

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 Atas (SMA) atau Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) kelas 11; Atau
- 2.2. Memiliki sertifikat pelatihan berbasis kompetensi pada klaster Junior Multimedia; Atau
- 2.3. Telah berpengalaman kerja pada lingkup yang sesuai dengan klaster Junior Multimedia 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 Junior Multimedia.
- 3.2. Kewajiban Pemegang Sertifikat
 - 3.2.1. Melaksanakan keprofesian di bidang klaster Junior Multimedia.
 - 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 Junior Multimedia setiap 6 bulan sekali.
 - 3.2.7. Membayar biaya sertifikasi.

4. Persyaratan Sertifikasi

Peserta uji kompetensi harus melengkapi persyaratan yang sesuai dengan skema sertifikasi Junior Multimedia 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 / transkrip nilai
 - d. Copy sertifikat yang relevan dengan klaster Junior Multimedia, bila ada.
 - e. CV pengalaman kerja yang relevan dengan klaster Junior Multimedia, bila ada.
 - f. Portofolio yang relevan dengan klaster Junior Multimedia, 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 Junior Multimedia bagi peserta uji kompetensi yang dinyatakan kompeten di semua unit kompetensi yang diujikan.

6. Rincian Unit Kompetensi

No	Kode Unit	Judul Unit
1	TIK.MM01.005.01	Mengidentifikasi komponen multimedia
2	TIK.MM02.032.01	Membuat, memanipulasi, dan menggabung gambar 2D
3	TIK.MM02.053.01	Membuat dan memanipulasi gambar-gambar digital
4	TIK.MM02.070.01	Menggabungkan gambar 2D ke dalam sajian multimedia
5	TIK.MM02.071.01	Menggabungkan fotografi digital ke dalam sajian multimedia
6	TIK.OP02.019.01	Mengoperasikan piranti lunak pengolah gambar vector

Kode Unit : TIK.MM01.005.01

Judul Unit : Mengidentifikasi Komponen Multimedia

Deskripsi Unit : Unit ini mendeskripsikan keahlian dan pengetahuan yang dibutuhkan untuk mengidentifikasi komponen multimedia pada industri film, televisi, radio dan multimedia.

Elemen Kompetensi	Kriteria Unjuk Kerja
1. Mengidentifikasi komponen elektronika multimedia	<ol style="list-style-type: none">1.1. Teknologi Komputer termasuk CPU, ROM, RAM, <i>storage devices</i>, <i>monitor</i>, dan peralatan <i>input</i> sehubungan dengan multimedia diidentifikasi dan dijelaskan fungsi-fungsinya.1.2. Peralatan <i>analog</i> dan <i>digital</i> yang relevan dengan multimedia diidentifikasi dan dikenali.1.3. Properti dari data yang telah dikenal didefinisikan dengan benar menjadi spesifikasi.1.4. Permasalahan sehubungan dengan perubahan teknologi yang cepat termasuk media elektronik dan fotografi digital didiskusikan untuk mendapatkan hasil yang spesifik.
2. Mengeksplorasi ruang lingkup multimedia	<ol style="list-style-type: none">2.1. Ruang lingkup multimedia dieksplorasi dan dijelaskan secara relevan dengan sektor industri.2.2. Peran pembuatan proyek multimedia diidentifikasi dan dijelaskan secara benar.2.3. Beragam komponen-komponen proyek multimedia termasuk teks, grafik, fotografi, tipografi, suara, animasi dan video diperinci secara benar ke dalam media komponen.2.4. Kegunaan multimedia dan hubungannya dengan pra cetak untuk mendapatkan hasil yang spesifik dijabarkan.2.5. Perbedaan antara media pasif dan interaktif dieksplorasi dan dijelaskan secara benar.2.6. Fungsi-fungsi <i>software</i> multimedia kontemporer sehubungan dengan teks, grafik, fotografi, tipografi, suara, animasi, dan video, diidentifikasi untuk memastikan aplikasi pada hasil telah relevan.2.7. Kegunaan multimedia sehubungan dengan berbagai hasil termasuk surat kabar, majalah, <i>sheet fed</i> tradisional, percetakan digital, halaman <i>www</i> internet, <i>bill board digital</i> dan CD ROM diidentifikasi dan kesesuaian multimedia untuk hasil tersebut didiskusikan.
3. Menilai fungsi dan kegunaan sistem operasi multimedia	<ol style="list-style-type: none">3.1. Pengenalan fungsi sistem operasi kontemporer termasuk DOS, UNIX, OS/2, VMS, <i>Macintosh</i>, Sistem Windows dan Sistem <i>Emerging</i> diidentifikasi secara benar.3.2. Format <i>disk</i> Sistem Operasi diidentifikasi secara benar.3.3. Fungsi dan struktur sistem operasi diidentifikasi secara benar.3.4. <i>Compression software</i> yang sesuai dengan sistem operasi diidentifikasi.
4. Mengidentifikasi garis besar peran multimedia	<ol style="list-style-type: none">4.1. Atribut multimedia secara umum didefinisikan sesuai relasinya dengan sektor industri.4.2. Atribut multimedia secara spesialisasi didefinisikan sesuai relasinya dengan sektor industri.

