



**STANDAR KOMPETENSI LULUSAN (SKL)
KURSUS DAN PELATIHAN
DESAIN GRAFIS JENJANG III
berbasis**

KERANGKA KUALIFIKASI NASIONAL INDONESIA

Indonesian Qualification Framework

Peraturan Presiden No. 8 Tahun 2012



Direktorat Pembinaan Kursus dan Pelatihan
Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Nonformal Dan Informal
Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan
2014

DAFTAR ISI

BAB I PENDAHULUAN

- A. Latar Belakang
- B. Tujuan Penyusunan SKL
- C. Uraian Program
- D. Pengertian

BAB II STANDAR KOMPETENSI LULUSAN

- A. Profil Lulusan
- B. Jabatan Kerja
- C. Capaian Pembelajaran
- D. Standar Kompetensi Lulusan
- E. Rekognisi Pembelajaran Lampau

BAB III PENUTUP

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Indonesia memiliki berbagai keunggulan untuk mampu berkembang menjadi negara maju. Keanekaragaman sumber daya alam, flora dan fauna, kultur, penduduk serta letak geografis yang unik merupakan modal dasar yang kuat untuk melakukan pengembangan di berbagai sektor kehidupan yang pada saatnya dapat menciptakan daya saing yang unggul di dunia internasional. Dalam berbagai hal, kemampuan bersaing dalam sektor sumber daya manusia tidak hanya membutuhkan keunggulan dalam hal mutu akan tetapi juga memerlukan upaya-upaya pengenalan, pengakuan, serta penyetaraan kualifikasi pada bidang-bidang keilmuan dan keahlian yang relevan baik secara bilateral, regional maupun internasional.

Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI) secara khusus dikembangkan untuk menjadi suatu rujukan nasional bagi upaya-upaya meningkatkan mutu dan daya saing bangsa Indonesia di sektor sumber daya manusia. Pencapaian setiap tingkat kualifikasi sumber daya manusia Indonesia berhubungan langsung dengan tingkat capaian pembelajaran baik yang dihasilkan melalui sistem pendidikan maupun sistem pelatihan kerja yang dikembangkan dan diberlakukan secara nasional. Oleh karena itu upaya peningkatan mutu dan daya saing bangsa akan sekaligus pula memperkuat jati diri bangsa Indonesia.

KKNI merupakan salah satu langkah untuk mewujudkan mutu dan jati diri bangsa Indonesia dalam sektor sumber daya manusia yang dikaitkan dengan program pengembangan sistem pendidikan dan pelatihan secara nasional. Setiap tingkat kualifikasi yang dicakup dalam KKNI memiliki makna dan kesetaraan dengan capaian pembelajaran yang dimiliki setiap insan pekerja Indonesia dalam

menciptakan hasil karya dan kontribusi yang bermutu di bidang pekerjaannya masing-masing.

Kebutuhan Indonesia untuk segera memiliki KKNi sudah sangat mendesak mengingat tantangan dan persaingan global pasar tenaga kerja nasional maupun internasional yang semakin terbuka. Pergerakan tenaga kerja dari dan ke Indonesia tidak lagi dapat dibendung dengan peraturan atau regulasi yang bersifat protektif. Ratifikasi yang telah dilakukan Indonesia untuk berbagai konvensi regional maupun internasional, secara nyata menempatkan Indonesia sebagai sebuah negara yang semakin terbuka dan mudah tersusupi oleh kekuatan asing melalui berbagai sektor termasuk sektor perekonomian, pendidikan, sektor ketenagakerjaan dan lain-lain. Oleh karena itu, persaingan global tidak lagi terjadi pada ranah internasional akan tetapi sudah nyata berada pada ranah nasional.

Upaya yang dapat dilakukan untuk mengantisipasi tantangan globalisasi pada sektor ketenagakerjaan adalah meningkatkan ketahanan sistem pendidikan dan pelatihan secara nasional dengan berbagai cara antara lain:

1. Meningkatkan mutu pendidikan dan pelatihan
2. Mengembangkan sistem kesetaraan kualifikasi antara capaian pembelajaran yang diperoleh melalui pendidikan dan pelatihan, pengalaman kerja maupun pengalaman mandiri dengan kriteria kompetensi yang dipersyaratkan oleh suatu jenis bidang dan tingkat pekerjaan
3. Meningkatkan kerjasama dan pengakuan timbal balik yang saling menguntungkan antara institusi penghasil dengan pengguna tenaga kerja
4. Meningkatkan pengakuan dan kesetaraan kualifikasi ketenagakerjaan Indonesia dengan negara-negara lain di dunia baik terhadap capaian pembelajaran yang ditetapkan oleh institusi pendidikan dan pelatihan maupun terhadap kriteria kompetensi

yang dipersyaratkan untuk suatu bidang dan tingkat pekerjaan tertentu

Secara mendasar langkah-langkah pengembangan tersebut mencakup permasalahan yang bersifat multi aspek dan keberhasilannya sangat tergantung dari sinergi dan peran proaktif dari berbagai pihak yang terkait dengan peningkatan mutu sumber daya manusia nasional termasuk Kemdikbud, Kemnakertrans, asosiasi profesi, asosiasi industri, institusi pendidikan dan pelatihan serta masyarakat luas.

Secara umum, kondisi awal yang dibutuhkan untuk dapat melaksanakan suatu program penyetaraan kualifikasi ketenagakerjaan tersebut nampak belum cukup kondusif dalam beberapa hal seperti misalnya belum meratanya kesadaran mutu di kalangan institusi penghasil tenaga kerja, belum tumbuhnya kesadaran tentang pentingnya kesetaraan kualifikasi antara capaian pembelajaran yang dihasilkan oleh penghasil tenaga kerja dengan deskripsi keilmuan, keahlian dan keterampilan yang dibutuhkan di bidang kerja atau profesi termasuk terbatasnya pemahaman mengenai dinamika tantangan sektor tenaga kerja di tingkat dunia. Oleh karena itu upaya-upaya untuk mencapai keselarasan mutu dan penjenjangan kualifikasi lulusan dari institusi pendidikan formal dan non formal, dengan deskripsi kompetensi kerja yang diharapkan oleh pengguna lulusan perlu diwujudkan dengan segera.

