

2024

# SILABUS PELATIHAN

## INTERMEDIATE MULTIMEDIA DESIGNER



# Silabus Intermediate Multimedia Designer

## Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia

### Digital Talent Scholarship Tahun 2024

**Disclaimer:** Dokumen ini digunakan hanya untuk kebutuhan Digital Talent Scholarship Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia. Konten ini mengandung Kekayaan Intelektual, pengguna tunduk kepada undang-undang hak cipta, merek dagang atau hak kekayaan intelektual lainnya. Dilarang untuk mereproduksi, memodifikasi, menyebarluaskan, atau mengeksploitasi konten ini dengan cara atau bentuk apapun tanpa persetujuan tertulis dari Digital Talent Scholarship Kementerian Komunikasi dan Informatika.

JADWAL PELATIHAN DAN SERTIFIKASI				
Durasi / JP	Tanggal pendaftaran	Tanggal Pengumuman	Tanggal Pelatihan	Tanggal Sertifikasi
90 JP	10 Mei - 14 Juni 2024	21 Juni 2024	4 Juli - 21 Agustus 2024	Mulai 26 Agustus 2024

INFORMASI PELATIHAN	
Akademi	Program Vocational School Graduate Academy
Penyelenggara	BPSDM Kominfo
Tema Pelatihan	Intermediate Multimedia Designer
Sertifikasi	Sertifikat Kompetensi Intermediate Multimedia Designer dari BNSP
Deskripsi Pelatihan	Intermediate Multimedia Designer merupakan salah satu tema pelatihan Program Vocational School Graduate Academy Digital Talent Scholarship 2024 yang berbasis Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia (SKKNI) dengan skema Intermediate Multimedia Designer. Peserta pelatihan Intermediate Multimedia Designer akan mampu membuat rancangan desain visual berbasis multimedia linear maupun interaktif dan membuat prototype interaktif untuk kebutuhan klien. Di akhir pelatihan, peserta akan mengikuti uji kompetensi dan sertifikasi Intermediate Multimedia Designer, bagi yang dinyatakan kompeten akan mendapatkan Sertifikat Kompetensi Intermediate Multimedia Designer dari BNSP.
Output Pelatihan	Peserta pelatihan Intermediate Multimedia Designer akan mampu membuat rancangan desain visual berbasis multimedia linear maupun interaktif dan membuat prototype interaktif untuk kebutuhan klien.
Durasi Pelatihan	90 JP (6 minggu pelatihan dan dilanjutkan sertifikasi)
Jenis Pelatihan	Daring
Persyaratan Peserta	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Warga Negara Indonesia</li><li>2. Berusia maksimal 29 tahun pada saat mendaftar</li><li>3. Belum mendapatkan pekerjaan tetap</li><li>4. Lulusan dan siswa SMK/Sederajat tahun terakhir, serta lulusan dan mahasiswa Diploma dan Sarjana</li><li>5. Memiliki latar belakang pendidikan bidang Multimedia, Desain Grafis,</li></ol>

INFORMASI PELATIHAN	
	Desain Komunikasi Visual, Animasi, Desain Produk, atau yang terkait 6. Lolos seleksi administrasi dan substansi 7. Memiliki perangkat kerja mandiri (laptop)
Persyaratan Sarana Peserta yang Direkomendasikan	Laptop dengan spesifikasi: 1. RAM minimal 4 GB (disarankan 8 GB) 2. Storage minimal sebesar 500 GB 3. Laptop dengan processor core i5 32/64-bit 4. Laptop dengan Operating System Windows 7, 8, 10, Linux, atau MAC OSX 5. Laptop dengan konektivitas WiFi dan memiliki Webcam 6. Akses Internet Dedicated 128 kbps per peserta per perangkat

