



PEDOMAN & KETENTUAN PEN-SKOR-AN UJIAN KOMPETENSI PRAKTIK

PAKET KOMPETENSI GRAPHIC DESIGN (GD)

A. ELEMEN KOMPETENSI.

Ujian Kompetensi 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)

B. PEDOMAN PENILAIAN

Penilaian Ujian Kompetensi Praktik dilakukan dengan pemberian SKOR atas pemeriksaan Hasil Pekerjaan (output dalam file sesuai program yang digunakan dan file .pdf) yang diselesaikan oleh Peserta Uji Kompetensi dengan tahapan sebagai berikut:

1. Pemberian SKOR mengikuti Ketentuan Pen-SKOR-an Hasil Pekerjaan yang dilakukan secara apa adanya (objektif) dengan pemeriksaan yang cermat, teliti, tepat dan benar (adil) sesuai kriteria yang ditentukan dan petunjuk pengerjaannya (soal).
2. Setiap pemberian SKOR yang bukan Skor Maksimal (tertinggi) perlu dijelaskan secara tertulis hasil pemeriksaan yang menyebabkan pemberian skor tersebut yang diberikan (bagian ketidaktepatan, ketidakbenaran atau tidak dikerjakan sesuai kriteria yang ditentukan).
3. Total SKOR yang diperoleh di masing-masing Elemen Kompetensi dikalikan dengan BOBOT NILAI masing-masing Elemen Kompetensi untuk mendapatkan NILAI masing-masing Elemen Kompetensi.
4. Total NILAI dari seluruh Elemen Kompetensi adalah NILAI-UKP (NILAI UJIAN KOMPETENSI PRAKTIK).
5. 85% NILAI-UKP merupakan NILAI AKHIR untuk menentukan KELULUSAN (Kompeten atau Belum Kompeten).
6. Pemeriksaan Hasil Pekerjaan pada file sesuai program yang digunakan dinyatakan langsung ber-NILAI-UKP NOL apabila ada bagian pekerjaan tidak dikerjakan sama sekali (ketuntasan) sesuai ketentuan yang terdapat di Kisi-Kisi Materi Uji Kompetensi Ujian Praktik.



C. KETENTUAN PEN-SKOR-AN HASIL PEKERJAAN

Pemeriksaan Ketuntasan:

NILAI-UKP diberikan langsung NOL, apabila pemeriksaan pada hasil pekerjaan terdapat kondisi sebagai berikut:

- jika terdapat salah satu elemen kompetensi yang terdiri dari Latar Belakang, Objek Bitmap, Objek Vektor, dan Teks **tidak dikerjakan/dibuat sama sekali**;
- jika terdapat 1 (satu) elemen kompetensi yang terdiri dari Latar Belakang, Objek Bitmap, Objek Vektor, dan Teks; yang **mendapat total Skor = 0** dari jumlah seluruh skor dari unsur elemen kompetensinya.

Pemeriksaan objektif yang cermat, teliti, tepat dan benar pada semua Unsur Elemen Kompetensi dilakukan meliputi hal-hal sebagai berikut:

1. DOKUMEN/AREA DISAIN (4 unsur: total skor tertinggi: 4, bobot nilai: 2)

a. Ukuran

Skor = 1 : jika ukuran dokumen/area disain yang ditentukan tepat sesuai soal

Skor = 0 : jika ukuran dokumen/area disain yang ditentukan tidak sesuai soal

b. Bentuk

Skor = 1 : jika bentuk dokumen/area disain yang ditentukan tepat sesuai soal

Skor = 0 : jika bentuk dokumen/area disain yang ditentukan tidak sesuai soal

c. Resolusi

Skor = 1 : jika resolusi dokumen/area disain yang ditentukan tepat sesuai soal

Skor = 0 : jika resolusi dokumen/area disain yang ditentukan tidak sesuai soal

d. Mode Warna

Skor = 1 : jika mode warna yang ditentukan tepat sesuai soal

Skor = 0 : jika mode warna yang ditentukan tidak sesuai soal

2. LATAR BELAKANG/BACK GROUND (1 unsur: total skor tertinggi: 2, bobot nilai: 4)

Latar Belakang/Back Ground yang diperiksa sebanyak 2 jenis yang bisa terdiri dari Gradasi Warna, Pattern, Objek Bitmap atau Vektor, dan Kombinasi Warna; dengan menggunakan kriteria pemeriksaan unsur-unsur latar belakang/back ground seperti di bawah ini.