Di jalur pendidikan non formal, pada tanggal 9 Oktober 2014 tercatat sekitar 19.080 lembaga kursus dan pelatihan yang menyelenggarakan pendidikan non formal dalam bentuk beragam jenis kursus dan pelatihan (sumber: nilek.online) di bawah pembinaan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Maka, salah satu infrastruktur yang penting dalam mencapai keselarasan mutu dan penjenjangan kualifikasi antara lulusan dari institusi penyelenggara kursus dan pelatihan dengan deskripsi kompetensi kerja yang diharapkan oleh

pengguna lulusan adalah dokumen Standar Kompetensi Lulusan disingkat SKL, sebagaimana dinyatakan pada PP Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan dalam hal penyusunan suatu SKL dan Permendiknas Nomor 47 Tahun 2010 tentang SKL Kursus dan pelatihan.

Terkait dengan kepentingan yang strategis dan telah kuat aspek hukumnya, SKL disusun sebagai pelaksanaan amanah PP Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan dalam hal penyusunan suatu Standar Kompetensi Lulusan dan Permendiknas Nomor 47 Tahun 2010 tentang SKL Kursus dan Pelatihan. Pada tahun 2009, dokumen SKL untuk 16 bidang telah selesai disusun dan ditetapkan oleh Mendiknas tahun 2010. Selanjutnya SKL 10 bidang kursus dan pelatihan telah berhasil disusun tahun 2010 dan ditetapkan tahun 2012. Dengan terbitnya Peraturan Presiden Nomor 8 Tahun 2012 tentang Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia, maka SKL yang telah disusun tersebut perlu dikaji keselarasannya dengan kualifikasi pada KKNI. Revisi SKL ini juga sekaligus dimaksudkan untuk mengakomodasi perubahan kebutuhan kompetensi kerja dari pengguna lulusan di dunia kerja dan dunia industri.

B. Tujuan Penyusunan SKL

SKL disusun untuk digunakan sebagai pedoman penilaian dalam penentuan kelulusan peserta didik pada lembaga kursus dan pelatihan serta bagi yang belajar mandiri dan sebagai acuan dalam menyusun, merevisi, atau memutakhirkan kurikulum, baik pada aspek perencanaan maupun implementasinya.

C. Uraian Program

Perkembangan industri desain grafis di Indonesia dapat digolongkan pesat dan secara langsung tentunya menuntut standarisasi kualitas bagi desainer-desainer grafis profesional. Informasi melalui media cetak makin luas digunakan dalam perdagangan (poster dan kemasan), penerbitan (koran, buku dan majalah) dan informasi seni budaya. Cetak saring atau lebih dikenal dengan cetak sablon atau serigrافي adalah sebagai salah satu teknik cetak dalam desain grafis, yang dapat dilakukan pada semua benda beraturan, yang membedakan adalah pada tinta yang digunakan sesuai dengan sifat dari bahan yang akan dicetak. Perkembangan bidang ini erat hubungannya dengan meningkatnya kesadaran akan manfaat yang dapat diambil dari tata letak pada dunia desktop publishing.

Dalam melaksanakan unit kompetensi ini harus didukung dengan tersedianya:

1. SOP yang berlaku di perusahaan harus dijalani
2. Kebijakan yang berlaku di perusahaan harus dipatuhi
3. Peralatan dan sarana yang terkait untuk pelaksanaan harus disediakan
4. Dalam melakukan pekerjaan ini harus diperhatikan SOP yang berlaku di tempat kerja serta peraturan keselamatan kerja yang berlaku di perusahaan harus dipatuhi.

1. Tujuan Umum

Tujuan umum kursus Desain Grafis (Operator Tata Letak Desktop Publishing) adalah agar peserta didik mampu:

Menyusun dan merancang unsur visual menjadi informasi yang dimengerti publik/masyarakat. Merancang dan menjelaskan unsur yang ditampilkan dalam desain (huruf, gambar, dan/atau foto, dan warna) sesuai dengan tujuan produksi dalam hal Tata Letak Desktop Publishing.

2. Tujuan Khusus

Secara khusus kurikulum pelatihan/kursus Desain Grafis (Operator Tata Letak Desktop Publishing) ini bertujuan agar peserta didik mampu:

- a. Pengetahuan, keterampilan dan kepekaan oleh unsur rupa/ desain (garis, bidang, bentuk, tekstur, kontras, ruang, irama, dan warna) serta prinsip desain (harmoni, keseimbangan, irama, dan kontras)
- b. Pengetahuan warna (lingkaran warna, intensitas, analog, saturasi, dan kromatik)
- c. Memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam oleh huruf/tipografi
- d. Memiliki keterampilan menggambar dan kepekaan pada unsur gambar (garis, bidang, dan warna).

Pelatihan Desain Grafis (Operator Tata Letak Desktop Publishing) ini dapat diikuti oleh setiap warga negara Indonesia dengan persyaratan, sebagai berikut:

1. Pendidikan minimal SLTA/sederajat dengan kualitas lulusan setara dengan tahap III KKNi atau
2. Memiliki sertifikat Tahap II Desain Grafis kualifikasi Vektor Graphic dan Sertifikat Tahap II Desain Grafis kualifikasi Bitmap Graphic

Peserta yang menyelesaikan pelatihan akan mendapatkan pengakuan, berupa:

Sertifikat Tahap III Desain Grafis kualifikasi Tata Letak *Desktop Publishing*

Lama kursus dan pelatihan Desain Grafis (Operator Tata Letak Desktop Publishing) adalah 100 jam pelajaran @ 60 menit dengan metode pembelajaran:

- a. Ceramah
- b. Demonstrasi/simulasi
- c. Pemecahan masalah
- d. Praktik.

Setiap peserta yang telah mengikuti pelatihan Desain Grafis (Operator Tata Letak Desktop Publishing) akan diberikan evaluasi akhir, yang bertujuan untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam memahami dan mempraktikkan materi yang sudah diberikan pengajar/instruktur, yaitu berupa:

- a. Ujian Komprehensif (Ujian Tertulis) bagi semua mata pelajaran dalam pelatihan ini
- b. Ujian Praktik dengan membuat hasil *layout* sederhana berupa koran, majallah, tabloid, dan lain-lain.

