunak digunakan secara optimal sesuai fungsinya. 2.2. Perangkat lunak yang sesuai 2.3. dimanfaatkan untuk menghasilkan karya desain yang produktif dan hasil kerja yang optimal.

Kode Unit : **TIK.MM02.013.01**

Judul Unit : **Membuat Artwork dengan Acuan Nyata / Hidup**

Deskripsi Unit : Unit ini mendeskripsikan keterampilan dan pengetahuan yang dibutuhkan untuk merakit materi-materi sumber dan karya seni, dan menggandakan dan memberikan karya seni dari referensi action langsung untuk produksi dalam industri budaya.

Elemen Kompetensi	Kriteria Unjuk Kerja
1. Mengumpulkan bahan pembuatan model	1.1. Penentuan bahan berdasarkan gambar yang akan dibuat, dikoordinasikan dengan personil yang sesuai 1.2. Bahan yang ditemukan, dirakit berdasarkan teknik *roto-scoping* 1.3. Bahan dan sumber yang dirakit, dijaga tetap bersih dan aman
2. Meng*copy* gambar adegan	2.1. Gambar di-*copy* untuk memenuhi detail kerangka naskah. 2.2. Gambar diakurasi sesuai urutan adegan. 2.3. Secara detail digambarkan untuk memenuhi persyaratan-persyaratan.
3. Merakit bahan dan Identifikasi bahan yang dibutuhkan untuk desain produksi	3.1. Bahan dirakit berdasarkan teknik yang ditetapkan 3.2. Model rakitan dipelihara tetap bersih, selamat, dan aman.
4. Membuat model	4.1. Model dibuat untuk memenuhi bahan rujukan yang memenuhi standar teknik dan seni. 4.2. Model dibuat dengan mencerminkan naskah dan penggunaan teknik yang cocok dalam batasan-batasan produksi. 4.3. Masalah yang ada kaitannya dengan sumber materi dilaporkan kepada personel yang sesuai. 4.4. Model dipelihara agar aman, bersih dan dalam susunan yang benar.