Hasil pemeriksaan ke 2 jenis latar belakang/back ground yang diujikan:

Skor = 2 : jika hasil pemeriksaan unsur-unsur ke 2 jenis latar belakang/back ground semua ber-skor 1

Skor = 1 : jika hasil pemeriksaan semua unsur-unsur ke 2 jenis latar belakang/back ground hanya salah satu ber-skor 1

Skor = 0 : jika hasil pemeriksaan semua unsur-unsur ke 2 jenis latar belakang/back ground tidak terdapat skor 1



Pemeriksaan unsur-unsur latar belakang/back ground terdiri dari jenis:

a.1. Gradasi Warna

Skor = 1 : jika hasil pemeriksaan Gradasi Warna semua menjawab YA

Skor = 0 : jika hasil pemeriksaan Gradasi Warna terdapat jawaban TIDAK

Pemeriksaan Gradasi Warna ada 3 unsur:

a.1.1. Ketepatan Warna

Ya : jika pemakaian warna tepat sesuai soal

Tidak: jika pemakaian warna tidak tepat sesuai soal

a.1.2. Arah Gradasi

Ya : jika pembuatan arah gradasi tepat sesuai soal

Tidak: jika pembuatan arah gradasi tidak tepat sesuai soal

a.1.3. Kesamaran Gradasi

Ya : jika pembuatan kesamaran gradasi proposional sesuai soal

Tidak: jika pembuatan kesamaran gradasi tidak proposional sesuai soal

a.2. Pattern (disain pola yang beraturan)

Skor = 1 : jika hasil pemeriksaan Pattern semua menjawab YA

Skor = 0 : jika hasil pemeriksaan Pattern terdapat jawaban TIDAK

Pemeriksaan Pattern ada 3 unsur:

a.2.1. Ketepatan Pattern

Ya : jika pembuatan pattern/disain pola tepat sesuai soal

Tidak: jika pembuatan pattern/disain pola tidak tepat sesuai soal

a.2.2. Arah Pattern

Ya : jika pembuatan arah pattern/disain pola tepat sesuai soal

Tidak: jika pembuatan arah pattern/disain pola tidak tepat sesuai soal

a.2.3. Kesamaran Pattern

Ya : jika pembuatan kesamaran pattern/disain pola proposional sesuai soal

Tidak: jika pembuatan kesamaran pattern/disain pola tidak proposional sesuai soal

a.3. Objek Bitmap atau Vektor yang disamarkan

Skor = 1 : jika hasil pemeriksaan Objek Bitmap atau Vektor yang disamarkan semua menjawab YA

Skor = 0 : jika hasil pemeriksaan Objek Bitmap atau Vektor yang disamarkan terdapat jawaban TIDAK



Pemeriksaan Objek Bitmap atau Vektor yang disamakan ada 3 unsur:

a.3.1. Ketepatan Objek Bitmap atau Disain Vektor

- Ya : jika objek bitmap atau disain vektor tepat sesuai soal
Tidak: jika objek bitmap atau disain vektor tidak tepat sesuai soal

a.3.2. Arah Objek Bitmap atau Disain Vektor

- Ya : jika arah objek bitmap atau disain vektor tepat sesuai soal
Tidak: jika arah objek bitmap atau disain vektor tidak tepat sesuai soal

a.3.3. Kesamaran Objek Bitmap atau Disain Vektor

- Ya : jika kesamaran objek bitmap atau disain vektor proposional sesuai soal
Tidak: jika kesamaran objek bitmap atau disain vektor tidak proposional sesuai soal

a.4. Kombinasi Warna

- Skor = 1 : jika hasil pemeriksaan Kombinasi Warna semua berjawaban YA
Skor = 0 : jika hasil pemeriksaan Kombinasi Warna terdapat jawaban TIDAK