Setelah peserta berhasil melalui dua jenis ujian yang dilaksanakan oleh lembaga kursus dan pelatihan, akan diberikan tanda lulus bidang keahlian Desain Grafis khusus Operator Tata Letak Desktop Publishing.

3. Uji Kompetensi

Uji kompetensi diperlukan peserta didik untuk mendapat pengakuan keahlian secara nasional dan internasional di bidang Desain Grafis (Operator Tata Letak Desktop Publishing). Uji kompetensi diatur dalam Petunjuk Teknis Uji Kompetensi yang diterbitkan oleh Lembaga Sertifikasi Kompetensi (LSK) dan Kemdikbud, dilaksanakan di suatu tempat yang disebut Tempat Uji Kompetensi (TUK) yang telah diverifikasi oleh LSK.

4. Sertifikasi Lulusan

Peserta yang dinyatakan kompeten setelah mengikuti Uji Kompetensi akan mendapatkan satu lembar Sertifikat Kompetensi. Blanko Sertifikat Kompetensi diterbitkan oleh Kemdikbud. Pengisian blanko Sertifikat Kompetensi dilakukan oleh LSK, maka Sertifikat berlaku sebagai pengakuan kompeten di bidang Desain Grafis (Operator Tata Letak Desktop Publishing).

D. Pengertian

1. **Gambar Bitmap (*Bitmap Graphic*)**, perangkat lunak *Bitmap Graphic* adalah merupakan media pengolahan dan penyimpanan data secara digital dengan medium komputer. Sementara pengolahan gambar secara digital yang menggunakan media elektronik berbasis Komputer menghasilkan format image atau cecitraan dalam format yang disebut bitmap. Bitmap dalam hal ini merupakan jenis format gambar digital yang direpresentasikan dalam titik terkecil berbasis inci di monitor layar komputer. Dalam hal ini, standarisasi resolusi atau ketajaman gambar dan monitor perangkat dihitung dengan satuan piksel. Semakin tinggi perhitungan piksel di layar monitor komputer maka gambar bitmap yang dihasilkan akan semakin tajam. Perangkat yang menghasilkan citra atau gambar berbasis bitmap adalah: Kamera Digital dan *Scanner* (alat pemindai gambar).
2. **Gambar vektor (*Vector Graphic*)** adalah gambar yang dihasilkan dari kombinasi bentuk bidang yang tersusun dari garis lurus dan garis lengkung yang menghasilkan gambar atau diagram sederhana maupun kompleks. Gambar vektor bisa diubah skala tanpa mengalami perubahan kualitas gambar. Operator grafis berbasis vektor bertugas membuat visualisasi berdasarkan gambar referensi.
3. **Desktop Publishing** adalah menciptakan komposisi tata letak halaman yang harmonis, melibatkan teks, citra (image/gambar)

dan warna dengan mempertimbangkan prinsip-prinsip desain pada media cetak sehingga pesan yang dikandungnya dapat disampaikan secara komunikatif dan informatif kepada khalayak sasarnya dengan menggunakan komputer berpiranti lunak penata letak halaman.

Dalam melaksanakan unit kompetensi ini harus didukung dengan tersedianya;

- ✓ SOP yang berlaku di perusahaan harus dijalani
- ✓ Kebijakan yang berlaku di perusahaan harus dipatuhi
- ✓ Peralatan dan sarana yang terkait untuk pelaksanaan harus disediakan
- ✓ Dalam melakukan pekerjaan ini harus diperhatikan SOP yang berlaku ditempat kerja serta peraturan keselamatan kerja yang berlaku di perusahaan harus dipatuhi.

4. **Capaian Pembelajaran** adalah kemampuan yang diperoleh melalui internalisasi pengetahuan, sikap, keterampilan, kompetensi, dan akumulasi pengalaman kerja.
5. **Pengetahuan** adalah penguasaan teori oleh seseorang pada suatu bidang keilmuan dan keahlian tertentu atau pemahaman tentang konsep, fakta, informasi, dan metodologi pada bidang pekerjaan tertentu.
6. **Sikap** adalah penghayatan seseorang terhadap nilai, norma, dan aspek di sekitar kehidupannya yang tumbuh dari proses pendidikan, pengalaman kerja, lingkungan kehidupan keluarga, atau masyarakat secara luas.
7. **Keterampilan** adalah kemampuan psikomotorik dan kemampuan menggunakan metode, bahan, dan instrumen, yang diperoleh melalui pendidikan, pelatihan, dan pengalaman kerja.
8. **Kompetensi** adalah akumulasi kemampuan seseorang dalam melaksanakan suatu deskripsi kerja secara terukur melalui asesmen yang terstruktur, secara mandiri dan bertanggung jawab di dalam lingkungan kerja.

9. **Pengalaman kerja** adalah internalisasi kemampuan dalam melakukan pekerjaan di bidang tertentu dan jangka waktu tertentu.
10. **Deskripsi Umum KKNi** adalah deskripsi menyatakan karakter, kepribadian, sikap dalam berkarya, etika, moral dari setiap manusia Indonesia pada setiap jenjang kualifikasi sebagaimana dinyatakan pada lampiran Peraturan Presiden Nomor 8 Tahun 2012.
11. **Deskripsi Kualifikasi KKNi** adalah deskripsi yang menyatakan ilmu pengetahuan, pengetahuan praktis, pengetahuan, afeksi dan kompetensi yang dicapai seseorang sesuai dengan jenjang kualifikasi 1 sampai 9 sebagaimana dinyatakan pada lampiran Peraturan Presiden Nomor 8 Tahun 2012.
12. **Deskripsi Capaian Pembelajaran Khusus** adalah deskripsi capaian minimum dari setiap program kursus dan pelatihan yang mencakup deskripsi umum dan selaras dengan Deskripsi Kualifikasi KKNi.
13. **Standar Kompetensi Lulusan berbasis KKNi** adalah kemampuan yang dibutuhkan untuk melaksanakan pekerjaan yang dilandasi oleh pengetahuan, keterampilan dan sikap kerja dalam menyelesaikan suatu pekerjaan sesuai dengan unjuk kerja yang dipersyaratkan dan diturunkan dari capaian pembelajaran khusus pada level KKNi yang sesuai. **Standar Kompetensi Lulusan berbasis KKNi** dinyatakan oleh tiga parameter yaitu: **kompetensi, elemen kompetensi, dan indikator kelulusan.**
14. **Kurikulum** adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara penyampaian dan penilaiannya sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk menghasilkan lulusan dengan capaian pembelajaran khusus.
15. **Rekognisi Pembelajaran Lampau (RPL)** adalah pengakuan atas capaian pembelajaran seseorang yang diperoleh dari pengalaman

kerja, pendidikan non formal, atau pendidikan informal ke dalam sektor pendidikan formal.

