



LEMBAGA KURSUS DAN PELATIHAN
GO SMART

Izin Dinas Pendidikan dan Kebudayaan No. 421.1 / 1551 / 04.6c / 2022

Alamat : Dsn. Bolong Kulon RT010 RW003, Ds. Tegalsari, Kec. Candimulyo, Kab. Magelang
E-mail: lkpgosmart@gmail.com Telepon 085869477040 Website: <https://lkpgosmart.sch.id>

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

KURSUS KOMPUTER

BERBASIS

KERANGKA KUALIFIKASI NASIONAL INDONESIA

Indonesian Qualification Framework

Peraturan Presiden No. 8 Tahun 2012



Disusun oleh:

Tim LKP Go Smart

Lembaga Kursus dan Pelatihan

Go Smart

2022

RENCANA PEMBELAJARAN KURSUS DAN PELATIHAN

Bidang : Operator Cetak Saring/ Sablon - Desain Grafis

Jenjang : II – KKNi

Waktu : 7 Jam

Modul : Perintah Kerja Design dan K3 (DG–SP-01)

HARI KE (JAM)	BAHAN KAJIAN	BENTUK PEMBELAJARAN	INDIKATOR KELULUSAN	BOBOT NILAI
h-1 (3 jam)	Kemampuan membaca perintah kerja pekerjaan	Ceramah, simulasi, diskusi	<ol style="list-style-type: none"> Memberi informasi produk cetak saring yang mencakup acuan kerja dari klien atau pemberi kerja mulai dari cetak coba sampai hasil akhir Memilih dan menggunakan bahan, alat kerja dan jenis tinta cetak saring untuk pekerjaan produksi cetak saring yang tepat sesuai perintah kerja Memproduksi cetak coba dengan batasan jumlah tertentu yang mencakup kebutuhan klien atau pemberi kerja sebelum diproduksi secara massal 	9
h-2 (1 jam)	Kemampuan menyusun dan manajerial harga serta melakukan penawaran	Ceramah, demonstrasi, diskusi	Menghitung biaya kerja untuk cetak saring dalam kesesuaian cakupan kerja	3
h-2 (1 jam)	Kemampuan tentang berkomunikasi dan melakukan teknik presentasi	Ceramah, demonstrasi, diskusi	Mendeskripsikan prosedur untuk pelayanan kepada klien/ pengguna jasa/ pemberi kerja dengan tepat	3
h-3 (1 jam)	Kemampuan menguasai konsep K3	Ceramah, diskusi	Menguraikan aturan dan prinsip K3 di bidang kerja dengan benar dan tepat	3
h-3 (1 jam)	Kemampuan memahami proses kerja sesuai prinsip K3	Ceramah, praktik, diskusi	Proses pekerjaan sesuai prinsip K3	3

Waktu : 9 Jam

Modul : Pengenalan Bahan, Alat, dan Hasil (DG–SP-02)

HARI KE (JAM)	BAHAN KAJIAN	BENTUK PEMBELAJARAN	INDIKATOR KELULUSAN	BOBOT NILAI
h-4 (3 jam)	Kemampuan menentukan bahan, alat dan kualitas hasil uji cetak yang sesuai	Ceramah, diskusi	Memilih bingkai, screen, bahan peka cahaya beserta film/ kalkir/ raster/ model, pembersih/pencuci (M3, M4 atau soda api), meja sablon, rakel, tinta cetak, <i>scoop coater</i> sesuai kebutuhan dan perintah kerja	9
h-5 (3 jam)	<ol style="list-style-type: none"> Mengenali jenis tinta dan peruntukannya Memahami kegunaan tinta cetak yang bisa sesuai media yang digunakan nantinya 	Ceramah, praktik, demonstrasi, diskusi	Hasil cetak stabil, dari mulai cetak coba sampai produksi massal	9
h-6 (3 jam)	Kemampuan mengafdruck dan mentransfer master gambar	Ceramah, praktik, demonstrasi, diskusi	Hasil penduplikasian gambar/ tulisan film ke dalam screen	9

Waktu : 12 Jam

Modul : Pengantar Teknik I (DG-SP-03)