	4.3. Kepentingan resolusi diteliti secara relevan dengan mode penampilan multimedia.
--	--------------------------------------------------------------------------------------

Kode Unit : TIK.MM02.032.01

Judul Unit : Membuat, Memanipulasi dan Menggabung Gambar 2D

Deskripsi Unit : Unit ini menjelaskan keterampilan dan pengetahuan yang dibutuhkan untuk membuat, mengedit dan menggunakan grafik 2D pada produk multimedia untuk digunakan dalam industri seni. Hal ini ekuivalen dengan menggunakan grafik 2D pada presentasi multimedia dalam paket pelatihan industri dalam bidang printing and graphic arts.

Elemen Kompetensi	Kriteria Unjuk Kerja
5. Melakukan pekerjaan dengan gambar <i>digital</i>	5.1. Terminologi <i>digital imaging</i> digunakan dengan tepat dalam konteks yang ditentukan. 5.2. Sejumlah format <i>file</i> grafik, manajemen <i>file</i> dan sistem <i>transfer</i> untuk <i>storing, arriving, importing, exporting</i> dan transfer <i>digital images</i> digunakan sebagai file elektronik. 5.3. Vektor terkini dan program <i>software</i> untuk <i>bitmapped graphic editing</i> , serta properti dari Vector dan <i>bitmapped images</i> ditentukan. 5.4. <i>Bitmapped</i> diubah ke Vector dan sebaliknya bila perlu, untuk pekerjaan-pekerjaan tertentu. 5.5. Alat <i>scan</i> dioperasikan untuk mengubah <i>continuous tone</i> atau <i>line image</i> ke <i>digitised data</i> dengan memperhatikan <i>tonal detail, half tones</i> dan <i>image correction</i> .
6. Menggunakan <i>software</i> grafik multimedia 2D	6.1. <i>Software video digital</i> yang tepat untuk pekerjaan tersebut dinilai dan dipilih. 6.2. <i>Software digital Junior Multimedia</i> digabungkan untuk menggabungkan aset video. 6.3. Variasi pada <i>video frame</i> yang dibutuhkan dikontrol untuk pekerjaan yang akan dilakukan. 6.4. Teknik <i>time stamping</i> diterapkan pada <i>video frames</i> yang sesuai dengan pekerjaan yang akan dilakukan. 6.5. <i>Video digital</i> disimpan dengan menggunakan teknik <i>file</i> yang tepat.
7. Membuat desain grafik multimedia 2D	7.1. <i>Video track single</i> dan <i>multiple</i> diedit untuk mencapai <i>output</i> yang telah ditentukan. 7.2. <i>Multiple tracks</i> dari <i>video digital</i> sesuai dengan spesifikasi digabungkan. 7.3. Efek <i>digital</i> digunakan untuk modifikasi dan integrasi <i>video tracks</i> sesuai dengan spesifikasi. 7.4. <i>Time encoding</i> diterapkan pada <i>edited digital video tracks single</i> dan <i>multiple</i> sesuai dengan spesifikasi. 7.5. <i>Video track</i> disisipkan pada rangkaian produksi multimedia sesuai dengan spesifikasi.
8. Menyajikan rangkaian <i>video digital</i>	8.1. Desain untuk solusi paling tepat untuk <i>digital imaging</i> dilaporkan.