II. STANDAR KOMPETENSI LULUSAN

A. Profil Lulusan

Kemampuan dalam mengkaji (*literacy skills*) untuk menggali, mengolah dan menganalisa informasi pengetahuan dasar desain untuk diintegrasikan ke dalam pekerjaan, kemampuan dalam berkomunikasi yaitu dalam menjelaskan dan merepresentasikan pengetahuan desain yang dimiliki terhadap pihak lain. Desain Grafis khusus Operator Cetak Saring/Sab Operator Tata Letak Desktop Publishing, pemanfaatan perangkat keras seperti *printer*, dan *scanner*. Akurasi/ketepatan dalam bekerja, kerapihan dalam bekerja, kecepatan dalam bekerja, kebersihan dalam bekerja, efisiensi waktu dalam menyiapkan *final artwork*, keterampilan memperbaiki kualitas gambar yang kurang.

B. Jabatan Kerja

Lulusan kursus dan pelatihan desain grafis ini mendapat sebutan: Desain Grafis level III, Operator Tata Letak Desktop Publishing. Bidang profesi desain grafis meliputi kegiatan penunjang dalam kegiatan penerbitan (*publishing house*), media massa cetak Koran dan majalah, dan biro grafis (*graphic house, graphic boutique, production house*). Selain itu desain grafis juga menjadi penunjang pada industry non-komunikasi (lembaga swasta/pemerintah, pariwisata, hotel, pabrik/manufaktur, usaha dagang) sebagai *inhouse graphics* di departemen promosi ataupun tenaga grafis pada departemen hubungan masyarakat perusahaan.

C. Capaian Pembelajaran

1. Deskripsi umum KKNI

Deskripsi umum KKNi sesuai dengan Peraturan Presiden Nomor 8 Tahun 2012 yang minimum wajib dimiliki dan dihayati oleh setiap lulusan kursus adalah:

Sesuai dengan ideologi Negara dan budaya Bangsa Indonesia, maka implementasi sistem pendidikan nasional dan sistem pelatihan kerja yang dilakukan di Indonesia pada setiap jenjang kualifikasi pada KKNi mencakup proses yang membangun karakter dan kepribadian manusia Indonesia sebagai berikut:

- a. Bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa
- b. Memiliki moral, etika dan kepribadian yang baik di dalam menyelesaikan tugasnya
- c. Berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air serta mendukung perdamaian dunia
- d. Mampu bekerjasama dan memiliki kepekaan sosial dan kepedulian yang tinggi terhadap masyarakat dan lingkungannya
- e. Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, kepercayaan, dan agama serta pendapat/temuan original orang lain
- f. Menjunjung tinggi penegakan hukum serta memiliki semangat untuk mendahulukan kepentingan bangsa serta masyarakat luas
- g. Mampu menjalankan tugas dengan penuh tanggung jawab terhadap karya desain grafis yang dihasilkannya sehingga tidak memberikan dampak yang dapat menimbulkan keresahan khalayak, karena bertentangan dengan norma hukum dan norma sosial yang berlaku.

2. Deskripsi Kualifikasi KKNi

Jabatan kerja adalah Desainer Grafis dengan pekerjaan tingkat Desainer Grafis Madya sesuai dengan standar KKNi pada jenjang III, meliputi:

- a. Mampu melaksanakan serangkaian tugas spesifik, dengan menerjemahkan informasi dan menggunakan alat, berdasarkan sejumlah pilihan prosedur kerja, serta mampu menunjukkan

kinerja dengan mutu dan kuantitas yang terukur, yang sebagian merupakan hasil kerja sendiri dengan pengawasan tidak langsung

- b. Memiliki pengetahuan operasional yang lengkap, prinsip-prinsip serta konsep umum yang terkait dengan fakta bidang keahlian tertentu, sehingga mampu menyelesaikan berbagai masalah yang lazim dengan metode yang sesuai
- c. Mampu bekerja sama dan melakukan komunikasi dalam lingkup kerjanya
- d. Bertanggung jawab pada pekerjaan sendiri dan dapat diberi tanggung jawab atas kuantitas dan mutu hasil kerja orang lain.

3. Deskripsi Capaian Pembelajaran Khusus

Mampu menerapkan pengetahuan dasar desain, bekerja dalam konteks organisasi desain, menerapkan pengetahuan tentang metode Tata Letak Desktop Publishing, mengoperasikan perangkat lunak desain grafis, memaparkan kembali *perintah kerja* teknis spesifikasi kepada pihak lain, membentuk *dummy*, mengerjakan *final artwork*.

Capaian pembelajaran khusus lulusan Desain Grafis ini adalah:

**PARAMETER DESKRIPSI CAPAIAN PEMBELAJARAN KHUSUS
BIDANG DESAIN GRAFIS SESUAI KKNJ JENJANG III**

**SIKAP DAN
TATA NILAI**

Membangun dan membentuk karakter dan kepribadian pekerja cetak saring sebagai manusia Indonesia yang:

1. Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa
2. Memiliki moral, etika dan kepribadian yang baik di dalam menyelesaikan tugasnya
3. Berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air serta mendukung perdamaian dunia
4. Mampu bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial dan kepedulian yang tinggi terhadap masyarakat dan lingkungannya
5. Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, kepercayaan, dan agama serta pendapat/temuan original orang lain
6. Menjunjung tinggi penegakan hukum serta memiliki semangat untuk mendahulukan kepentingan bangsa serta masyarakat luas

**KEMAMPUAN
DI BIDANG
KERJA**

Mampu menghasilkan tata letak halaman yang sesuai dengan kebutuhan klien, berstandar *Desktop Publishing* *). Mencakup kemampuan dalam:

