

## 87% Unique

Total 23684 chars, 3025 words, 133 unique sentence(s).

**Custom Writing Services** - Paper writing service you can trust. Your assignment is our priority! Papers ready in 3 hours! Proficient writing: top academic writers at your service 24/7! Receive a premium level paper!

**STORE YOUR DOCUMENTS IN THE CLOUD** - 1GB of private storage for free on our new file hosting!

| Results    | Query  | Domains (original links)  |
|------------|--|---|
| 11 results | <a href="#">Tahapan penelitian diawali dengan analisa data kompetensi, pengolahan hasil analisa data menjadi data visual</a>               | <a href="#">stiki.academia.edu</a> <a href="#">journal2.um.ac.id</a> <a href="#">academia.edu</a> <a href="#">journaltocs.ac.uk</a> <a href="#">researchgate.net</a> <a href="#">garuda.ristekdikti.go.id</a> <a href="#">scribd.com</a> <a href="#">journaltocs.ac.uk</a> <a href="#">garuda.ristekdikti.go.id</a> |
| 3 results  | <a href="#">Kata kunci: Infografis, Multimedia dan Desain Grafis, Jawa Timur</a>   | <a href="#">journal2.um.ac.id</a> <a href="#">scribd.com</a>  |
| Unique     | <a href="#">2 - Desember 2017 e-ISSN 2548-6543 99CBT)</a>  | -   |
| Unique     | <a href="#">Infografis merupakan cara baru untuk memvisualisasikan data</a>  | -   |
| 3 results  | <a href="#">Dalam kata lain, infografis adalah visualisasi informasi atau visualisasi data</a>   | <a href="#">researchgate.net</a> <a href="#">journal2.um.ac.id</a>  |
| Unique     | <a href="#">Visualisasi adalah cara pandang manusia, menginterpretasikan, menggunakan dan mengkomunikasikan informasi visual</a>           | -   |
| 4 results  | <a href="#">(Niebaum, 2015) Multimedia muncul melalui media masa diawal 1990</a>   | <a href="#">researchgate.net</a> <a href="#">journal2.um.ac.id</a> <a href="#">scribd.com</a>   |
| Unique     | <a href="#">Multimedia merupakan penggabungan dua kata "multi" dan "media"</a>   | -   |
| Unique     | <a href="#">Multi berarti "banyak" sedangkan media atau bentuk jamaknya berarti medium</a>   | -   |
| Unique     | <a href="#">Saat ini istilah lebih trendi yang sama-sama membingungkan adalah "new media"(BNSP, 2014)</a>                                  | -   |
| Unique     | <a href="#">Multimedia dikategorikan menjadi 2, yakni multimedia content production dan multimedia communication</a>                       | -   |
| Unique     | <a href="#">Kompetensi umum meliputi: Administrasi, Pemasaran, Teknisi, Keselamatan Kerja, Menulis Naskah Cerita, Merancang Multimedia</a> | -   |

|            |  |  |
|------------|--|--|
| 3 results  | <a href="#">Sedangkan kompetensi Khusus meliputi pembuatan efek khusus dan sulih suara</a>                             | <a href="http://journal2.um.ac.id_es.scribd.com">journal2.um.ac.id es.scribd.com</a>   |
| Unique     | <a href="#">Desain grafis menjadi bagian dari keilmuan seni rupa dan komunikasi yang saling melengkapi</a>             | -  |
| 2 results  | <a href="#">Bidang profesi Desain Grafis dapat berkarya didalam penerbitan, media massa cetak dan biro-biro grafis</a> | <a href="http://journal2.um.ac.id">journal2.um.ac.id</a>   |
| Unique     | <a href="#">Berikut hubungan desain grafis dengan bidang lainnya: Gambar</a>   | -  |
| Unique     | <a href="#">Kompetensi bentuk meliputi kemampuan untuk mengkomposisi- kan berbagai elemen visual</a>                   | -  |
| 3 results  | <a href="#">Keseimbangan dapat berupa keseimbangan simetris, asimetris dan radial</a>                                  | <a href="http://journal2.um.ac.id_researchgate.net">journal2.um.ac.id researchgate.net</a>   |
| Unique     | <a href="#">Jika terlalu banyak kontras yang tercipta dapat mengakibatkan kekacauan</a>                                | -  |
| Unique     | <a href="#">Tahap Realization, tahap ini infografis dipublikasikan melalui laman situs LSPTIK</a>                      | -  |
| Unique     | <a href="#">Berikut data peserta asesment: Tabel</a>   | -  |
| Unique     | <a href="#">Skema Junior Multimedia terdiri dari unit kompetensi TIK</a>   | -  |
| Unique     | <a href="#">MM01.005.01 Mengidentifikasi Komponen Multimedia, TIK</a>  | -  |
| 11 results | <a href="#">MM02.032.01 Membuat, memanipulasi dan menggabungkan gambar 2D, TIK</a>                                     | <a href="http://researchgate.net">researchgate.net</a> <a href="http://journal2.um.ac.id">journal2.um.ac.id</a> <a href="http://academia.edu">academia.edu</a><br><a href="http://lspp2kptk2-jakut.org">lspp2kptk2-jakut.org</a> <a href="http://lsp.smkn2-bjm.sch.id">lsp.smkn2-bjm.sch.id</a><br><a href="http://ar.scribd.com">ar.scribd.com</a> <a href="http://scribd.com">scribd.com</a> <a href="http://id.scribd.com">id.scribd.com</a> <a href="http://scribd.com">scribd.com</a><br><a href="http://es.scribd.com">es.scribd.com</a>                           |
| 34 results | <a href="#">MM02.053.01 Membuat dan memanipulasi gambar-gambar digital, TIK</a>  | <a href="http://researchgate.net">researchgate.net</a> <a href="http://kidandk.blogspot.com">kidandk.blogspot.com</a> <a href="http://lsptik.or.id">lsptik.or.id</a><br><a href="http://text-id.123dok.com">text-id.123dok.com</a> <a href="http://journal2.um.ac.id">journal2.um.ac.id</a><br><a href="http://lpspmkn3banjarmasin.id">lpspmkn3banjarmasin.id</a> <a href="http://indo-asia.com">indo-asia.com</a><br><a href="http://id.123dok.com">id.123dok.com</a> <a href="http://id.123dok.com">id.123dok.com</a> <a href="http://pt.scribd.com">pt.scribd.com</a> |
| Unique     | <a href="#">MM02.070.01 Menggabungkan gambar 2D ke dalam sajian multimedia, TIK</a>                                    | -  |
| Unique     | <a href="#">MM02.071.01 Menggabung- kan fotografi digital ke dalam sajian multimedia, dan TIK</a>                      | -  |