	<p>8.2. Dibuat grafik yang menggunakan prinsip desain visual dengan menggunakan <i>software</i> yang sudah disiapkan untuk menghasilkan grafik <i>bitmap</i> atau <i>Vector</i> dan <i>digital artwork</i>.</p> <p>8.3. Teknik <i>digital artwork</i> 2D termasuk penggunaan dengan tepat untuk <i>painting</i>, <i>editing</i> dan <i>pallets</i> digunakan.</p> <p>8.4. <i>Digital collages</i> and <i>montages</i> dibuat dengan cara menyesuaikan <i>image mode</i> and <i>resolusion</i>, modifikasi gambar menggunakan <i>filter</i> dan memilih <i>colour mode</i> yang tepat untuk <i>output</i>.</p> <p>8.5. Desain grafik diedit, diperbaharui dan diperbaiki dengan menggunakan teknik seleksi yang tepat, <i>special effect</i>, <i>cropping</i> dan <i>resizing</i> gambar, dan menyimpan dengan menggunakan <i>software</i> yang disediakan.</p> <p>8.6. Gambar-gambar untuk kualitas kreatif, dramatis, dan teknis, dan ukuran <i>file</i>, dan kesesuaiannya dievaluasi untuk memenuhi syarat laporan.</p> <p>8.7. Elemen-elemen desain visual digabungkan pada suatu rangkaian multimedia.</p> <p>8.8. Grafik diuji dan dijalankan sebagai bagian dari presentasi multimedia.</p> <p>8.9. Desain disajikan dengan format yang tepat.</p>
--	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Kode Unit : TIK.MM02.053.01

Judul Unit : Membuat Dan Memanipulasi Gambar-Gambar Digital

Deskripsi Unit : Unit ini menjelaskan keahlian dan pengetahuan yang dibutuhkan untuk memproduksi dan memanipulasi gambar digital untuk produksi multimedia dalam industri budaya.

Elemen Kompetensi	Kriteria Unjuk Kerja
1. Menilai kualitas kamera <i>digital</i> .	<p>1.1. Kecocokan <i>software camera</i> dengan <i>system hardware</i> dinilai dan dipilih <i>software</i> yang cocok untuk produksi.</p> <p>1.2. Resolusi <i>pixel</i> kamera disesuaikan dengan kualitas dan resolusi <i>outcome</i> / hasil yang dikehendaki.</p> <p>1.3. Kapasitas RAM kamera diperiksa untuk melihat kecocokannya dengan jumlah gambar yang perlu ditangkap kamera.</p> <p>1.4. Kecepatan <i>shutter</i>, panjang fokal dan mode <i>feature</i> kamera dinilai sesuai dengan kualitas dan kegunaan gambar yang dibutuhkan.</p> <p>1.5. <i>Battery lithium</i> ditangani dan disimpan sesuai dengan kebutuhan kesehatan dan keselamatan kerja.</p>
2. Mengambil foto dan <i>upload</i> gambar <i>digital</i> .	<p>2.1. Fokus dan <i>exposure</i> dipertimbangkan dalam operasi kamera <i>digital</i> untuk memastikan penangkapan gambar sesuai dengan kebutuhan.</p> <p>2.2. Penggunaan <i>software</i> gambar <i>digital</i> dipastikan dengan benar termasuk memasukkan dan mengeluarkan <i>software</i> yang dipilih.</p> <p>2.3. Photo <i>digital</i> disimpan dan di-<i>retrieve</i> dengan menggunakan format <i>file</i> yang telah ditetapkan.</p>