1. Mengidentifikasi dan menerjemahkan perintah kerja dari penyelia/klien/pemberi tugas
2. Menghimpun, menganalisa dan mengelompokkan secara sederhana data yang dibutuhkan dalam menyelesaikan tugas
3. Mengoperasikan komputer *desktop publishing*

**PARAMETER DESKRIPSI CAPAIAN PEMBELAJARAN KHUSUS
BIDANG DESAIN GRAFIS SESUAI KKNI JENJANG III**

- dengan piranti lunak penata letak halaman
4. Mampu mengkomposisi material (bahan mentah) yang dibutuhkan berupa teks, *image* (citra/gambar) dan warna dalam tata letak halaman sesuai dengan prinsip-prinsip dasar desain
 5. Mengkomposisi material (bahan mentah) yang dibutuhkan berupa teks, *image* (citra/gambar) dan warna dalam tata letak halaman sesuai dengan prinsip-prinsip dasar desain
 6. Melakukan penilaian terhadap hasil kerjanya sesuai dengan spesifikasi teknis cetak yang baik

**PENGETAHUAN
YANG
DIKUASAI**

- Menguasai pengetahuan operasional yang lengkap, prinsip-prinsip serta konsep umum yang terkait dengan Desktop Publishing, sehingga mampu menyelesaikan pekerjaan sesuai perintah kerja dengan metode yang sesuai mencakup penguasaan pengetahuan sebagai berikut:
1. Teknik berkomunikasi dengan klien/ pengguna jasa/pemberi kerja
 2. Pengetahuan dasar teknik pencarian data dan analisis terhadap perintah kerja yang diberikan oleh penyelia/pemberi tugas
 3. Pengetahuan dasar tata letak halaman yang baik berdasarkan prinsip-prinsip desain
 4. Kemampuan mengoperasikan komputer desktop publishing berpiranti lunak penata

**PARAMETER DESKRIPSI CAPAIAN PEMBELAJARAN KHUSUS
BIDANG DESAIN GRAFIS SESUAI KKNI JENJANG III**

	<p>letak halaman</p> <p>5. Kemampuan menggunakan piranti-piranti lunak pendukung seperti piranti lunak berbasis vektor (<i>vector drawing</i>) dan pengolah gambar (<i>image editing</i>)</p> <p>6. Memahami teori warna dan tipografi</p> <p>7. Kemampuan membuat FA (<i>Final Artwork</i>) sesuai dengan spesifikasi yang dibutuhkan media cetak</p>
KEWENANGAN DAN TANGGUNG JAWAB	<p>Bertanggung jawab atas perintah kerja yang diberikan untuk mencapai hasil kerja yang baik:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Bertanggung jawab dalam mengaktualisasi tahapan kerja dalam proses tata letak halaman sesuai dengan standar mutu*) yang sesuai dengan perintah kerja2. Memahami tentang HAKI terkait pekerjaan desain grafis dan mengimplementasikan dalam praktik3. Bertanggung jawab dalam menghasilkan karya yang sesuai dengan etika dan norma yang berlaku

*) memenuhi standar mutu diartikan dengan mampu mencapai hasil terbaik sesuai dengan spesifikasinya.

D. Standar Kompetensi Lulusan Berbasis KKNI

Uraian standar kompetensi berbasis KKNI terdiri atas:

1. Unit Kompetensi
2. Elemen Kompetensi
3. Indikator Kelulusan

Sebagaimana dinyatakan pada tabel berikut ini:

**STANDAR KOMPETENSI LULUSAN BERBASIS KKNi
BIDANG DESAIN GRAFIS (Desktop Publishing) LEVEL 3**

NO	UNIT KOMPETENSI	ELEMEN KOMPETENSI	INDIKATOR KELULUSAN
Sikap dan Tata Nilai			
1.	Mengaktualisasi karakter dan kepribadian manusia Indonesia	1.1. Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa	1.1.1. Menghasilkan karya yang tidak bertentangan dengan hukum dan norma sosial
		1.2. Memiliki moral, etika dan kepribadian yang baik didalam menyelesaikan tugasnya	1.1.2. Menggunakan gambar dan kata-kata positif atau bisa diterima oleh masyarakat
		1.3. Berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air serta mendukung perdamaian dunia	1.1.3. Mematuhi peraturan yang berlaku dan disiplin dalam berkarya (tepat aturan, tepat ukuran, tepat waktu)
		1.4. Bekerja sama dan memiliki kepekaan yang tinggi terhadap masyarakat dan lingkungannya	
		1.5. Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, kepercayaan, dan agama serta	1.1.4. Menerima kritik yang membangun

NO	UNIT KOMPETENSI	ELEMEN KOMPETENSI	INDIKATOR KELULUSAN
		pendapat/temuan original orang lain	1.1.5. Menunjukkan itikad dan kemampuan kerja sama, memperlihatkan kepekaan terhadap lingkungan, serta bisa menunjukkan moral, etika dan kepribadian yang baik, secara profesional dan bertanggung jawab di dalam menyelesaikan tugasnya dalam proses pembelajaran bidang Desain Grafis berbasis Cetak Saring
		1.6. Menjunjung tinggi penegakan hukum serta memiliki semangat untuk mendahulukan kepentingan bangsa serta masyarakat luas	
Kemampuan di bidang kerja			
1.	Mampu menghasilkan	1.1. Mampu mengidentifikasi	1.1.1. Menjelaskan tata letak

NO	UNIT KOMPETENSI	ELEMEN KOMPETENSI	INDIKATOR KELULUSAN
	tata letak halaman yang sesuai dengan kebutuhan klien	perintah kerja dari klien/pemberi tugas	halaman sesuai format baku yang sudah dipersiapkan (<i>check list</i>)
		1.2. Mampu menghimpun dan mengelompokkan data yang dibutuhkan dalam menyelesaikan tugas	1.2.1. Menentukan satuan data terkait proses kelayakan dan urutan prioritas dengan tepat
		1.3. Mampu mengkomposisikan material (bahan mentah) yang dibutuhkan berupa teks, <i>image</i> (citra/gambar) dan warna dalam tata letak halaman sesuai dengan prinsip desain dan mengoperasikan piranti lunak <i>desktop publishing</i>	1.3.1. Menghasilkan komposisi tata letak halaman sesuai prinsip desain (harmonis, kesatuan, keseimbangan, irama) 1.3.2. Menghasilkan FA (<i>Final Artwork</i>) yang sesuai dengan kebutuhan klien dengan