HARI KE (JAM)	BAHAN KAJIAN	BENTUK PEMBELAJARAN	INDIKATOR KELULUSAN	BOBOT NILAI
h-7 (3 jam)	Kemampuan melakukan cetakan percobaan (<i>test print</i>) diatas bahan	Ceramah, simulasi, diskusi, dan praktek	<ol style="list-style-type: none">1. Mencetakan dengan model dan media cetak sesuai cakupan perintah kerja2. Menghasilkan cetakan sesuai standar cetak yang sudah ditentukan dalam pembelajaran cetak saring3. Menjaga konsistensi kualitas hasil, seperti: kestabilan warna, presisi gambar, dan kerapihan dalam produksi cetak saring	9
h-8 (3 jam)	Pengetahuan faktual tentang ragam teknik dan istilah	Ceramah, simulasi, diskusi dan praktik langsung.	<ol style="list-style-type: none">1. Memahami istilah bahasa grafika dengan tepat2. Menentukan tingkat kerapatan screen sesuai perintah kerja dengan tepat3. Menentukan jenis tinta cetak saring sesuai cakupan perintah kerja dengan tepat4. Menggunakan varian rakel agar sesuai cakupan perintah kerja dengan tepat	9
h-9 (3 jam)	Pengetahuan faktual tentang proses pengkreasian gambar master dalam teknik cetak saring	Ceramah, simulasi, diskusi dan praktik langsung.	<ol style="list-style-type: none">1. Melakukan uji coba print (cetak) gambar/ afdruk dengan bantuan cahaya diatas bahan yang ditentukan2. Menjaga kualitas hasil uji cetak saring ke dalam proses produksi selanjutnya	9

Waktu : 6 Jam

Modul : Pengantar Teknik II (DG-SP-04)

HARI KE (JAM)	BAHAN KAJIAN	BENTUK PEMBELAJARAN	INDIKATOR KELULUSAN	BOBOT NILAI
h-11 (3 jam)	Tugas dan tanggung jawab dalam bekerja sesuai kaidah professional	Ceramah, demonstrasi, diskusi	<ol style="list-style-type: none">1. Menggunakan istilah/ bahasa grafika dalam percakapan kerja dengan tepat dan benar2. Menjalankan peran dan tugas dalam bekerja sama dalam tim dengan tepat3. Menyesuaikan hasil kerja dengan cakupan perintah kerja	9
h-12 (3 jam)	Memelihara dan mengerti durabilitas perangkat cetak saring	Ceramah, demonstrasi, diskusi	<ol style="list-style-type: none">1. Melakukan prosedur kerja sesuai standar kerja cetak saring yang berlaku2. Melakukan prosedur keselamatan kerja standar yang berhubungan dengan diri sendiri, lingkungan, dan orang lain	9

Waktu : 4 Jam

Modul : Etika Kerja (DG-SP-05)

HARI KE (JAM)	BAHAN KAJIAN	BENTUK PEMBELAJARAN	INDIKATOR KELULUSAN	BOBOT NILAI
h-13 (2 jam)	1. Mematuhi dan memahami SOP (<i>Standard Operating Procedure</i>) Kerja 2. Pengetahuan jenis bahaya di area kerja	Ceramah, demonstrasi, diskusi	Melaksanakan prosedur pengamanan lingkungan dari limbah yang ditimbulkan oleh proses kerja	6
h-14 (2 jam)	1. Memahami prosedur kerjasama Team 2. Komunikasi 3. Manajemen Team	Ceramah, simulasi, diskusi	Melakukan supervisi dan alih peran tanggung jawab dilingkungan kerjanya	6

Waktu : 4 Jam

Modul : Finalisasi Hasil Kerja (DG-SP-06)

HARI KE (JAM)	BAHAN KAJIAN	BENTUK PEMBELAJARAN	INDIKATOR KELULUSAN	BOBOT NILAI
h-15 (1 jam)	Kemampuan menganalisa hasil kerja	Ceramah, demonstrasi, diskusi	Menganalisa dan membuat kesimpulan hasil pekerjaan	3
h-15 (1 jam)	Kemampuan melakukan evaluasi hasil kerja	Ceramah, simulasi, diskusi	Laporan kesimpulan hasil pekerjaan cetak saring	3
h-16 (2 jam)	Kemampuan menyusun proposal penawaran	Ceramah, simulasi, diskusi	Menghitung biaya kerja untuk cetak saring dalam kesesuaian cakupan kerja	6