| Unique     | <a href="#">Op02.019.01 Mengoperasikan piranti lunak pengolah gambar vector</a>  | -  |
| Unique     | <a href="#">Skema Video Editing terdiri dari unit kompetensi TIK</a>   | -  |
| Unique     | <a href="#">MM01.007.01 Memilih dan Memakai Software dan Hardware untuk Multimedia, TIK</a>                            | -  |
| Unique     | <a href="#">MM02.032.01 Membuat, Memanipulasi, dan Menggabung Gambar 2D, TIK</a>                                       | -  |
| Unique     | <a href="#">MM02.031.01 Menggabung, Merancang dan Menyunting Video Digital, TIK</a>                                    | -  |
| Unique     | <a href="#">MM02.072.01 Menggabungkan Audio ke Dalam Sajian Multimedia dan TIK</a>                                     | -  |
| Unique     | <a href="#">MM02.074.01 Menggabungkan Video ke Dalam Sajian Multimedia</a>   | -  |

|           |   |   |
|-----------|---|---|
| 4 results | <a href="#">Skema grafika fundamental terdiri dari 4 unit kompetensi, diantaranya TIK</a>   | <a href="#">journal2.um.ac.id</a> <a href="#">researchgate.net</a> <a href="#">scribd.com</a>   |
| 9 results | <a href="#">DG01.001.01 Menerapkan Pengetahuan Dasar Desain, TIK</a>  | <a href="#">lsppolimedia.org</a> <a href="#">staff.uks.ac.id</a> <a href="#">researchgate.net</a> <a href="#">slideshare.net</a> <a href="#">vdokumen.com</a> <a href="#">scribd.com</a> <a href="#">indo-asia.com</a> <a href="#">academia.edu</a> |
| Unique    | <a href="#">DG01.003.01 Menerapkan Pengetahuan Tentang Metode Grafika, TIK</a>  | -   |
| Unique    | <a href="#">DG01.008.01 Menyusun Brief Teknis Spesifikasi Cetak, TIK</a>  | -   |
| Unique    | <a href="#">DG02.001.01 Memaparkan Kembali Brief Teknis Spesifikasi Kepada Pihak Lain dan TIK</a>                                   | -   |
| Unique    | <a href="#">DG02.003.01 Mengerjakan Final Artwork</a>   | -   |
| Unique    | <a href="#">Skema Digital Imaging terdiri dari 4 unit kompetensi, yaitu TIK</a>   | -   |
| Unique    | <a href="#">MM01.005.01 Mengidentifikasi Komponen Multimedia, TIK</a>   | -   |
| Unique    | <a href="#">MM01.007.01 Memilih dan Memakai Software dan Hardware untuk Multimedia, TIK</a>   | -   |
| Unique    | <a href="#">MM02.071.01 Menggabungkan fotografi digital ke dalam sajian multimedia dan TIK</a>                                      | -   |
| Unique    | <a href="#">MM02.053.01 Membuat dan Memanipulasi Gambar-Gambar Digital</a>  | -   |
| Unique    | <a href="#">Kegiatan tersebut meliputi uji kompetensi di Surabaya, Jombang, Tulungagung, Malang dan Mojokerto</a>                   | -   |
| Unique    | <a href="#">Tugas tersebut berupa membuat produk tertentu (sesuai dengan skema yang diujikan) dalam waktu tertentu</a>              | -   |
| Unique    | <a href="#">2 - Desember 2017 e-ISSN 2548-6543 103 Gambar</a>   | -   |
| Unique    | <a href="#">Kesederhanaan yang dimunculkan dalam pemilihan huruf yang digunakan</a>   | -   |
| 2 results | <a href="#">Huruf yang digunakan terdapat 2 huruf, yakni Impact dan Arial</a>   | <a href="#">scribd.com</a>  |
| Unique    | <a href="#">Impact dipilih dikarenakan memiliki badan huruf yang tebal</a>  | -   |
| Unique    | <a href="#">Sedangkan Arial memiliki karakter formal dengan keterbacaan yang baik</a>   | -   |
| Unique    | <a href="#">Berikut karakter huruf Arial dan Impact: Gambar</a>   | -   |
| Unique    | <a href="#">Warna cyan yang cerah menggambarkan sebuah tujuan yang cemerlang</a>  | -   |
| Unique    | <a href="#">Kompeten dan belum kompeten digunakan warna merah sebagai tanda</a>   | -   |
| Unique    | <a href="#">Visualisasi Warna Ikon yang digunakan terdapat beberapa, diantaranya laptop, pentablet, HP, cangkir kopi, lingkaran</a> | -   |
| Unique    | <a href="#">Infografis Infografis menggunakan prinsip desain sebagai acuan penyusunan komposisi</a>                                 | -   |

|           |  |                            |
|-----------|--|----------------------------|
| Unique    | <a href="#">Keseimbangan menggunakan keseim- bangan asimetris, dimana keseimbangan ini memberikan persepsi dinamis</a>                 | -                          |
| 2 results | <a href="#">Kesatuan, prinsip tersebut dapat diamati dari pemilihan jenis huruf</a>  | <a href="#">scribd.com</a> |
| Unique    | <a href="#">Terdapat 2 jenis huruf yang termasuk dalam satu golongan, yakni sans serif</a>   | -                          |
| Unique    | <a href="#">Deskripsi infografis Penggunaan font: Gambar 10</a>  | -                          |
| Unique    | <a href="#">Digunakan pada headline infografis memberikan persepsi kepada khalayak tentang pentingnya informasi tersebut</a>           | -                          |
| Unique    | <a href="#">Penggunaan huruf Arial pada infografis Penggunaan huruf Arial pada bodycopy</a>  | -                          |
| Unique    | <a href="#">Journal of Art, Design, Art Education And Culture Studies (JADECS), Vol 2 No</a>   | -                          |
| Unique    | <a href="#">2 - Desember 2017 e-ISSN 2548-6543 105 Gambar 12</a>   | -                          |
| Unique    | <a href="#">Proyeksi top view meja kerja Proyeksi top view dari sebuah meja kerja seorang desainer</a>                                 | -                          |
| 2 results | <a href="#">Menggambarkan informasi yang disampaikan tentang multimedia dan desain</a>   | <a href="#">scribd.com</a> |
| Unique    | <a href="#">Penggunaan alur yang disesuaikan dengan cara pembacaan tulisan latin, bertujuan untuk memudahkan penyampaian informasi</a> | -                          |
| Unique    | <a href="#">DAFTAR RUJUKAN BNSP, “Keputusan Menteri Tenaga Kerja Dan Transmigrasi Republik Indonesia Nomor : kep</a>                   | -                          |