NO	UNIT KOMPETENSI	ELEMEN KOMPETENSI	INDIKATOR KELULUSAN
			<p>menggunakan minimal satu piranti lunak <i>bitmap graphic</i>, satu piranti lunak <i>vektor graphic</i>, dan satu piranti lunak penata letak halaman</p>
		<p>1.4. Mampu menyempurnakan hasil komposisi tata letak halaman dan membuat spesifikasi sampai kualitas hasil kerja akhir FA (<i>Final Artwork</i>)</p>	<p>1.4.1. Menghasilkan FA (<i>Final Artwork</i>) yang sesuai dengan Standard FA (<i>Final Artwork</i>) Grafika dan kebutuhan klien dengan upaya penyempurnaan maksimal 3 kali</p>
2.	Mampu mengolah gambar digital berbasis <i>bitmap</i>	2.1. Mengidentifikasi perintah kerja dari klien/pemberi tugas	2.1.1. Mengidentifikasi dan menerjemahkan perintah

NO	UNIT KOMPETENSI	ELEMEN KOMPETENSI	INDIKATOR KELULUSAN
	sesuai dengan kebutuhan klien, dan standar mutu olah digital*)	2.2. Mampu melakukan <i>digital imaging</i> / olah gambar digital dalam bentuk manipulasi citraan dan koreksi warna sesuai dengan kebutuhan klien	<p>kerja dengan tepat</p> <p>2.2.1. Melakukan manipulasi gambar digital dalam bentuk <i>layering, cropping, masking, transforming,</i> dan <i>retouching</i> pada gambar dengan rapi</p> <p>2.2.2. Menggunakan fitur <i>level</i> untuk menyesuaikan kualitas tonal gambar sesuai perintah kerja dengan tepat</p> <p>2.2.3. Mengatur kontras gambar sesuai perintah kerja dengan tepat</p>

NO	UNIT KOMPETENSI	ELEMEN KOMPETENSI	INDIKATOR KELULUSAN
			<p>2.2.4. Melakukan pencampuran gambar digital sesuai perintah kerja dengan tepat</p> <p>2.2.5. Memberikan warna pada gambar sesuai perintah kerja dengan tepat</p>
		2.3. Mampu menghasilkan gambar digital olahan sesuai dengan perintah kerja	2.3.1. Menentukan kebutuhan gambar digital dengan resolusi yang bervariasi sesuai perintah kerja dengan tepat
3.	Mampu menghasilkan produk Desain Grafis Berbasis Vektor yang sesuai dengan kebutuhan klien dan standar mutu	3.1. Mengidentifikasi perintah kerja dari klien/pemberi tugas	3.1.1. Mengidentifikasi dan menerjemahkan perintah kerja dengan tepat
		3.2. Mampu menggunakan alat kerja yang tersedia	3.2.1. Mempersiapkan bidang kerja dan

NO	UNIT KOMPETENSI	ELEMEN KOMPETENSI	INDIKATOR KELULUSAN
	Desain Grafis Berbasis Vektor *).	dalam perangkat lunak pengolah grafis berbasis vektor	<p>referensi yang digunakan sesuai dengan perintah kerja secara tepat</p> <p>3.2.2. Membuat dan memanipulasi bentuk dengan memanfaatkan garis dan bidang berdasarkan prinsip desain sesuai dengan perintah kerja secara tepat</p> <p>3.2.3. Menggunakan alat kerja dengan tepat sesuai dengan kebutuhan kerja secara efektif</p> <p>3.2.4. Melakukan prosedur kerja yang</p>

NO	UNIT KOMPETENSI	ELEMEN KOMPETENSI	INDIKATOR KELULUSAN
			<p>sesuai dengan kebutuhan kerja secara efektif</p>
		<p>3.3. Mampu memberikan warna dan pola isian pada obyek vektor</p>	<p>3.3.1. Mampu mengisi warna pada obyek vektor sesuai dengan kebutuhan kerja secara tepat</p> <p>3.3.2. Mampu memanipulasi dan menciptakan pola isian baru baik dari sisi bentuk dan warna pada obyek vektor yang dibuat sesuai dengan kebutuhan kerja secara tepat</p>

NO	UNIT KOMPETENSI	ELEMEN KOMPETENSI	INDIKATOR KELULUSAN
		3.4. Mampu menggunakan huruf dalam bidang kerja	3.4.1. Membuat dan menambahkan huruf atau tulisan dan mengkomposikannya dengan obyek vektor sesuai dengan perintah kerja
		3.5. Mampu mengatur posisi obyek vektor dan membuat pengulangan bentuk secara sistematis dan mengikuti pola tertentu	3.5.1. Mengembangkan objek vektor ke dalam bentuk pola atau <i>pattern</i> sesuai dengan perintah kerja secara tepat
		3.6. Mampu menghasilkan gambar digital olahan sesuai dengan perintah kerja	3.6.1. Menentukan kebutuhan gambar digital dengan resolusi yang bervariasi sesuai perintah kerja dengan tepat
Pengetahuan Yang dikuasai			

NO	UNIT KOMPETENSI	ELEMEN KOMPETENSI	INDIKATOR KELULUSAN
1.	Menguasai pengetahuan operasional dan konsep umum terkait dengan Desktop Publishing. Mampu menyelesaikan pekerjaan sesuai perintah kerja dengan metode yang sesuai mencakup penguasaan pengetahuan.	1.1 Memahami teknik berkomunikasi dasar dengan klien/pengguna jasa/pemberi kerja	<p>1.1.1 Menjelaskan teknik-teknik berkomunikasi yang efektif dalam bidang pekerjaan desain tata letak halaman</p> <p>1.1.2 Menjelaskan terminologi terkait konsep umum desain dan cetak sesuai terminologi tata letak minimal 30 istilah</p>
		1.2 Memahami konsep umum tentang warna yang digunakan dalam desain tata letak halaman	1.2.1 Menjelaskan tentang jenis-jenis warna, komposisi warna, sifat warna yg terkait dengan desain tata letak