Pemeriksaan Kombinasi Warna ada 3 unsur:

a.4.1. Ketepatan Pemilihan Warna

- Ya : jika pemilihan warna tepat sesuai soal
Tidak: jika pemilihan warna tidak tepat sesuai soal

a.4.2. Jumlah Warna

- Ya : jika jumlah warna tepat sesuai soal
Tidak: jika jumlah warna tidak tepat sesuai soal

a.4.3. Kesamaran Warna

- Ya : jika kesamaran warna proposional sesuai soal
Tidak: jika kesamaran warna tidak proposional sesuai soal

3. OBJEK BITMAP (5 unsur: total skor tertinggi: 8, bobot nilai: 24)

a.1. Seleksi Objek (Cropping)

- Skor = 2 : jika hasil seleksi objek bitmap (cropping) rapi/halus sesuai soal
Skor = 1 : jika hasil seleksi objek bitmap (cropping) dilakukan namun sisi objek masih tidak rapi/halus sesuai soal
Skor = 0 : jika seleksi objek bitmap (cropping) dilakukan sebagian atau tidak dilakukan sama sekali



a.2. Pengaturan Warna

Skor = 1 : jika pengaturan/pemberian warna pada objek bitmap tepat sesuai soal

Skor = 0 : jika pengaturan/pemberian warna pada objek bitmap tidak tepat sesuai soal

a.3. Perubahan Bentuk, Ukuran, dan Efek

Skor = 2 : jika hasil pemeriksaan perubahan bentuk, ukuran, dan efek objek bitmap semua berjawaban YA

Skor = 1 : jika hasil pemeriksaan perubahan bentuk, ukuran, dan efek objek bitmap hanya salah satu berjawaban YA

Skor = 0 : jika hasil pemeriksaan perubahan bentuk, ukuran, dan efek objek bitmap tidak terdapat jawaban YA

Pemeriksaan Perubahan Bentuk, Ukuran, dan Efek terdapat 3 unsur:

a.3.1. Perubahan Bentuk

Ya : jika perubahan bentuk objek bitmap proposional sesuai soal

Tidak: jika perubahan bentuk objek bitmap tidak proposional sesuai soal

a.3.2. Ukuran

Ya : jika pengaturan ukuran objek bitmap tepat sesuai soal

Tidak: jika pengaturan ukuran objek bitmap tidak tepat sesuai soal

a.3.3. Efek

Ya : jika pengaturan efek objek bitmap tepat sesuai soal

Tidak: jika pengaturan efek objek bitmap tidak tepat sesuai soal

a.4. Penempatan/Posisi

Skor = 1 : jika penempatan/posisi objek bitmap persis sesuai soal

Skor = 0 : jika penempatan/posisi objek bitmap tidak persis sesuai soal

b. Pengcopian dan Pengeditan Hasil Objek Bitmap

Skor = 2 : jika hasil pemeriksaan pengcopian dan pengeditan hasil objek bitmap semua berjawaban YA

Skor = 1 : jika hasil pemeriksaan pengcopian dan pengeditan hasil objek bitmap hanya salah satu berjawaban YA

Skor = 0 : jika hasil pemeriksaan pengcopian dan pengeditan hasil objek bitmap tidak terdapat jawaban YA



Pemeriksaan Pengcopian dan Pengeditan Hasil Objek Bitmap terdapat 3 unsur:

- b.1. Jumlah dan Ukuran
 - Ya : jika jumlah dan ukuran objek bitmap yang dicopi tepat sesuai soal
 - Tidak: jika jumlah dan ukuran objek bitmap yang dicopi tidak tepat sesuai soal
- b.2. Kesamaran
 - Ya : jika pengaturan kesamaran objek bitmap yang dicopi proposional sesuai soal
 - Tidak: jika pengaturan kesamaran objek bitmap yang dicopi tidak proposional sesuai soal
- b.3. Penempatan/Posisi
 - Ya : jika penempatan/posisi objek bitmap yang dicopi tepat sesuai soal
 - Tidak: jika penempatan/posisi objek bitmap yang dicopi tidak tepat sesuai soal