| Unique    | <a href="#">id/linkTabel Statis/view/id/287, diakses bulan Mei 2017</a>  | -                          |
| Unique    | <a href="#">BNSP, “Mengembangkan Perangkat Asesmen: Panduan Pelatihan”, 2012</a>   | -                          |
| Unique    | <a href="#">Taufik, Muhammad, “Infografis Sebagai Bahasa Visual Pada Surat Kabar Tempo”,Techno Com</a>                                 | -                          |
| Unique    | <a href="#">TIMUR 98 INFOGRAFIS KOMPETENSI MULTIMEDIA DAN DESAIN GRAFIS DI PROVINSI JAWA TIMUR Saiful Yahya</a>                        | -                          |
| Unique    | <a href="#">Abstract: Infographics is a visual representation based on the data to facilitate the comprehension</a>                    | -                          |
| Unique    | <a href="#">cultures ranging from Osing culture in the eastern end of the province to Mataraman culture</a>                            | -                          |
| Unique    | <a href="#">Research Competence of multimedia and graphic design of young generation work on 5 East</a>                                | -                          |
| Unique    | <a href="#">Research flow begins with data analysis of competence, processing of data analysis results into</a>                        | -                          |
| Unique    | <a href="#">Data processing becomes visual data through stages, extracting visual data related to data, simplifying</a>                | -                          |
| Unique    | <a href="#">Key Words: Infographic , Multimedia and Graphic Design, East Java Abstrak: Infografis merupakan bentuk</a>                 | -                          |
| Unique    | <a href="#">Jawa timur sebagai salah satu provinsi yang memiliki 9 suku bangsa yang memiliki keragaman</a>                             | -                          |
| Unique    | <a href="#">Penelitian Kompetensi multimedia dan desain grafis angkatan muda kerja pada 5 kota Jawa Timur</a>                          | -                          |

|           |  |  |
|-----------|--|--|
| Unique    | <a href="#">Pengolahan data menjadi data visual melalui tahapan, penggalan data visual yang berhubungan dengan data,</a>                         | -  |
| Unique    | <a href="#">lainnya, seperti Sumber Daya Alam (SDA), Sumber Daya Kapital (SDK), serta Sumber Daya Buatan (SDB),</a>                              | -  |
| Unique    | <a href="#">investasi (human investment), yang akan menghasilkan nilai tambah berlipat ganda jika dikelola dengan baik dan</a>                   | -  |
| Unique    | <a href="#">Stagnansi atau bahkan kegagalan pencapaian sasaran pembangunan dimanapun, lebih disebabkan kegagalan dalam memposisikan peran</a>    | -  |
| Unique    | <a href="#">Pemerintah Nomor 23 tahun 2004 tentang Badan Nasional Sertifikasi Profesi, Negara Indonesia telah membentuk Badan</a>                | -  |
| Unique    | <a href="#">BNSP merupakan badan independen yang bertanggung jawab kepada Presiden yang memiliki kewenangan sebagai otoritas</a>                 | -  |
| Unique    | <a href="#">Pembentukan BNSP merupakan bagian integral dari pengembangan paradigma baru dalam sistem penyiapan tenaga kerja</a>                  | -  |
| Unique    | <a href="#">paradigma baru terdapat dua prinsip yang menjadi dasarnya yaitu pertama, penyiapan tenaga kerja didasarkan atas</a>                  | -  |
| 1 results | <a href="#">berbasis kompetensi (Competency Based Training Journal of Art, Design, Art Education And Culture Studies (JADECS).</a>               | <a href="http://journal2.um.ac.id">journal2.um.ac.id</a>   |
| Unique    | <a href="#">□ Tes tertulis □ Tes lisan □ Simulasi role play studi kasus</a>  | -  |
| Unique    | <a href="#">Observasi terhadap kinerja yang sesungguhnya adalah mengobservasi peserta uji kompetensi pada saat melakukan pekerjaan</a>           | -  |
| 4 results | <a href="#">mengikuti ujian diruang kelas atasu membawa ujian untuk diselesaikan dirumah, contoh tes tertulis adalah jawaban</a>                 | <a href="http://researchgate.net">researchgate.net</a> <a href="http://journal2.um.ac.id">journal2.um.ac.id</a> <a href="http://scribd.com">scribd.com</a> |
| Unique    | <a href="#">Tes lisan adalah menilai kemampuan peserta uji kompetensi dalam mendengarkan, menginterpretasikan dan mengkomunikasikan gagasan</a>  | -  |
| Unique    | <a href="#">Simulasi role play studi kasus adalah menciptakan situasi tiruan dengan pengaturan di</a>  | -  |
| Unique    | <a href="#">Portfolio merupakan pemaparan ragam bukti yang menunjukkan kriteria kinerja, contohnya memberikan kualifikasi, uraian pekerjaan,</a> | -  |
| Unique    | <a href="#">Infografis adalah informasi grafis yang merupakan representasi visual dari sebuah kumpulan data, informasi dan</a>                   | -  |
| Unique    | <a href="#">Sehingga Infografis yang merupakan salah satu media komunikasi visual menyajikan kombinasi data dan informasi</a>                    | -  |
| Unique    | <a href="#">Penggunaan infografis pada berbagai permasalahan, dalam bidang kedoteran, dirgantara, ekonomi, sejarah, olahraga, politik dan</a>    | -  |
| Unique    | <a href="#">Tujuan dari visualisasi adalah untuk mengkomunikasikan informasi dengan jelas dan efektif dengan cara menggunakan</a>                | -  |

|           |  |   |
|-----------|--|---|
| Unique    | <a href="#">Mereka membuat desain untuk menyampaikan informasi yang kompleks dengan lebih jelas dibandingkan melalui teks</a>                    | -   |
| Unique    | <a href="#">Dengan menggunakan kata- kata, nomer, simbol, warna dan gambar, infografis menyampaikan pesan penting kepada</a>                     | -   |