NO	UNIT KOMPETENSI	ELEMEN KOMPETENSI	INDIKATOR KELULUSAN
			halaman dengan tepat
		1.3 Memahami konsep umum tentang tipografi, <i>character style, paragraph style</i>	1.3.1 Menjelaskan tentang karakteristik huruf dan klasifikasi huruf, dan keluarga huruf dengan tepat
		1.4 Memahami metode dan prosedur desain tata letak	1.4.1 Menjelaskan metode desain tata letak seperti penggunaan <i>grid system</i> , hirarki, dan alur baca dengan tepat 1.4.2 Menjelaskan urutan prosedur desain tata letak dengan tepat minimal satu studi kasus
		1.5 Memahami prinsip desain untuk tata	1.5.1 Menjelaskan prinsip desain

NO	UNIT KOMPETENSI	ELEMEN KOMPETENSI	INDIKATOR KELULUSAN
		letak halaman	(keseimbangan, irama, penekanan, kesatuan, dan kontras) dengan tepat
		1.6 Mengetahui karakteristik dan fungsi berbagai piranti lunak desain tata letak yang umum	1.6.1 Mengidentifikasi jenis-jenis piranti lunak desain tata letak dan berbagai karakteristik, fungsi, keunggulan dan kelemahan masing-masing dengan tepat
		1.7 Menguasai pengetahuan prosedural tentang penggunaan satu piranti lunak penata letak halaman	1.7.1 Menjelaskan prosedur satu piranti lunak penata letak halaman

NO	UNIT KOMPETENSI	ELEMEN KOMPETENSI	INDIKATOR KELULUSAN
		1.8 Pengetahuan faktual tentang spesifikasi FA (Final Artwork) untuk media cetak	1.8.1 Menjelaskan minimal 3 jenis standar pra-cetak, karakter mesin cetak, spesifikasi tinta cetak, spesifikasi jenis kertas/media cetak untuk menghasilkan sebuah FA
		1.9 Menguasai pengetahuan faktual tentang HAKI dan implementasinya	1.9.1 Menjelaskan apa yang boleh dan tidak boleh dilakukan dalam desain tata letak terkait dengan HAKI
2.	Menguasai pengetahuan operasional yang lengkap, prinsip-prinsip serta konsep umum yang	2.1 Memahami teknik berkomunikasi dasar dengan klien/pengguna jasa/pemberi kerja	2.1.1 Menjelaskan teknik-teknik berkomunikasi yang efektif dalam bidang pekerjaan oalh grafis

NO	UNIT KOMPETENSI	ELEMEN KOMPETENSI	INDIKATOR KELULUSAN
	terkait dengan kemampuan dasar olah grafis digital		digital 2.1.2 Menjelaskan terminologi terkait konsep umum desain dan olah gambar digital sesuai terminologi olah gambar digital minimal 30 istilah
		2.2 Mengerti tentang pengetahuan faktual dalam penggunaan resolusi, ukuran dan format berkas gambar digital yang sesuai dengan perintah kerja	2.2.1 Menentukan resolusi, ukuran dan format berkas gambar digital sesuai dengan perintah kerja dengan tepat

NO	UNIT KOMPETENSI	ELEMEN KOMPETENSI	INDIKATOR KELULUSAN
		2.3 Mengetahui metode pemindahan data dari kamera digital dan pemindai gambar ke perangkat kerja serta mengetahui perangkat lunak pengolah gambar berbasis <i>bitmap</i> yang dapat mengakses berkas gambar tersebut	2.3.1 Menjelaskan metode pemindahan data dari kamera digital dan pemindai gambar ke perangkat kerja sesuai dengan kebutuhan kerja 2.3.2 Mengidentifikasi perangkat lunak pengolah gambar berbasis <i>bitmap</i> yang dapat mengakses berkas gambar berbasis <i>bitmap</i> dengan tepat
		2.4 Memahami metode dan prosedur olah gambar digital	2.4.1 Menjelaskan metode olah gambar

NO	UNIT KOMPETENSI	ELEMEN KOMPETENSI	INDIKATOR KELULUSAN
			<p>digital seperti penggunaan metode <i>layering</i>, <i>cropping</i>, <i>masking</i>, <i>transforming</i>, <i>retouching</i>, olah warna dengan tepat</p> <p>2.4.2 Menjelaskan urutan prosedur olah gambar digital dengan tepat minimal satu studi kasus</p>
		<p>2.5 Memahami fungsi operasi alat (<i>tools</i>) dan bidang kerja (<i>workspace</i>) pada perangkat lunak pengolah gambar berbasis <i>bitmap</i></p>	<p>2.5.1 Menjelaskan fungsi operasi alat (<i>tools</i>) dan bidang kerja (<i>workspace</i>) umum pada satu perangkat lunak pengolah gambar berbasis</p>

NO	UNIT KOMPETENSI	ELEMEN KOMPETENSI	INDIKATOR KELULUSAN
			<i>bitmap</i> minimal 20 fungsi
3.	Menguasai pengetahuan operasional yang lengkap, prinsip-prinsip serta konsep umum yang terkait dengan kemampuan dasar olah grafis vektor	3.1 Memahami teknik berkomunikasi dasar dengan klien/pengguna jasa/pemberi kerja	3.1.1 Menjelaskan teknik-teknik berkomunikasi yang efektif dalam bidang pekerjaan olah grafis vektor 3.1.2 Menjelaskan terminologi terkait konsep umum desain dan olah grafis vektor sesuai terminologi olah grafis vektor minimal 30 istilah
		3.2 Mengerti tentang pengetahuan faktual dalam penggunaan resolusi, ukuran dan format berkas olah grafis vektor yang	3.2.1 Menentukan resolusi, ukuran dan format berkas olah grafis vektor sesuai

NO	UNIT KOMPETENSI	ELEMEN KOMPETENSI	INDIKATOR KELULUSAN
		sesuai dengan perintah kerja	dengan perintah kerja dengan tepat
		3.3 Memahami fungsi operasi alat (<i>tools</i>) dan bidang kerja (<i>workspace</i>) pada perangkat lunak pengolah grafis berbasis vektor	3.3.1 Menjelaskan fungsi operasi alat (<i>tools</i>) dan bidang kerja (<i>workspace</i>) umum pada satu perangkat lunak pengolah gambar berbasis vektor minimal 20 fungsi
		3.4 Memahami metode dan prosedur olah grafis vektor	3.4.1 Menjelaskan metode olah grafis vektor seperti penggunaan metode <i>transforming</i> , modifikasi bidang, <i>blending</i> , penggunaan pola, tracing