4. OBJEK VEKTOR (7 unsur: total skor tertinggi: 14, bobot nilai: 42)

a.1. Objek Vektor Simbol-1

a.1.1. Membuat/menggambar

- Skor = 2 : jika pembuatan/penggambaran objek vektor simbol-1 persis dan proposional sesuai soal
- Skor = 1 : jika pembuatan/penggambaran objek vektor simbol-1 tidak persis atau proposional sesuai soal
- Skor = 0 : jika pembuatan/penggambaran objek vektor simbol-1 dilakukan sebagian atau tidak dikerjakan sama sekali

a.1.2. Mengolah/Mengedit

- Skor = 2 : jika hasil pemeriksaan pengolahan/pengeditan objek vektor simbol-1 semua berjawaban YA
- Skor = 1 : jika hasil pemeriksaan pengolahan/pengeditan objek vektor simbol-1 hanya salah satu berjawaban YA
- Skor = 0 : jika hasil pemeriksaan pengolahan/pengeditan objek vektor simbol-1 tidak terdapat jawaban YA

Pemeriksaan Pengolahan/Pengeditan Objek Vektor Simbol-1 terdapat 4 unsur:

a.1.2.1. Pengaturan Warna

- Ya : jika pengaturan warna objek vektor simbol-1 tepat sesuai soal
- Tidak: jika pengaturan warna objek vektor simbol-1 tidak tepat sesuai soal

a.1.2.2. Ukuran

- Ya : jika ukuran objek vektor simbol-1 tepat sesuai soal
- Tidak: jika ukuran objek vektor simbol-1 tidak tepat sesuai soal



a.1.2.3. Efek

Ya : jika pemberian efek objek vektor simbol-1 tepat sesuai soal

Tidak: jika pemberian efek objek vektor simbol-1 tidak tepat sesuai soal

a.1.2.4. Penempatan/Posisi

Ya : jika penempatan/posisi objek vektor simbol-1 tepat sesuai soal

Tidak: jika penempatan/posisi objek vektor simbol-1 tidak tepat sesuai soal

a.2. Objek Vektor Simbol-2

a.2.1. Membuat/menggambar

Skor = 2 : jika pembuatan/penggambaran objek vektor simbol-2 persis dan proposional sesuai soal

Skor = 1 : jika pembuatan/penggambaran objek vektor simbol-2 tidak persis atau proposional sesuai soal

Skor = 0 : jika pembuatan/penggambaran objek vektor simbol-2 dilakukan sebagian atau tidak dikerjakan sama sekali

a.2.2. Mengolah/Mengedit

Skor = 2 : jika hasil pemeriksaan pengolahan/pengeditan objek vektor simbol-2 semua berjawaban YA

Skor = 1 : jika hasil pemeriksaan pengolahan/pengeditan objek vektor simbol-2 hanya salah satu berjawaban YA

Skor = 0 : jika hasil pemeriksaan pengolahan/pengeditan objek vektor simbol-2 tidak terdapat jawaban YA

Pemeriksaan Pengolahan/Pengeditan Objek Vektor Simbol-2 terdapat 4 unsur:

a.2.2.1. Pengaturan Warna

Ya : jika pengaturan warna objek vektor simbol-2 tepat sesuai soal

Tidak: jika pengaturan warna objek vektor simbol-2 tidak tepat sesuai soal

a.2.2.2. Ukuran

Ya : jika ukuran objek vektor simbol-2 tepat sesuai soal

Tidak: jika ukuran objek vektor simbol-2 tidak tepat sesuai soal

a.2.2.3. Efek

Ya : jika pemberian efek objek vektor simbol-2 tepat sesuai soal

Tidak: jika pemberian efek objek vektor simbol-2 tidak tepat sesuai soal

a.2.2.4. Penempatan/Posisi

Ya : jika penempatan/posisi objek vektor simbol-2 tepat sesuai soal

Tidak: jika penempatan/posisi objek vektor simbol-2 tidak tepat sesuai soal



a.3. Kreativitas atas Objek Vektor Simbol

Skor = 2 : jika hasil kreativitas perubahan atas objek vektor simbol sesuai tema soal dan proposional seperti asalnya

