



## **KISI-KISI MATERI UJI KOMPETENSI UJIAN PRAKTIK**

### **PAKET KOMPETENSI**

### **GRAPHIC DESIGN (GD)**

Materi Uji Kompetensi Ujian Praktik Paket Kompetensi GRAPHIC DESIGN (GD) terdiri dari 6 Elemen Kompetensi yaitu:

1. Dokumen/Area Disain
2. Latar Belakang/Back Ground
3. Objek Bitmap
4. Objek Vektor
5. Teks
6. Pencetakan (ke file .pdf dan .jpeg)

#### **Penjelasan:**

##### **1. DOKUMEN/AREA DISAIN**

###### **Materi yang diujikan:**

- Menentukan bentuk dan ukuran dokumen/area disain (A5, A4, atau A3).
- Menentukan resolusi disain (96dpi, 150dpi, atau 300dpi).
- Menentukan mode warna (RGB atau CMYK).

##### **2. LATAR BELAKANG/BACK GROUND**

###### **Materi yang diujikan:**

Membuat latar belakang/back ground sebanyak 2 jenis yang dapat terdiri dari:

- a. Gradasi Warna (satu warna atau beberapa warna) yang disamarkan.
- b. Pattern (disain pola yang beraturan) yang disamarkan.
- c. Objek Bitmap atau Vektor yang disamarkan.
- d. Kombinasi Warna (satu warna atau beberapa warna) dalam bentuk tidak beraturan dan yang disamarkan.

##### **3. OBJEK BITMAP**

###### **Materi yang diujikan:**

- a. Mengolah, mengedit atau memanipulasi Objek Bitmap sebagai berikut:
  - Seleksi objek (cropping).
  - Pengaturan warna.
  - Perubahan bentuk, ukuran dan efek.
  - Penempatan posisi objek dalam dokumen/area disain.
- b. Mengcopi hasil Objek Bitmap yang telah diolah, diedit, atau dimanipulasi ke posisi lain dan melakukan penyesuaian ukuran serta disamarkan.

##### **4. OBJEK VEKTOR**

###### **Materi yang diujikan:**

Membuat, menggambar, mengolah, atau mengedit Objek Vektor yang terdiri dari Objek Vektor berbentuk Simbol (Art) dan Objek Vektor berbentuk Bidang (Shape) sebagai berikut:



- a. Objek Vektor berbentuk Simbol (Art)
  - Membuat atau menggambar Objek Vektor berbentuk Simbol (Art) sebanyak 2 buah.
  - Mengolah atau mengedit Objek Vektor berbentuk Simbol (Art) tersebut meliputi:
    - Pengaturan warna.
    - Pengaturan ukuran dan efek.
    - Penempatan posisi objek dalam dokumen/area disain.
  - Mengedit atau memanipulasi Objek Vektor berbentuk Simbol (Art) dengan kreatifitas sendiri.
- b. Objek Vektor berbentuk Bidang (Shape)
  - Membuat atau menggambar Objek Vektor berbentuk Bidang (Shape) sebanyak 3 atau 5 buah.
  - Mengolah atau mengedit Objek Vektor berbentuk Bidang (Shape) tersebut meliputi:
    - Pengaturan warna.
    - Pengaturan ukuran dan efek.
    - Penempatan posisi objek dalam dokumen/area disain.

## 5. TEKS

### Materi yang diujikan:

Mengetik dan mengolah, mengedit atau memanipulasi Teks yang terdiri dari Teks Artistik dan Teks Biasa sebagai berikut:

- a. Teks Artistik.

Mengetik dan mengolah atau memanipulasi suatu Teks Artistik dengan memperhatikan:

  - Jenis huruf (Arial, Arial Black, Times New Roman).
  - Ukuran huruf (80 pt atau 110pt).
  - Efek teks.
  - Warna teks.
  - Posisi teks.
- b. Teks Biasa.

Mengambil atau mengcopi teks yang tersedia dalam suatu file, lalu mengolah atau memanipulasi teks tersebut dengan memperhatikan:

  - Jenis huruf (Arial, Calibri, Times New Roman).
  - Ukuran huruf (10pt atau 13pt).
  - Warna teks.
  - Kesesuaian bentuk teks dengan objek terdekat.

## 6. PENCETAKAN

- a. Membuat batas potong (bleed) dari ujung dokumen/area disain.
- b. Menyimpan hasil disain sesuai dengan program yang digunakan.
- c. Menyimpan atau mencetak hasil disain dalam bentuk file .pdf dan .jpeg



### KETERANGAN:

1. Materi ujian disajikan dalam bentuk hasil cetak berwarna yang disertai petunjuk pengerjaan (soal).
2. Materi Objek Bitmap dan file Teks Biasa wajib disediakan sesuai kebutuhan soal dan dapat diakses secara lokal oleh komputer yang digunakan.
3. Beberapa disain sesuai hasil cetak soal dapat diperjelas atau diperbesar, antara lain untuk:
  - a. Latar belakang/back ground diperjelas sehingga pattern/pola terlihat detilnya atau perbedaan warna terlihat jelas.
  - b. Objek Vektor Simbol diperbesar sehingga detil disain tergambar jelas dan warna terlihat jelas.
4. Pengerjaan materi disain dapat menggunakan beberapa software dan bagian pekerjaan ini wajib disimpan dalam file tersendiri lalu disertakan sebagai hasil akhir pekerjaan ujian.
5. Pemeriksaan penilaian dilakukan atas seluruh materi ujian (aspek ketuntasan) dengan ketentuan utama apabila tidak mengerjakan salah satu elemen kompetensi yang terdiri dari latar belakang, objek bitmap, objek vektor, dan teks, maka akan diberi penilaian NOL pada NILAI-UKP atas keseluruhan pekerjaan.

***Tingkat KESALAHAN NOL = KOMPETEN***

LSKTI @ Bidang Pengujian & Sertifikasi

verified: 02-06-11.V-02