	<p>2.4. Kamera <i>digital</i> di-<i>loading</i> dan dioperasikan sesuai dengan spesifikasi perusahaan dan sesuai dengan kualitas gambar yang akan difoto.</p> <p>2.5. IBM-PC atau <i>Macintosh card interface / disk di-upload</i> pada komputer dan gambar / <i>image</i> disimpan pada <i>hard disk</i>.</p> <p>2.6. <i>File</i> gambar fotografi dibuat dan disimpan sesuai dengan prosedur <i>software</i>.</p> <p>2.7. <i>Enhance, crop</i>, dan <i>photographic image</i> diubah secara elektronik untuk mengirimkan <i>image</i> yang dikehendaki.</p> <p>2.8. <i>Photographic image</i> diperiksa untuk kesesuaian dengan tujuan untuk memenuhi spesifikasi.</p> <p>2.9. Gambar fotografi untuk mode <i>delivery</i> yang relevan (<i>print, CD-ROM, pendekatan visual dan keefektifan</i>) ditentukan dan dikirim dengan benar.</p>
3. Menggabungkan fotografi <i>digital</i> kedalam multimedia.	<p>3.1. Peralatan yang dibutuhkan untuk transfer <i>image</i> diidentifikasi dan diorganisir.</p> <p>3.2. Stok dan materi yang dibutuhkan untuk <i>transfer image</i>, diidentifikasi dan diorganisir.</p> <p>3.3. Peralatan teknik dioperasikan pada standar yang diperlukan untuk <i>pentransferan</i> yang benar.</p> <p>3.4. Hasil <i>transfer</i> diidentifikasi dengan jelas dan disimpan dengan aman.</p> <p>3.5. Hasil <i>transfer</i> dibagikan kepada personil yang relevan bilamana perlu.</p>

Kode Unit : TIK.MM02.070.01

Judul Unit : Menggabungkan Gambar 2D ke Dalam Sajian Multimedia

Deskripsi Unit : Unit ini mendeskripsikan keterampilan dan pengetahuan yang dibutuhkan untuk menggabungkan gambar 2D ke dalam sajian multimedia dalam produksi pada industri budaya.

Elemen Kompetensi	Kriteria Unjuk Kerja
1. Melakukan pekerjaan dengan gambar <i>digital</i>	<p>1.1. Istilah yang benar untuk gambar <i>digital</i> digunakan dalam konteks yang spesifik.</p> <p>1.2. Penggunaan <i>range</i> format file grafik, majemen <i>file</i> dan sistem pemindahan ditampilkan secara benar, termasuk penyimpanan, <i>importing, exporting</i>, dan pemindahan gambar <i>digital</i> sebagai <i>file</i> elektronik.</p> <p>1.3. Program <i>software</i> untuk mengedit grafik <i>bitmap</i> dan <i>vector</i> kontemporer diidentifikasi dan fitur-fiturnya dijelaskan.</p> <p>1.4. <i>Properties</i> gambar <i>vector</i> dan <i>bitmap</i> diidentifikasi dan fitur-fiturnya dijelaskan.</p> <p>1.5. Konversi dari <i>bitmap</i> ke gambar <i>vector</i> dan sebaliknya ditampilkan untuk pekerjaan spesifik.</p> <p>1.6. Peralatan <i>scanning</i> dioperasikan secara benar untuk mengkonversikan nada atau garis gambar berkelanjutan ke data <i>digital</i>, dengan memperhatikan detail nada, <i>halftone</i>, resolusi dan koreksi gambar.</p>