Skor = 1 : jika hasil kreativitas perubahan atas objek vektor simbol sesuai tema soal dan tidak proposional seperti asalnya

Skor = 0 : jika hasil kreativitas perubahan atas objek vektor simbol tidak sesuai tema soal

b. Objek Vektor Bidang

Objek Vektor Bidang yang diperiksa terdiri dari 3 sampai 5 jenis dan diperiksa satu persatu menggunakan kriteria pemeriksaan seperti di bawah ini.

b.1. Membuat/menggambar

Pemeriksaan dilakukan terhadap pembuatan/penggambaran semua objek vektor bidang yang diujikan

Skor = 2 : jika pembuatan/penggambaran semua objek vektor bidang dikerjakan persis dan hasilnya proposional sesuai soal

Skor = 1 : jika pembuatan/penggambaran objek vektor bidang dikerjakan persis hanya sebagian (minimal 75%) dan hasilnya proposional sesuai soal

Skor = 0 : jika pembuatan/penggambaran objek vektor bidang yang dikerjakan persis jumlahnya kurang dari 75% atau tidak dikerjakan sama sekali dan tidak proposional sesuai soal

b.2. Mengolah/Mengedit

Pemeriksaan dilakukan terhadap pengolahan/pengeditan semua objek vektor bidang yang diujikan.

Skor = 2 : jika hasil pemeriksaan pengolahan/pengeditan masing-masing objek vektor bidang ber-skor 1

Skor = 1 : jika hasil pemeriksaan pengolahan/pengeditan masing-masing objek vektor bidang terdapat minimal 75% yang ber-skor 1

Skor = 0 : jika hasil pemeriksaan pengolahan/pengeditan masing-masing objek vektor bidang kurang dari 75% yang ber-skor 1

Pemeriksaan Pengolahan/Pengeditan untuk masing-masing Objek Vektor Bidang:

Skor = 1 : jika hasil pemeriksaan pengolahan/pengeditan objek vektor bidang semua berjawaban YA

Skor = 0 : jika hasil pemeriksaan pengolahan/pengeditan objek vektor bidang terdapat jawaban TIDAK

Pemeriksaan Unsur Pengolahan/Pengeditan untuk masing-masing Objek Vektor Bidang terdapat 4 unsur:

b.2.1. Pengaturan Warna

Ya : jika pengaturan warna objek vektor bidang tepat sesuai soal

Tidak: jika pengaturan warna objek vektor bidang tidak tepat sesuai soal



b.2.2. Ukuran

Ya : jika ukuran objek vektor bidang poposional sesuai soal

Tidak: jika ukuran objek vektor bidang tidak proposional sesuai soal

b.2.3. Efek

Ya : jika pemberian efek objek vektor bidang tepat sesuai soal

Tidak: jika pemberian efek objek vektor bidang tidak tepat sesuai soal

b.2.4. Penempatan/Posisi

Ya : jika penempatan/posisi objek vektor bidang tepat sesuai soal

Tidak: jika penempatan/posisi objek vektor bidang tidak tepat sesuai soal

5. **TEKS** (6 unsur: total skor tertinggi: 8, bobot nilai: 24)

a. **Teks Artistik**

a.1. **Kesesuaian Teks**

Skor = 1 : jika teks sesuai soal dan tidak ada kesalahan ketik

Skor = 0 : jika teks tidak sesuai soal atau ada kesalahan ketik

a.2. **Mengolah/Mengedit**

Skor = 1 : jika hasil pemeriksaan pengolahan/pengeditan teks semua berjawaban YA

Skor = 0 : jika hasil pemeriksaan pengolahan/pengeditan teks hanya salah satu berjawaban YA