NO	UNIT KOMPETENSI	ELEMEN KOMPETENSI	INDIKATOR KELULUSAN
			<p>dengan tepat</p> <p>3.4.2 Menjelaskan urutan prosedur olah grafis vektor dengan tepat minimal satu studi kasus</p>
Wewenang dan Tanggung Jawab			
1.	<p>Mampu bertanggung jawab terhadap</p> <p>1) pekerjaan sendiri,</p> <p>2) kerjasama, komunikasi di lingkup kerja</p>	<p>1.1 Dapat diberi tanggung jawab oleh rekan kerja, seperti menggantikan teman kerja yang sakit, atau berhalangan</p>	<p>1.1.1 Kepuasan klien dalam simulasi kerja/magang baik secara individu maupun kerja kelompok, yang sesuai dengan tenggat waktu yang ditentukan</p> <p>1.1.2 Menjaga dan merawat fasilitas alat kerja tetap bersih dan terpelihara</p>

*) Memenuhi standar mutu diartikan dengan mampu mencapai sesuai dengan spesifikasinya.

E. Rekognisi Pembelajaran Lampau

Rekognisi Pembelajaran Lampau (RPL) adalah proses penilaian dan pengakuan berbasis KKNI, atas capaian pembelajaran seseorang yang diperoleh selama hidupnya, baik melalui program pendidikan formal, informal, non-formal maupun secara otodidak.

RPL dapat dikembangkan pada sektor pendidikan, sektor ketenagakerjaan (kenaikan pangkat, jenjang karir) atau pemberian penghargaan dan pengakuan oleh masyarakat terhadap seseorang yang telah menunjukkan bukti-bukti unggul dalam keahlian atau kompetensi tertentu.

RPL diharapkan dapat memperluas akses dan kesempatan serta mempercepat waktu bagi masyarakat luas dalam meningkatkan kemampuan maupun keahliannya melalui program kursus dan pelatihan.

Pengembangan dan pelaksanaan RPL harus didasari oleh beberapa prinsip, antara lain:

1. Mengutamakan transparansi dan akuntabilitas. Informasi tentang proses penyelenggaraan dan persyaratan untuk mengikuti RPL harus dapat diakses secara luas baik oleh pengguna (individu yang membutuhkan) maupun masyarakat umum
2. Institusi atau lembaga penyelenggara RPL harus telah terakreditasi oleh badan akreditasi tingkat nasional, memiliki mandat yang sah dari institusi atau badan yang relevan dan berwenang untuk hal tersebut
3. Menunjukkan kesadaran mutu terhadap penyelenggaraan dan implikasi RPL pada lulusan, khususnya dan masyarakat luas pada umumnya
4. Setiap institusi atau lembaga penyelenggara RPL harus melakukan evaluasi secara berkelanjutan untuk menjamin pencapaian mutu lulusan sesuai dengan standar yang ditetapkan

5. Penyelenggara kursus dan pelatihan yang memiliki sifat multi disiplin perlu mempertimbangkan kemungkinan untuk menyelenggarakan program RPL.

Terkait dengan kursus desain grafis, maka pembelajaran lampau yang dapat diakui sebagai bagian dari capaian pembelajaran khusus adalah masyarakat: yang belajar mandiri, pengalaman yang didapatkan di tempat kerja desain grafis; dan pendidikan formal yang menyelenggarakan kurikuler desain grafis dengan memperhatikan standar kriteria dan standar penilaian yang berlaku.

III. PENUTUP

Program kursus dan pelatihan telah mulai berkembang sejak lama di berbagai negara maju, sehingga banyak jenis kursus dan pelatihan yang dikembangkan di Indonesia mungkin telah pula berkembang dengan baik di negara-negara lain. Oleh karena itu arah pengembangan lembaga kursus dan pelatihan di Indonesia pada waktu yang akan datang harus menuju ke arah internasionalisasi, sedemikian sehingga dapat dicapai kesetaraan baik capaian pembelajaran, standar kompetensi atau mutu lulusan

Tendensi pergerakan pekerja antar negara akan semakin besar di waktu yang akan datang sebagai implikasi dari globalisasi. Oleh karena itu lembaga kursus dan pelatihan di Indonesia akan menjadi salah satu penyedia tenaga kerja terampil yang potensial baik untuk Indonesia sendiri maupun negara-negara lain yang membutuhkan. Hal ini menuntut perlunya ditumbuhkan kesadaran yang tinggi akan penjaminan mutu berkelanjutan, baik dalam lingkungan internal lembaga penyelenggara maupun secara eksternal melalui badan-badan akreditasi dan sertifikasi. Keunggulan dalam memenangkan persaingan antara lulusan lembaga kursus nasional dengan lembaga kursus internasional harus menjadi salah satu fokus pengembangan di masa yang akan datang

Sebagai bangsa yang memiliki kekayaan tradisi dan budaya maka berbagai kursus dan pelatihan yang khas Indonesia sudah berkembang dengan pesat sampai saat ini, terutama dalam bidang seni, pariwisata, kuliner, dan lain-lain. Walaupun demikian, masih diperlukan upaya untuk memperoleh pangakuan yang lebih luas baik di tingkat nasional maupun internasional, mengembangkan standar kompetensi lulusan yang khas serta menjadikannya sebagai kekayaan nasional

Terkait dengan kursus desain grafis ini, maka arah pengembangan spesifik yang akan dilakukan adalah: lulusan dapat mengawali karir kerja sebagai desainer grafis khususnya terampil sebagai Operator Tata Letak Desktop Publishing.

Referensi

1. **SKKNI 2012** Bidang Desain Grafis.
2. **ICOGRADA IDA** (International Council of Graphic Design Associations a Partner of the International Design Alliance). Resolution 10.5 – Icograda General Assembly 23, Beijing, China, Sustainable Communication Design
3. **Undang Undang Republik Indonesia, nomor 1 Tahun 1970** tentang Keselamatan Kerja
4. **Adobe Certified Associate (Adobe in Design).**
5. **Adobe Certified Associate (Adobe Photosop).**
6. **Adobe Certified Associate (Adobe Illustrator).**