<p>2. Menggunakan <i>software</i> grafik multimedia 2D.</p>	<p>2.1. <i>Software</i> 2D yang sesuai dinilai dan dipilih untuk media yang diperlukan (<i>hard copy</i> atau layar).</p> <p>2.2. Ditampilkan pemasangan dan pengeluaran <i>software</i> grafik yang dipilih; dan peralatan dan fitur-fitur program digunakan secara benar.</p> <p>2.3. Pengeditan dan manipulasi grafik ditampilkan dan peralatan dan <i>feature-feature</i> program digunakan secara benar.</p> <p>2.4. Grafik disimpan dan dibuka menggunakan format <i>file</i> yang telah dipilih</p>
<p>3. Menciptakan <i>design</i> grafik Multimedia 2D.</p>	<p>3.1. Suatu <i>design</i> sederhana dinilai untuk solusi gambar <i>digital</i> yang sesuai.</p> <p>3.2. Grafik yang menggabungkan prinsip desain diciptakan menggunakan <i>software</i> yang telah dipilih untuk menghasilkan grafik <i>vector</i> atau <i>bitmap</i> dan karya seni <i>digital</i>.</p> <p>3.3. Grafik yang menggabungkan prinsip desain diciptakan menggunakan <i>software</i> yang telah dipilih untuk menghasilkan grafik <i>vector</i> atau <i>bitmap</i> dan karya seni <i>digital</i>.</p> <p>3.4. Susunan karya seni dan <i>mozaik digital</i> diciptakan dengan menyesuaikan mode gambar dan resolusi, modifikasi gambar menggunakan <i>filter</i>, memilih mode warna yang sesuai untuk hasil, dan membuat <i>halftone</i> serta pemisahan warna untuk prosedur percetakan yang relevan.</p> <p>3.5. Desain grafik <i>diedit</i> (ditekankan dan ditambahkan) menggunakan teknik pemilihan yang akurat, <i>special effect</i>, <i>cropping</i> dan <i>resize</i> gambar, dan disimpan menggunakan <i>software</i> yang telah dipilih.</p> <p>3.6. Elemen desain grafik disatukan ke dalam rangkaian multimedia</p>
<p>4. Menampilkan karya seni digital 2D.</p>	<p>4.1. Grafik diuji dan dijalankan sebagai bagian dari tampilan multimedia.</p> <p>4.2. Gambar <i>digital</i> disiapkan secara profesional untuk tampilan multimedia menggunakan '<i>mount cutter</i>'.</p> <p>4.3. Grafik diberi judul dan dilaminating sesuai ukuran tampilan.</p> <p>4.4. Karya seni <i>digital</i> besar yang tidak berwarna ditampilkan dibawah <i>screened glass</i> atau Perspex.</p> <p>4.5. Gambar dipublikasikan secara elektronik bila diperlukan.</p>

Kode Unit : TIK.MM02.071.01

Judul Unit : Menggabungkan Fotografi Digital ke Dalam Sajian Multimedia

Deskripsi Unit : Unit ini mendeskripsikan keterampilan dan pengetahuan yang dibutuhkan untuk menggambarkan fotografi digital kedalam sajian multimedia dalam produksi pada industri budaya.

Elemen Kompetensi	Kriteria Unjuk Kerja
<p>4. Menggunakan kamera <i>digital</i>.</p>	<p>4.1. Kamera <i>digital</i> dioperasikan secara benar dengan pertimbangan fokus dan pencahayaan untuk dapat mengambil gambar <i>digital</i> dengan baik.</p>

