

UJI KOMPETENSI KEAHLIAN
TAHUN PELAJARAN 2022/2023

SOAL PRAKTIK KEJURUAN

Satuan Pendidikan : Sekolah Menengah Kejuruan
Kompetensi Keahlian : Desain Komunikasi Visual
Kode : 4627
Alokasi Waktu : 24 Jam
Bentuk Soal : Penugasan Perorangan
Judul Tugas : Melaksanakan Komputer Grafis (Skema Berdasarkan Klaster)

I. PETUNJUK UMUM

1. Perhatikan jadwal dan alur pelaksanaan uji kompetensi
2. Siapkan bahan dan peralatan yang diperlukan
3. Patuhi rambu-rambu keselamatan kerja
4. Laporan hasil setiap tahapan penyelesaian pekerjaan kepada pengawas

II. DAFTAR PERALATAN

No.	Nama Alat/Komponen/Bahan	Spesifikasi Minimal	Jumlah	Keterangan
1	2	3	4	5
	Alat			
1.	Komputer /laptop	Core i3	1	baik
	Kamera	Digital DSLR	1	Baik
2.	gunting	kecil	1	baik
3.	cutter	kecil	1	baik
4.	Penggaris besi	30 cm	1	baik
5.	pensil	2B	1	baik
6.	penghapus	kecil	1	baik
7.	Pensil warna	Isi 12	1	baik
	Komponen			
1.	scanner	A4	1	baik
2.	Cutting mate	A3	1	baik
3.	Tripod	Standard	1	Baik
4.	SD Card	16 GB	1	Baik
5.	Staples		1	Baik
	Bahan			
1.	Kertas gloosy	A3	5	baru

No.	Nama Alat/Komponen/Bahan	Spesifikasi Minimal	Jumlah	Keterangan
1	2	3	4	5
2.	Kertas injekt	A4	5	baru
3.	Solasi double tape	1 cm	1	baru
4.	Kertas gambar Bc	A4	5	baru
5.	mounting	Kertas karton	A2	baik

III. SOAL/TUGAS

Judul Tugas :

Buatlah karya Desain Komunikasi Visual dengan menerapkan komputer grafis dengan tema Kuliner Daerah !

Produk kuliner daerah merupakan salah satu sumber ekonomi masyarakat daerah. DKV menjadi salah satu pendukung industri kreatif, mempunyai andil yang cukup strategis, dalam hal promosi dan pemasaran produk kuliner daerah. Kegiatan branding melalui pembuatan desain logo dan media promosi (Poster, POP, Brosur). Skema sertifikasi adalah Melaksanakan Komputer Grafis dengan Skema Berdasarkan Klaster.

Langkah Kerja :

Media promosi desain komunikasi visual dengan tema Kuliner Daerah, dikerjakan dengan langkah kerja dan ketentuan sebagai berikut :

1. Aplikasikan prinsip dasar desain dalam pembuatan media promosi ini, utamanya dalam ilustrasi, warna, tipografi, dan layout.
2. Terapkanlah prinsip dasar komunikasi yang tepat dalam pembuatan desain, utamanya dalam pembuatan *headline*, *subheadline*, dan *bodycopy*.
3. Terapkanlah *project brief* dan *design brief* dengan teliti.
4. Tetapkan strategi desain yang tepat sebelum memulai membuat desain.
5. Tetapkan konsep desain yang tepat sebelum memulai membuat desain
6. Setelah menetapkan konsep desain dengan baik, pilihlah perangkat lunak desain yang tepat untuk karya desain, dan operasikan perangkat lunak desain tersebut sesuai kaidah yang tepat.
7. Ciptakan karya desain berupa:

Desain *Point Of Purchase* dalam bentuk desain Poster, POP, Brosur

Dengan ketentuan :

- 1) Poster ukuran A3
- 2) POP Standing Acrilic Ukuran max A4
- 3) Brosur ukuran max A4
- 4) Aturlah tata letak, warna, gambar / foto
- 5) Teknik pengerjaan desain final: desain komputer dalam pengolahan program berbasis bitmap dan vector
- 6) Sebelum kerja komputer harus menunjukkan sketsa / lay out terpilih dengan teknik manual
- 7) Unsur-unsur visual meliputi : Judul, Sub Judul, Teks, Logo, gambar/foto, baner/splash, Closing Word

- 8) Final Artwork diprint A3 atau A4 sesuai ketentuan dengan menggunakan bahan yang telah disediakan
8. Terapkanlah pengetahuan produksi desain dalam pembuatan desain ini, baik dari pra produksi, proses produksi, hingga pasca produksi desain sehingga pelaksanaan seluruh tahapan proses produksi desain terkelola dan terlaporkan dengan baik.

IV. GAMBAR KERJA

Gambar kerja berikut hanya sebagai contoh, desain harus berkesinambungan.

A. Logo

EKSPLORASI		
NAMA	GAMBAR	GABUNGAN
1) asyifa madu		
2) asyifa madu		
3) MADUASYIFA		
4) madu ASYIFA		
5) Asyifa madu		



B. Desain Poster dan Folder



“SELAMAT & SUKSES”