| Unique    | <a href="#">Istilah ini dipakai untuk menyatukan menyatukan teknologi digital dan analog dibidang entertainment, publishing, communications,</a> | -   |
| Unique    | <a href="#">Kompetensi Kerja Nasional Indonesia Sektor Komunikasi dan Informatika sector Komunikasi sub sector Pos dan Telekomunikasi</a>        | -   |
| Unique    | <a href="#">game, entertainment, dll) Atau penggunaan sejumlah teknologi yang berbeda yang memungkinkan untuk menggabungkan media (text,</a>     | -   |
| 7 results | <a href="#">adalah multimedia yang menggunakan media (masa), seperti televisi, radio, cetak, dan Internet, untuk mempublikasikan</a>             | <a href="#">researchgate.net</a> <a href="#">daniaecharera.blogspot.com</a><br><a href="#">journal2.um.ac.id</a> <a href="#">daniaecharera.blogspot.com</a><br><a href="#">es.scribd.com</a> <a href="#">scribd.com</a> |
| Unique    | <a href="#">Cetak □ Musik □ Game □ Entertainment □ Tutorial □ ICT (Internet) Keterkaitan antara multimedia</a>                                   | -   |
| Unique    | <a href="#">⌘ ⌘ ⌘ ⌘ ⌘ ⌘ Standart Kompetensi Multimedia terdiri dari kompetensi umum, inti</a>  | -   |
| Unique    | <a href="#">Kompetensi Inti terdiri dari: Menggunakan Kamera, Menyunting Gambar &amp; Suara, Membuat Animasi, Kreasi Gambar</a>                  | -   |
| Unique    | <a href="#">tentang Penetapan Rancangan Standart Kompetensi Kerja Nasional Indonesia Sektor Komunikasi dan Informatika sub sector Teknologi</a>  | -   |
| 2 results | <a href="#">Desain grafis juga dapat menunjang perusahaan non komunikasi sebagai inhouse graphics di departemen promosi</a>                      | <a href="#">journal2.um.ac.id</a>   |
| Unique    | <a href="#">Kaitan desain grafis dengan bidang lainnya Kompetensi desain grafis terdiri dari 3 kompetensi, yakni</a>                             | -   |
| Unique    | <a href="#">Berikut adalah kerangka acuan Kompetensi Umum, Inti dan Khusus mencakup: Kompetensi umum terdiri dari</a>                            | -   |
| Unique    | <a href="#">Kompetensi Teknis meliputi kemampuan Journal of Art, Design, Art Education And Culture Studies (JADECS),</a>                         | -   |
| Unique    | <a href="#">2 - Desember 2017 e-ISSN 2548-6543 101 untuk menggunakan perangkat, teknologi dan material (bahan),</a>                              | -   |
| Unique    | <a href="#">Kompetensi Konten meliputi kemampuan untuk mengidentifikasi permasalahan desain dan menciptakan interpretasi visual dari pesan</a>   | -   |
| Unique    | <a href="#">Sedangkan kompetensi Konteks adalah kemampuan untuk menciptakan ekspresi visual dan membangun persepsi dalam menyampaikan</a>        | -   |
| Unique    | <a href="#">Branding, Komunikasi Pemasaran dan Manajemen serta kemampuan untuk memahami dasar-dasar dari disiplin ilmu Ilustrasi dan</a>         | -   |
| Unique    | <a href="#">dengan suku Osing, hingga ke barat dengan budaya Mataraman dan suku Madura di Utara hingga</a>                                       | -   |

|           |  |   |
|-----------|--|---|
| 3 results | <a href="#">Keragaman budaya memunculkan stigma bahwa masyarakat Jatim sangat mudah bergaul dengan suku lain yang</a>  | <a href="http://journal2.um.ac.id">journal2.um.ac.id</a> <a href="http://researchgate.net">researchgate.net</a> |
| Unique    | <a href="#">Jawa, Madura dan Osing adalah suku- suku terbesar di Jatim (BPS tahun 2014), berikut</a>   | -   |
| 1 results | <a href="#">Jumlah Suku di Jawa Timur METODE Metode untuk pengembangan Infografis Kompetensi Multimedia dan Desain</a>   | <a href="http://journal2.um.ac.id">journal2.um.ac.id</a>  |
| Unique    | <a href="#">Tahapan pengembangan infografis ini menggunakan model Plomp (1997,5) yang terdiri dari 5 tahapan yakni</a>   | -   |
| Unique    | <a href="#">Tahap prelinary investigation, tahapan ini peneliti mengumpulkan data-data atau informasi yang terdapat di lapangan, mengidentifikasi</a>            | -   |
| Unique    | <a href="#">Tahap Design, dengan mengacu pada prinsip desain sebagai berikut: Keseimbangan Terciptanya susunan yang menjadi</a>                                  | -   |
| Unique    | <a href="#">Kontras Tercipta dari perbedaan yang tercipta antar elemen pada komposisi sehingga menimbulkan kesan menonjol</a>                                    | -   |
| Unique    | <a href="#">Konsistensi Kesamaan antar elemen Ruang Kosong Tercipta untuk memberikan batasan didalam komposisi yang berfungsi</a>                                | -   |
| Unique    | <a href="#">HASIL Prelinary investigation Tahapan ini menghasilkan data berupa jumlah peserta asesment yang berasal dari</a>                                     | -   |
| Unique    | <a href="#">5 skema, yakni Skema Junior Multimedia, Video Editing, Basic Multimedia untuk bidang Multimedia serta skema</a>                                      | -   |
| 3 results | <a href="#">Kegiatan uji kompetensi yang diteliti adalah kegiatan uji kompetensi LSPTIK yang dilakukan oleh berada</a>   | <a href="http://researchgate.net">researchgate.net</a> <a href="http://scribd.com">scribd.com</a>               |
| Unique    | <a href="#">Sebelum dilakukan uji kompetensi, panitia melakukan penjabaran terhadap skema, berikut dokumentasi penjabaran skema: Gambar</a>                      | -   |
| Unique    | <a href="#">Penjabaran skema oleh panitia Penjabaran skema ini dilakukan untuk menjelaskan unit-unit kompetensi yang akan</a>                                    | -   |
| Unique    | <a href="#">Diskusi penjabaran skema Mekanisme uji kompetensi dilakukan dengan metode simulasi tempat kerja, wawancara dan</a>                                   | -   |
| Unique    | <a href="#">Simulasi tempat kerja dilakukan dengan mengkondisikan peserta berada ditempat kerja yang mendapatkan tugas untuk</a>                                 | -   |