Bidang : Operator Pengolah Gambar dan Tata Letak Destop Publishing - Desain Grafis
Jenjang : III – KKNi
Waktu : 103 jam
Modul : Brief Design/ Perintah Kerja Desain dan Metodologi Riset

HARI KE (JAM)	BAHAN KAJIAN	BENTUK PEMBELAJARAN	INDIKATOR KELULUSAN	BOBOT NILAI
h-1 (2 jam)	Kemampuan membaca perintah kerja pekerjaan	Ceramah, simulasi, diskusi	Menjelaskan tata letak halaman sesuai format baku yang sudah dipersiapkan (check list)	3
h-2 (2 jam)	Metode riset sederhana dalam mengumpulkan dan menganalisa data	Ceramah, simulasi, diskusi	Menentukan satuan data terkait proses kelayakan dan urutan prioritas dengan tepat	3
h-3 (3 jam)	Aplikasi komputer grafis penata letak halaman	simulasi, diskusi dan praktik langsung	1. Menghasilkan komposisi tata letak halaman sesuai prinsip desain (harmonis, kesatuan, keseimbangan, irama) 2. Menghasilkan FA (<i>Final Artwork</i>) sesuai kebutuhan klien dengan menggunakan minimal satu piranti lunak bitmap graphic, satu piranti lunak vektor graphic, dan satu piranti lunak penata letak halaman	6
h-4 (3 jam)	Teori komposisi elemen desain (bidang, warna, bentuk, garis dan tekstur)	simulasi, diskusi dan praktik langsung	Mampu menyempurnakan hasil komposisi tata letak halaman dan membuat spesifikasi sampai kualitas hasil kerja akhir FA (<i>Final Artwork</i>)	10
h-5 (2 jam)	Prinsip-prinsip Desain (<i>Balance, Unity, Emphasis, Contrast, Harmony, Rhythm</i>)	Ceramah, simulasi, diskusi	Menghasilkan komposisi tata letak halaman sesuai prinsip desain (harmonis, kesatuan, keseimbangan, irama)	10
h-6 (3 jam)	Dasar-dasar Tipografi	Ceramah, simulasi, diskusi	Mampu menggunakan huruf dalam bidang kerja	10
h-7 (3 jam)	Aplikasi komputer grafis pengolah citra/ gambar	simulasi, diskusi dan praktik langsung	Mampu memberikan warna dan pola isian pada obyek vektor	10
h-8 (2 jam)	Membaca Brief	Ceramah, simulasi, diskusi	Mengidentifikasi perintah kerja dari klien/pemberi tugas	5
h-9 (3 jam)	Aplikasi komputer grafis pra- cetak	simulasi, diskusi dan praktik langsung	Mampu melakukan <i>Digital Imaging</i> / olah gambar digital dalam bentuk manipulasi citraan dan koreksi warna sesuai kebutuhan klien	10
h-10 (3 jam)	Aplikasi komputer grafis pengolah citra/ gambar	simulasi, diskusi dan praktik langsung	Mampu menghasilkan gambar digital olahan sesuai perintah kerja	10
h-11 (3 jam)	Membaca Brief	Ceramah, simulasi, diskusi	Mengidentifikasi perintah kerja dari klien/pemberi tugas.	5
h-12 (3 jam)	Aplikasi komputer grafis pra- cetak	simulasi, diskusi dan praktik langsung.	Mampu menggunakan alat kerja yang tersedia dalam perangkat lunak pengolah grafis berbasis vektor.	10
h-13 (3 jam)	Aplikasi komputer grafis pengolah citra/ gambar	simulasi, diskusi dan praktik langsung.	Mampu memberikan warna dan pola isian pada obyek vektor.	10
h-14 (2 jam)	Dasar-dasar Tipografi	Ceramah, simulasi, diskusi	Mampu menggunakan huruf dalam bidang kerja.	8
h-15 (3 jam)	Aplikasi komputer grafis penata letak halaman.	simulasi, diskusi dan praktik langsung.	Mampu mengatur posisi obyek vektor dan membuat pengulangan bentuk secara sistematis dan mengikuti pola tertentu.	8
h-16 (3 jam)	Aplikasi komputer grafis pengolah citra/ gambar	simulasi, diskusi dan praktik langsung.	Mampu menghasilkan gambar digital olahan sesuai perintah kerja	10