Pemeriksaan Pengolahan/Pengeditan Teks Artistik terdapat 4 unsur:

a.2.1. Jenis Huruf

Ya : jika jenis huruf yang dipakai tepat sesuai soal

Tidak: jika jenis huruf yang dipakai tidak tepat sesuai soal

a.2.2. Ukuran Huruf

Ya : jika ukuran huruf yang dipakai tepat sesuai soal

Tidak: jika ukuran huruf yang dipakai tidak tepat sesuai soal

a.2.3. Warna

Ya : jika pemberian warna pada teks tepat sesuai soal

Tidak: jika pengaturan warna pada teks tidak tepat sesuai soal



a.2.4. Penempatan/Posisi

Ya : jika penempatan/posisi teks tepat sesuai soal

Tidak: jika penempatan/posisi teks tidak tepat sesuai soal

a.3. Efek

Skor = 2 : jika pemberian/pembuatan efek pada teks ini persis sesuai soal

Skor = 1 : jika pemberian/pembuatan efek pada teks tidak terlalu persis atau proposional sesuai soal

Skor = 0 : jika pemberian/pembuatan efek pada teks dilakukan sebagian atau tidak dikerjakan sama sekali

b. Teks Biasa

b.1. Kesesuaian Teks

Skor = 1 : jika teks lengkap sesuai soal dan tidak ada kesalahan ketik

Skor = 0 : jika teks tidak lengkap sesuai soal atau ada kesalahan ketik

b.2. Mengolah/Mengedit

Skor = 1 : jika hasil pemeriksaan pengolahan/pengeditan teks semua berjawaban YA

Skor = 0 : jika hasil pemeriksaan pengolahan/pengeditan teks hanya salah satu berjawaban YA

Pemeriksaan Pengolahan/Pengeditan Teks Biasa terdapat 3 unsur:

b.2.1. Jenis Huruf

Ya : jika jenis huruf yang dipakai tepat sesuai soal

Tidak: jika jenis huruf yang dipakai tidak tepat sesuai soal

b.2.2. Ukuran Huruf

Ya : jika ukuran huruf yang dipakai tepat sesuai soal

Tidak: jika ukuran huruf yang dipakai tidak tepat sesuai soal

b.2.3. Warna

Ya : jika pemberian warna pada teks tepat sesuai soal

Tidak: jika pengaturan warna pada teks tidak tepat sesuai soal

b.3. Kesesuaian Bentuk Teks dengan Objek terdekat

Skor = 2 : jika kesesuaian bentuk teks dengan objek terdekat persis sesuai soal

Skor = 1 : jika kesesuaian bentuk teks dengan objek terdekat tidak terlalu persis atau proposional sesuai soal

Skor = 0 : jika kesesuaian bentuk teks dengan objek terdekat dilakukan sebagian atau tidak dikerjakan sama sekali



6. PENCETAKAN

a. Pembuatan Batas Potong (bleed)

Skor = 1 : jika pembuatan batas potong (bleed) sesuai soal

Skor = 0 : jika pembuatan batas potong (bleed) tidak dilakukan atau sesuai soal

b. Penyimpanan File Sesuai Software

Skor = 1 : jika penyimpanan file hasil disain dilakukan sesuai software yang digunakan

Skor = 0 : jika penyimpanan file hasil disain dilakukan tidak sesuai software yang digunakan

c. Pencetakan ke file .pdf dan .jpeg

Skor = 2 : jika pencetakan hasil disain ke dalam file .pdf dan file .jpeg dikerjakan semua

Skor = 1 : jika pencetakan hasil disain hanya salah satu ke dalam file .pdf atau file .jpeg

Skor = 0 : jika pencetakan hasil disain ke dalam file .pdf dan file .jpeg tidak dilakukan sama sekali

D. SKOR TERTINGGI DAN BOBOT NILAI MASING-MASING ELEMEN KOMPETENSI

ELEMEN KOMPETENSI	SKOR TERTINGGI	BOBOT NILAI
1. DOKUMEN / AREA DISAIN	4	2
2. LATAR BELAKANG / BACK GROUND	2	4
3. OBJEK BITMAP	8	24
4. OBJEK VEKTOR	14	42
5. TEKS	8	24
6. PENCETAKAN	4	4
TOTAL	40	100

Tingkat KESALAHAN NOL = KOMPETEN

LSKTIK @ Bidang Pengujian & Sertifikasi

verified: 06-03-09.V-02