| Unique    | <a href="#">Setelah selesai mengerjakan tugas tersebut, peserta diminta pertanggung- jawaban terhadap hasil pekerjaannya dengan dilakukan</a>                    | -   |
| Unique    | <a href="#">Berikut contoh proses observasi yang dilakukan: Journal of Art, Design, Art Education And Culture</a>  | -   |
| Unique    | <a href="#">orientasi rekreasi, Dinamis, Semangat, kecerahan Tahap Design Berdasarkan tahap prelinery investigation, didapatkan sebuah konsep “kesederhanaan</a> | -   |
| Unique    | <a href="#">Jenis huruf yang digunakan menggunakan sans serif, yaitu huruf yang struktur anatominya tidak miliki</a>   | -   |
| Unique    | <a href="#">Karakter huruf Impact Warna yang digunakan untuk infografis mengacu kepada warna yang bersifat dinamis</a>   | -   |

|        |  |   |
|--------|--|---|
| Unique | <a href="#">Biru untuk kompeten yang memiliki makna profesionalitas dan merah untuk belum kompeten yang memiliki</a>                       | - |
| Unique | <a href="#">Kopi Sebagai “teman” desainer untuk bekerja kreatif 5 Lingkaran Sebagai satu kesatuan yang utuh yang</a>                       | - |
| Unique | <a href="#">Tahap Realization Hasil dari penelitian ini adalah publikasi data kompetensi multimedia dan desain grafis</a>                  | - |
| Unique | <a href="#">Kesatuan dalam infografis tercurah pada penggunaan warna yang berada pada dua hue, yakni jingga</a>                            | - |
| Unique | <a href="#">Prinsip kesatuan yang lainnya diterjemahkan dalam pemilihan warna yang menggunakan warna biru sebagai dominasi</a>             | - |
| Unique | <a href="#">penggunaan huruf Impact pada infografis Menggunakan huruf Impact yang memiliki karakter tegas, mudah terbaca</a>               | - |
| Unique | <a href="#">Jenis huruf yang digunakan Arial Normal memberikan dampak keterbacaan yang baik, berkesan modern dengan</a>                    | - |
| Unique | <a href="#">Didukung dengan keberadaan perangkat kerja yang lazim digunakan oleh desainer, yakni pen tablet, komputer</a>                  | - |
| Unique | <a href="#">alur pembacaan infografis Irama alur membaca infografis diawali dari atas kebawah dan dari</a>                                 | - |
| Unique | <a href="#">penggunaan ikon yang miring Penggunaan ikon miring bertujuan untuk menyampaikan profesi bidang multimedia dan</a>              | - |
| Unique | <a href="#">115/MEN/III/2007 tentang Penetapan Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia Sektor Komunikasi Sub Sektor Pos dan</a>        | - |
| Unique | <a href="#">Standart Kompetensi Kerja Nasional Indonesia Sektor Komunikasi dan Informatika sub sector Teknologi dan Informatika bidang</a> | - |
| Unique | <a href="#">Hapsari, Melati Indri, “Pengkajian Program Kursus Dan Pelatihan Terkait Dengan Jenis Keterampilan, Sertifikasi Dan</a>         | - |
| Unique | <a href="#">MULTIMEDIA DAN DESAIN GRAFIS DI PROVINSI JAWA TIMUR 106 Carroll and aura Bellows, “Infographics: An</a>                        | - |
| Unique | <a href="#">Siricharoen, Waralak V., “Infographics: The New Communication Tools in Digital Age” The International Conference</a>           | - |

Top plagiarizing domains: [journal2.um.ac.id](#) (16 matches); [scribd.com](#) (13 matches); [researchgate.net](#) (12 matches); [es.scribd.com](#) (3 matches); [academia.edu](#) (3 matches); [journaltoes.ac.uk](#) (2 matches); [id.123dok.com](#) (2 matches); [daniaecharera.blogspot.com](#) (2 matches); [indo-asia.com](#) (2 matches); [garuda.ristekdikti.go.id](#) (2 matches); [pt.scribd.com](#) (1 matches); [lspolimedia.org](#) (1 matches); [vdokumen.com](#) (1 matches); [slideshare.net](#) (1 matches); [staff.uks.ac.id](#) (1 matches); [id.scribd.com](#) (1 matches); [ar.scribd.com](#) (1 matches); [lsp.smkn2-bjm.sch.id](#) (1 matches); [lsp2kptk2-jakut.org](#) (1 matches); [stiki.academia.edu](#) (1 matches); [kidankd.blogspot.com](#) (1 matches); [text-id.123dok.com](#) (1 matches); [lsptik.or.id](#) (1 matches); [lspsmkn3banjarmasin.id](#) (1 matches);



Saiful Yahya, Mahendra Wibawa, Surya Afandy INFOGRAFIS KOMPETENSI MULTIMEDIA DAN DESAIN GRAFIS DI PROVINSI JAWA TIMUR 98 INFOGRAFIK MULTIMEDIA DAN DESAIN GRAFIS DI PROVINSI JAWA TIMUR Saiful Yahya 1, Mahendra Wibawa, Surya Afandy 1 DKV STIKI Malang 1. yaha@stiki.ac.id, mahendra@stiki.ac.id, surya@stiki.ac.id. Abstract: Infographics is a visual representation based on the data to facilitate the comprehension of the reading of data submitted. East Java as one of the nine ethnic provinces that have a diversity of cultures ranging from Oling culture in the eastern end of the province to Mataraman culture in the western end. Research Competence of multimedia and graphic design of young generation work on 5 East Java city as data of sampling. Research flow begins with data analysis of competence, processing of data analysis results into visual data. The processing becomes visual data through stages, extracting visual data related to data, simplifying the form of visual data, compiling visual data and visual finalization. Key Words: Infographic, Multimedia and Graphic Design, East Java Abstract: Infografis merupakan bentuk penyajian visual berdasarkan data-data untuk memudahkan pemahaman pembacaan data yang disampaikan. Jawa timur sebagai salah satu provinsi yang memiliki 9 suku bangsa yang memiliki keragaman budaya mulai dari budaya Osing di ujung timur provinsi hingga budaya Mataraman di ujung barat. Penelitian Kompetensi multimedia dan desain grafis angkatan muda kerja pada 5 kota Jawa Timur sebagai data sampling. Tahapan penelitian diawali dengan analisa data kompetensi, pengolahan hasil analisa data menjadi data visual. Pengolahan data menjadi data visual melalui tahapan, penggalan data visual