h-17 (3 jam)	Teknik Komunikasi	Ceramah, simulasi, diskusi	Memahami teknik berkomunikasi dasar dengan klien/pengguna jasa/ pemberi kerja	5
h-18 (3 jam)	Teori Warna	Ceramah, simulasi, diskusi	Memahami konsep umum tentang warna yang digunakan dalam desain tata letak halaman	5
h-19 (3 jam)	Dasar-dasar tipografi	Ceramah, simulasi, diskusi	Memahami konsep umum tentang tipografi, <i>character style, paragraph style</i>	7
h-20 (3 jam)	Aplikasi komputer grafis penata letak halaman	simulasi, diskusi dan praktik langsung	Memahami metode dan prosedur desain tata letak	10
h-21 (3 jam)	Prinsip Desain	simulasi, diskusi dan praktik langsung	Memahami prinsip desain untuk tata letak halaman	10
h-22 (3 jam)	Teori Warna	simulasi, diskusi dan praktik langsung	Memahami Teori Warna dan Tipografi	7
h-23 (3 jam)	Aplikasi komputer grafis penata letak halaman.	simulasi, diskusi dan praktik langsung	Mengetahui karakteristik dan fungsi berbagai piranti lunak desain tata letak yang umum	10
h-24 (3 jam)	Aplikasi komputer grafis berbasis vector	simulasi, diskusi dan praktik langsung	Menguasai pengetahuan prosedural tentang penggunaan satu piranti lunak penata letak halaman	10
h-25 (3 jam)	Aplikasi komputer grafis pengolah citra/gambar	simulasi, diskusi dan praktik langsung	Pengetahuan faktual ttg spesifikasi FA (Final Artwork) untuk media cetak	8
h-26 (3 jam)	Pengantar HAKII	Ceramah, simulasi, diskusi	Menguasai pengetahuan faktual tentang HAKI dan implementasinya	5
h-27 (3 jam)	Teknik Komunikasi	Ceramah, simulasi, diskusi	Memahami teknik berkomunikasi dasar dengan klien/ pengguna jasa/ pemberi kerja	5
h-28 (3 jam)	Aplikasi komputer grafis pengolah citra/gambar	simulasi, diskusi dan praktik langsung	Mengerti tentang pengetahuan faktual dalam penggunaan resolusi, ukuran dan format berkas gambar digital yang sesuai perintah kerja	10
h-29 (3 jam)	Aplikasi komputer grafis pengolah citra/gambar	simulasi, diskusi dan praktik langsung	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	10
h-30 (3 jam)	Aplikasi komputer grafis pengolah citra/gambar	simulasi, diskusi dan praktik langsung	Memahami metode dan prosedur olah gambar digital	10
h-31 (3 jam)	Aplikasi komputer grafis pengolah citra/gambar	simulasi, diskusi dan praktik langsung	Memahami fungsi operasi alat (<i>tools</i>) dan bidang kerja (<i>workspace</i>) pada perangkat lunak pengolah gambar berbasis <i>bitmap</i>	10
h-32 (3jam)	Teknik Komunikasi	Ceramah, simulasi, diskusi	Memahami teknik berkomunikasi dasar dengan klien/ pengguna jasa/ pemberi kerja	5
h-33 (3 jam)	Aplikasi komputer grafis berbasis vector	simulasi, diskusi dan praktik langsung	Mengerti tentang pengetahuan faktual dalam penggunaan resolusi, ukuran dan format berkas olah grafis vektor yang sesuai perintah kerja	10
h-34 (3 jam)	Aplikasi komputer grafis berbasis vector	simulasi, diskusi dan praktik langsung	Memahami fungsi operasi alat (<i>tools</i>) dan bidang kerja (<i>workspace</i>) pada perangkat lunak pengolah grafis berbasis vector	10
h-35 (3 jam)	Aplikasi komputer grafis berbasis vector	simulasi, diskusi dan praktik langsung	Memahami metode dan prosedur olah grafis vektor	10
h-36 (3 jam)	Standar Operating Procedure (Prosedur Tata Laksana) Destop Publishing	Ceramah, simulasi, diskusi	Mampu bertanggung jawab terhadap pekerjaan sendiri, kerjasama, dan komunikasi di lingkup kerja. Dapat diberi tanggung jawab oleh rekan kerja, seperti menggantikan teman kerja yang sakit, atau berhalangan hadir	5