	<p>4.2. Ditampilkan pemasukan dan pengeluaran software gambar digital yang dipilih dan peralatan serta <i>fitur-fitur</i> program digunakan secara benar.</p> <p>4.3. <i>Editing</i> dan manipulasi foto serta penggunaan peralatan dan <i>feature</i> program ditampilkan secara benar.</p> <p>4.4. Foto <i>digital</i> disimpan dan dibuka menggunakan format file yang dipilih.</p>
5. Menggabungkan foto <i>digital</i> kedalam rangkaian multimedia.	<p>5.1. Grafik yang menggabungkan prinsip desain diciptakan dengan menggunakan <i>software</i> yang telah dipilih.</p> <p>5.2. Foto <i>digital</i> <i>diedit</i> (ditekankan dan ditambahkan) dan disimpan menggunakan <i>software</i> yang dipilih.</p> <p>5.3. Foto <i>digital</i> digabungkan ke dalam rangkaian multimedia yang telah dipilih.</p> <p>5.4. Hasil foto <i>digital</i> dievaluasi dan diinterpretasikan secara layak untuk hasil akhir (<i>end use</i>) dan dijalankan sebagai bagian dari tampilan multimedia.</p>
6. Menciptakan susunan karya seni foto <i>digital</i> dan grafik 2D.	<p>6.1. Susunan karya seni dan <i>mozaik digital</i> diciptakan dengan menyesuaikan mode gambar dan resolusi, memodifikasi gambar menggunakan <i>filter</i>, memilih mode warna yang sesuai untuk hasil, dan menghasilkan <i>halftone</i> serta pemisahan warna untuk prosedur percetakan yang relevan.</p>

Kode Unit : TIK.OP02.019.01

Judul Unit : Mengoperasikan Piranti Lunak Pengolah Gambar Vektor

Deskripsi Unit : Unit kompetensi ini berkaitan dengan pengoperasian piranti lunak pengolah gambar pada perangkat komputer pada kondisi normal sesuai dengan petunjuk penggunaan. Pada unit dibatasi pada kemampuan mengenali mutu, membuat, membuka, menyimpan, mengenali objek-objek vektor, melakukan editing sederhana, mencetak ke printer dengan berbagai parameter standar.

Elemen Kompetensi	Kriteria Unjuk Kerja
1. Mempersiapkan piranti lunak pengolah gambar	<p>1.1. Piranti lunak pengolah gambar telah terinstalasi dan dapat berjalan normal.</p> <p>1.2. Petunjuk penggunaan piranti lunak pengolah gambar sudah disediakan dan dipahami.</p> <p>1.3. Perangkat komputer sudah dinyalakan, dengan sistem operasi.</p> <p>1.4. Piranti lunak pengolah gambar dijalankan.</p>
2. Mengenali menu, membuat, membuka, menyimpan <i>file</i> gambar.	<p>2.1. Menu-menu yang disediakan beserta <i>shortcut</i>nya dikenali.</p> <p>2.2. Fitur-fitur pengelolaan <i>file</i> pengolah gambar dapat digunakan, seperti buat/<i>create/new</i>, simpan, buka, simpan dengan nama lain.</p> <p>2.3. Penyimpanan <i>file</i> gambar sudah dapat menggunakan versi dan option atribut lain yang tersedia, seperti : <i>subject</i>, <i>person</i>, <i>status</i>, dan sebagainya.</p>
3. Melakukan <i>lay-out</i> dan editing sederhana	<p>3.1. Objek-objek gambar vektor dikenali dan diaplikasikan, seperti : titik, garis, kurva, lingkaran, persegi empat, pen, dan jenis/<i>style</i> serta warna dan arsiran dasar.</p>

	<p>3.2. Fitur-fitur editing sederhana digunakan, seperti : mengetik huruf/kata/kalimat, memformat huruf/<i>font</i>, text alignment, meng<i>insert</i> objek gambar, mengedit gambar sederhana.</p> <p>3.3. Fitur-fitur <i>lay-out</i> dipahami dan diaplikasikan, seperti : <i>lay out</i> judul dan isi, ukuran objek gambar, pewarnaan, tekstur, efek-efek pencahayaan sederhana.</p>
4. Mencetak <i>file</i> gambar.	<p>4.1. <i>File</i> gambar dapat dicetak dengan berbagai ukuran serta parameter pencetakan.</p> <p>4.2. <i>File</i> pengolah gambar dapat dicetak untuk keperluan sparasi dimana warna dipisahkan berdasarkan komposisi tertentu.</p> <p>4.3. Fitur-fitur dasar pencetakan dapat digunakan, seperti : <i>page setup, printer setup, print preview</i>.</p>