yang berhubungan dengan data, penyederhanaan bentuk data visual, pengkomposisian data visual dan finalisasi visual. Kata kunci: Infografis, Multimedia dan Desain Grafis, Jawa Timur. Sumber Daya Manusia (SDM) merupakan faktor yang memiliki posisi sangat strategis dibandingkan faktor-faktor pembangunan lainnya, seperti Sumber Daya Alam (SDA), Sumber Daya Kapital (SDK), serta Sumber Daya Buatan (SDB), karena manusia yang merencanakan, mengolah, menggunakan, menikmati, bahkan merusak atau menyalahgunakan ketiga faktor di atas. Semua pembiayaan bagi SDM juga tidak hanya dianggap sebagai labour cost, tetapi sebagai nilai investasi (human investment), yang akan menghasilkan nilai tambah berlipat ganda jika dikelola dengan baik dan benar. Stagnansi atau bahkan kegagalan pencapaian sasaran pembangunan dimanapun, lebih disebabkan kegagalan dalam memposisikan peran dan fungsi SDM secara tepat dan maksimal. (Hapsari, 2016) Berdasarkan Undang-Undang Nomor 13 tahun 2013 tentang Ketenagakerjaan yang pembentukannya berdasarkan Peraturan Pemerintah Nomor 23 tahun 2004 tentang Badan Nasional Sertifikasi Profesi, Negara Indonesia telah membentuk Badan Nasional Sertifikasi Profesi (BNSP). BNSP merupakan badan independen yang bertanggung jawab kepada Presiden yang memiliki kewenangan sebagai otoritas sertifikasi personil dan bertugas melaksanakan sertifikasi kompetensi profesi bagi tenaga kerja. Pembentukan BNSP merupakan bagian integral dari pengembangan paradigma baru dalam sistem penyiapan tenaga kerja yang berkualitas. Berbeda dengan paradigma lama yang berjalan selama ini, sistem penyiapan tenaga kerja dalam format paradigma baru terdapat dua prinsip yang menjadi dasarnya yaitu pertama, penyiapan tenaga kerja didasarkan atas kebutuhan pengguna (demand driven); dan kedua, proses diklat sebagai wahana penyiapan tenaga kerja dilakukan dengan menggunakan pendekatan pelatihan berbasis kompetensi (Competency Based Training Journal of Art, Design, Art Education And Culture Studies (JADECS), Vol 2 No. 2 - Desember 2017 e-ISSN 2548-6543 99 /CBT). Dalam melakukan asesmen terdapat beberapa metode, diantaranya metode Observasi terhadap kinerja yang sesungguhnya Tes tertulis Tes lisan Simulasi / role play / studi kasus Portfolio. Observasi terhadap kinerja yang sesungguhnya untuk mengobservasi peserta uji kompetensi pada saat melakukan pekerjaan atau tugas tertentu, contohnya mengobservasi produk yang dibuat atau mengobservasi prosedur di tempat kerja. Tes tertulis merupakan serangkaian jenis pertanyaan yang berbeda, dimana peserta uji kompetensi memungkinkan untuk mengikuti ujian diuring kelas atau membawa ujian untuk diselesaikan di rumah, contoh tes tertulis adalah jawaban singkat, essay, pilihan ganda atau melengkapi kalimat. Tes lisan adalah menilai kemampuan peserta uji kompetensi dalam mendengarkan, menginterpretasikan dan mengkomunikasikan gagasan mengenai informasi, sebagai contoh tes lisan dapat berupa serangkaian pertanyaan terbuka atau tertutup. Simulasi / role play / studi kasus adalah menciptakan situasi tiruan dengan pengaturan di tempat kerja, contohnya mensimulasikan penerbangan, interaksi role-play dengan pelanggan. Portfolio merupakan pemaparan ragam bukti yang menunjukkan kriteria kinerja, contohnya memberikan kualifikasi, uraian pekerjaan, laporan dari pihak ketiga dan contoh-contoh hasil pekerjaan yang dilengkapi bukti yang dapat dipertanggungjawabkan. Infografis adalah informasi grafis yang merupakan representasi visual dari sebuah kumpulan data, informasi dan desain (Hendri, 2015). Sehingga Infografis yang merupakan salah satu media komunikasi visual menyajikan kombinasi data dan informasi secara sederhana dengan memiliki keterbacaan yang baik. Penggunaan infografis pada berbagai permasalahan, dalam bidang kedokteran, lingkungan, ekonomi, sejarah, olahraga, politik dan seterusnya (Taufik, 2012). Infografis merupakan cara baru untuk memvisualisasikan data. Dalam kata lain, infografis adalah visualisasi informasi atau visualisasi data. Visualisasi adalah cara pandang manusia, menginterpretasikan, menggunakan dan mengkomunikasikan informasi visual. Tujuan dari visualisasi adalah untuk mengkomunikasikan informasi dengan jelas dan efektif dengan cara menggunakan grafis. (Siricharoen, ). Mereka membuat desain untuk menyampaikan informasi yang kompleks dengan lebih jelas dibandingkan melalui teks saja. Dengan menggunakan kata-kata, nomor, simbol, warna dan gambar, infografis menyampaikan pesan penting kepada pembaca seperti penceritaan sebuah cerita. (Niebaum, 2015) Multimedia muncul melalui media masa diawal 1990. Istilah ini dipakai untuk menyatakan menyatukan teknologi digital dan analog di bidang entertainment, publishing, communications, marketing, advertising, dan juga commerce. Multimedia merupakan penggabungan dua kata "multi" dan "media". Multi berarti "banyak" sedangkan media atau bentuk jamaknya berarti medium. Saat ini istilah lebih tren di sama-sama membicarakan adalah "new media" (BNSP, 2014). Berdasarkan Keputusan Menteri Tenaga Kerja dan Transmigrasi nomor 115/ MEN/III/2007 tentang Penetapan Rancangan Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia Sektor Komunikasi dan Informatika sector Komunikasi sub sector Pos dan Telekomunikasi bidang Jaringan Telekomunikasi sub bidang Jasa Multimedia. Multimedia dikategorikan menjadi 2, yakni multimedia content production dan multimedia communication. Multimedia content production Multimedia adalah penggunaan dan pemrosesan beberapa media (text, audio, graphics, animation, video, and interactivity) yang berbeda untuk menyampaikan informasi atau menghasilkan produk multimedia (music, video, film, game, entertainment, dll) Atau penggunaan sejumlah teknologi yang berbeda yang memungkinkan untuk menggabungkan media (text, audio, graphics, animation, video, and interactivity) dengan cara yang baru untuk tujuan komunikasi. Dalam kategori ini media yang digunakan adalah Saiful Yahya, Mahendra Wibawa, Surya Afandy INFOGRAFIS KOMPETENSI MULTIMEDIA DAN DESAIN GRAFIS DI PROVINSI JAWA TIMUR 100 Media Teks Media Audio Media Video Media Animasi Media Graph / Image Media Interactivity Media Special Effect Media 2D / 3D Modeling Media Multimedia communication adalah multimedia yang menggunakan media (masa), seperti televisi, radio, cetak, dan internet, untuk mempublikasikan / menyiarkan / mengkomunikasikan material advertising, publicity, entertainment, news, education, dll. Dalam kategori ini media yang digunakan adalah: TV Radio Film Cetak Musik Game Entertainment Tutorial ICT (Internet) Keterkaitan antara multimedia content production dengan multimedia communication terangkum sebagai tabel 1 dibawah ini: Tabel 1. Keterkaitan antara multimedia content production dengan multimedia communication Multimedia T V R a d i o F i l m C e t a k M u s i k G a m e E n t e r t a i n m e n t T u t o r i a l I C T I Media Teks 2 Media Audio 3 Media Video 4 Media Animasi 5 Media Graph/Im age 6 Media Interactiv ity 7 Media Special Effect 8 Media 3D/2D 9 Media Web 10 Standar Kompetensi Multimedia terdiri dari kompetensi umum, inti dan khusus. Kompetensi umum meliputi: Administrasi, Pemasaran, Teknisi, Keselamatan Kerja, Menulis Naskah Cerita, Merancang Multimedia. Kompetensi Inti terdiri dari: Menggunakan Kamera, Menyunting Gambar & Suara, Membuat Animasi, Kreasi Gambar Digital, Pencapaian, Sutradara. Sedangkan kompetensi Khusus meliputi pembuatan efek khusus dan sulih suara. Skema Desain Grafis, berdasarkan Keputusan Menteri Tenaga Kerja dan Transmigrasi nomor 109/ MEN/ VI/2010 tentang Penetapan Rancangan Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia Sektor Komunikasi dan Informatika sub sector Teknologi dan Informatika bidang Desain Grafis menjadi Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia. Desain grafis menjadi bagian dari keilmuan seni rupa dan komunikasi yang saling melengkapi. Bidang profesi Desain Grafis dapat berkarya didalam penerbitan, media massa cetak dan biro-biro grafis. Desain grafis juga dapat menunjang perusahaan non komunikasi sebagai inhouse graphics di departemen promosi atau tenaga grafis pada departemen hubungan masyarakat di perusahaan. Berikut hubungan desain grafis dengan bidang lainnya: Gambar 1. Kaitan desain grafis dengan bidang lainnya Kompetensi desain grafis terdiri dari 3 kompetensi, yakni Kompetensi Umum, Kompetensi Inti dan Kompetensi Khusus. Berikut adalah kerangka acuan Kompetensi Umum, Inti dan Khusus mencakup: Kompetensi umum terdiri dari 4 hal yakni teknis, bentuk, konten dan konteks. Kompetensi Teknis meliputi kemampuan Journal of Art, Design, Art Education And Culture Studies (JADECS), Vol 2 No. 2 - Desember 2017 e-ISSN 2548-6543 101 untuk menggunakan perangkat, teknologi dan material (bahan), untuk mengekspresikan dan mencapai kualitas estetis. Kompetensi bentuk meliputi kemampuan untuk mengkomposisikan berbagai elemen visual. Kompetensi Konten meliputi kemampuan untuk mengidentifikasi permasalahan desain dan menciptakan interpretasi visual dari pesan / gagasan baik khlayak. Sedangkan kompetensi Konteks adalah kemampuan untuk menciptakan ekspresi visual dan membangun persepsi dalam menyampaikan sebuah makna. Kompetensi khusus merupakan kemampuan untuk memahami dasar dasar dari disiplin ilmu terkait dalam bentuk Branding, Komunikasi Pemasaran dan Manajemen serta kemampuan untuk memahami dasar-dasar dari disiplin ilmu Ilustrasi dan Fotografi. Provinsi Jawa Timur (Jatim) terdiri dari beragam suku bangsa yang tersebar mulai पहुंचing timur dengan suku Osing, hingga ke barat dengan budaya Mataraman dan suku Madura di Utara hingga budaya Mataraman di selatan wilayah Selatan. Keragaman budaya memunculkan stigma bahwa masyarakat Jatim sangat mudah bergaul dengan suku lain yang menandakan keterbukaan berpikir dalam menerima budaya lain. Jawa, Madura dan Osing adalah suku-suku terbesar di Jatim (BPS tahun 2014), berikut jumlah suku yang mendiami Jatim berdasarkan jumlah desa: Gambar 2. Jumlah Suku di Jawa Timur METODE Metode untuk pengembangan Infografis Kompetensi Multimedia dan Desain Grafis mengacu pada prinsip dasar desain yakni balance, unity, simplicity dan equilibrium. Tahapan pengembangan infografis ini menggunakan model Plomp (1997.5) yang terdiri dari 5 tahapan yakni Preliminary investigation, Design, Realization, test, evaluation and revision, Implementation. Tahap preliminary investigation, tahapan ini peneliti mengumpulkan data-data atau informasi yang terdapat dilapangan, mengidentifikasi metode asesmen kompetensi bidang multimedia dan desain grafis. Tahap Design, dengan mengacu pada prinsip desain sebagai berikut: Keseimbangan Terciptanya susunan yang menjadi satu kesatuan visual dan menciptakan kontras dengan mempertimbangkan bobot dari setiap elemennya. Keseimbangan dapat berupa keseimbangan simetris, asimetris dan radial. Kontras Tercipta dari perbedaan yang tercipta antar elemen pada komposisi sehingga menimbulkan kesan menonjol dan menarik perhatian. Jika terlalu banyak kontras yang tercipta dapat mengakibatkan kekacauan. Konsistensi Kesamaan antar elemen Ruang Kosong Tercipta untuk memberikan batasan didalam komposisi yang berfungsi sebagai ruang untuk istirahat. Tahap Realization, tahap ini infografis dipublikasikan melalui laman situs LSPITK. HASIL Preliminary investigation Tahapan ini menghasilkan data berupa jumlah peserta asesment yang berasal dari LSPITK Surabaya tahun 2016-2017 dan karakteristik angkatan muda kerja. Berikut data peserta asesment: Tabel 2. Data Asesment No Skema Asesment Jenis Bidang Jumlah Peserta Peserta Kompet en Belum Kompeten 1 Junior Multimedia Multimedia 656 330 326 2 Video Editing Multimedia 31 22 9 3 Basic Multimedia Multimedia 16 4 12 4 Grafika Fundamental Desain Grafis 178 63 115 5 Digital Imaging Desain Grafis 86 51 35 Saiful Yahya, Mahendra Wibawa, Surya Afandy INFOGRAFIS KOMPETENSI MULTIMEDIA DAN DESAIN GRAFIS DI PROVINSI JAWA TIMUR 102 Skema asesment yang diteliti terdiri dari 5 skema, yakni Skema Junior Multimedia, Video Editing, Basic Multimedia untuk bidang Multimedia serta skema Grafika Fundamental dan Digital Imaging untuk Bidang Desain Grafis. Skema Junior Multimedia terdiri dari unit kompetensi TIK.MM01.005.01 Mengidentifikasi Komponen Multimedia, TIK. MM02.032.01 Membuat, memanipulasi dan menggabungkan gambar 2D, TIK. MM02.053.01 Membuat dan memanipulasi gambar-gambar digital, TIK.MM02.070.01 Menggabungkan gambar 2D ke dalam sajian multimedia, TIK.MM02.071.01 Menggabung- kan fotografi digital ke dalam sajian multimedia, dan TIK.Op02.019.01 Mengoperasikan piranti lunak pengolah gambar vector. Skema Video Editing terdiri dari unit kompetensi TIK.MM01.007.01 Memilih dan Memakai Software dan Hardware untuk Multimedia, TIK.MM02.032.01 Membuat, Manipulasi, dan Menggabung Gambar 2D, TIK.MM02.031.01 Menggabung, Merancang dan Menyunting Video Digital, TIK.MM02.072.01 Menggabungkan Audio ke Dalam Sajian Multimedia dan TIK. MM02.074.01 Menggabungkan Video ke Dalam Sajian Multimedia. Skema grafika fundamental terdiri dari 4 unit kompetensi, diantaranya TIK.DG01.001.01 Menerapkan Pengetahuan Dasar Desain, TIK.DG01.003.01 Menerapkan Pengetahuan Tentang Metode Grafika, TIK.DG01.008.01 Menyusun Brief Teknis Spesifikasi Cetak, TIK.DG02.001.01 Memaparkan Kembali Brief Teknis Spesifikasi Kepada Pihak Lain dan TIK.DG02.003.01 Mengajukan Final Artwork. Skema Digital Imaging terdiri dari 4 unit kompetensi, yaitu TIK.MM01.005.01 Mengidentifikasi Komponen Multimedia TIK.MM01.007.01 Memilih dan Memakai Software dan Hardware untuk Multimedia, TIK.MM02.071.01 Menggabungkan fotografi digital ke dalam sajian multimedia dan TIK.MM02.053.01 Membuat dan Manipulasi Gambar-Gambar Digital. Kegiatan uji kompetensi yang diteliti adalah kegiatan uji kompetensi LSPITK yang dilakukan oleh berada di Jawa Timur. Kegiatan tersebut meliputi uji kompetensi di Surabaya, Jombang, Tulungagung, Malang dan Mojokerto. Sebelum dilakukan uji kompetensi, panitia melakukan penjabaran terhadap skema, berikut dokumentasi penjabaran skema: Gambar 3. Penjabaran skema oleh panitia Penjabaran skema ini dilakukan untuk menjelaskan unit-unit kompetensi yang akan diujikan dengan disertai contoh soal dan peserta diperbolehkan diskusi dengan sesama peserta lainnya. Gambar 4. Diskusi penjabaran skema Mekanisme uji kompetensi dilakukan dengan metode simulasi tempat kerja, wawancara dan observasi. Simulasi tempat kerja dilakukan dengan mengondisikan peserta berada ditempat kerja yang mendapatkan tugas untuk diselesaikan. Tugas tersebut berupa membuat produk tertentu (sesuai dengan skema yang diujikan) dalam waktu tertentu. Setelah selesai mengerjakan tugas tersebut, peserta diminta pertanggung-jawaban terhadap hasil pekerjaannya dengan dilakukan observasi. Berikut contoh proses observasi yang dilakukan: Journal of Art, Design, Art Education And Culture Studies (JADECS), Vol 2 No. 2 - Desember 2017 e-ISSN 2548-6543 103 Gambar 5. Observasi terhadap hasil pekerjaan peserta uji kompetensi Untuk data target audience yakni usia umur 19-25 tahun sebagai berikut: Jenis Demografi Karakteristik Simbol yang didapat Kelas Pekerja Pemula Penghasilan kecil, orientasi rekreasi, Dinamis, Semangat, kecerahan Tahap Design Berdasarkan tahap preliminary investigation, didapatkan sebuah konsep "kesederhanaan visual yang dinamis" yang akan menjadi acuan pembuatan infografis. Kesederhanaan yang dimunculkan dalam pemilihan huruf yang digunakan. Jenis huruf yang digunakan menggunakan sans serif, yaitu huruf yang struktur anatominya tidak memiliki kaki. Huruf yang digunakan terdapat 2 huruf, yakni Impact dan Arial. Impact dipilih dikarenakan memiliki badan huruf yang tebal. Sedangkan Arial memiliki karakter formal dengan keterbacaan yang baik. Berikut karakter huruf Arial dan Impact: Gambar 6. Karakter huruf Arial Gambar 7. Karakter huruf Impact Warna yang digunakan untuk infografis mengacu kepada warna yang bersifat dinamis dan cerah, kompeten. Warna cyan yang cerah menggambarkan sebuah tujuan yang cemerlang. Kompeten dan belum kompeten digunakan warna merah sebagai tanda. Biru untuk kompeten yang memiliki makna profesionalitas dan merah untuk belum kompeten yang memiliki makna larangan. Warna yang digunakan: Gambar 8. Visualisasi Warna Ikon yang digunakan terdapat beberapa, diantaranya laptop, pentablet, HP, cangkir kopi, lingkaran. Tabel 3: ikon yang digunakan No Ikon Makna 1 Laptop Mewakili multimedia dan desain grafis, mengingat jenis komputer yang digunakan adalah komputer yang lazim digunakan desainer multimedia dan desain grafis untuk bekerja 2 Pentablet Perangkat bantu untuk membuat ilustrasi 3 Handphone Perangkat wajib Saiful Yahya, Mahendra Wibawa, Surya Afandy INFOGRAFIS KOMPETENSI MULTIMEDIA DAN DESAIN GRAFIS DI PROVINSI JAWA TIMUR 104 untuk menunjang kerja, terlebih sebagai tenaga kerja pemula (angkatan kerja muda) 4 Cangkir Kopi Sebagai "teman" desainer untuk bekerja kreatif 5 Lingkaran Sebagai satu kesatuan yang utuh yang memiliki makna keseluruhan. Tahap Realization Hasil dari penelitian ini adalah publikasi data kompetensi multimedia dan desain grafis dalam bentuk infografis. Gambar 9. Infografis Infografis menggunakan prinsip desain sebagai acuan penyusunan komposisi. Keseimbangan menggunakan keseimbangan asimetris, dimana keseimbangan ini memberikan persepsi dinamis. Kesatuan dalam infografis tercurah pada penggunaan warna yang berada pada dua hue