RENCANA PELATIHAN		
Pertemuan	Topik	Aktivitas
Pertemuan Ke 1	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Pengenalan Desain Visual dalam Media Digital</li> <li>– Kerangka Kerja &amp; Riset Desain</li> <li>– Proses &amp; Konsep Visual</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Merancang Puzzle Grid dengan pemahaman proses perancangan visual, yang sudah diunggah pada akun Instagram</li> <li>– Menentukan topik yang akan menjadi tema proyek pelatihan</li> <li>– Membuat sebuah moodboard berdasarkan riset pengguna dan kompetitor yang telah dibuat</li> <li>– Membuat eksplorasi ide menggunakan salah satu metode yang ada</li> </ul>
Pertemuan Ke 2	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Elemen Desain</li> <li>– Warna &amp; Semiotika</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Membuat studi elemen desain dari sejumlah rancangan puzzle grid Instagram</li> <li>– Menentukan elemen desain utama yang akan digunakan dalam sebuah proyek</li> <li>– Membuat studi warna dari sejumlah rancangan puzzle grid Instagram</li> <li>– Menentukan warna yang akan</li> </ul>

RENCANA PELATIHAN		
Pertemuan	Topik	Aktivitas
		digunakan dalam sebuah proyek
Pertemuan Ke 3	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Foto &amp; Ilustrasi</li> <li>– Tipografi</li> <li>– Tata Letak: Penjelasan Grid &amp; Anatomi Grid</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Mengumpulkan tipografi dari sejumlah rancangan puzzle grid Instagram</li> <li>– Menentukan typeface yang akan digunakan dalam sebuah proyek</li> </ul>
Pertemuan Ke 4	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Tata Letak: Hirarki Grid hingga Uji Grid</li> <li>– Prinsip Desain</li> <li>– Perangkat Lunak Desain Berbasis Vektor</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Membuat studi grid dari sejumlah rancangan puzzle grid Instagram</li> <li>– Menentukan grid yang akan digunakan dalam sebuah proyek</li> <li>– Memilih prinsip desain dari beberapa prinsip desain yang sudah dikenalkan dalam materi</li> <li>– Menjelaskan secara singkat prinsip desain dianggap sesuai dengan proyek yang sedang dikerjakan</li> </ul>
Pertemuan Ke 5	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Perangkat Lunak Desain Berbasis Vektor</li> <li>– Perangkat Lunak Desain Berbasis Raster</li> <li>– Finalisasi Desain</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Melakukan finalisasi ‘Puzzle Grid’ pada platform media sosial Instagram</li> </ul>
Pertemuan Ke 6	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Project Overview, Principal Video &amp; Audio</li> <li>- Prinsipal Editing Audio Visual - Sound Fundamental</li> <li>- Editing Pipeline Offline Online</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Pemaparan materi, diskusi dan <i>hands-on lab live class</i> 2 JP, materi modul, video, kuis &amp; chat 4 JP</li> </ul>
Pertemuan Ke 7	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Basic Principal Video</li> <li>- Camera Movement , Angle, Camera Blocking</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Paparan materi PPT 07</li> </ul>

RENCANA PELATIHAN		
Pertemuan	Topik	Aktivitas
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Composition and Screen Direction</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Principal Basic Videography</li> </ul>
Pertemuan Ke 8	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Design Thinking &amp; Pre-Production - Director Treatment</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Pemaparan materi, diskusi dan <i>hands-on lab live class</i> 2 JP, materi modul, kuis &amp; chat 2 JP, dan Penugasan Praktek 2 JP</li> <li>– Concept Thinking</li> </ul>
Pertemuan Ke 9	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Camera Equipment</li> <li>– Production Camera Equipment</li> <li>– Script</li> <li>– Cost And Timeline</li> <li>– Lighting Equipment</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Paparan materi dan hands on lab</li> <li>– Overview video tutorial Camera</li> </ul>
Pertemuan Ke 10	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Editing Flow</li> <li>– Color Grade</li> <li>– Rendered</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Pemaparan materi, diskusi dan <i>hands-on lab live class</i> 2 JP, materi modul, kuis &amp; chat 3 JP, dan Penugasan Praktek 1 JP</li> <li>– Latihan dan Tugas Project</li> </ul>
Pertemuan Ke 11	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Pengenalan Multimedia Interaktif</li> <li>– Dasar-dasar UI/UX Design</li> <li>– Anatomi Website</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Memahami ilmu UX dan UI</li> <li>– Mengetahui prinsip desain UI</li> <li>– Mengerjakan kuis dari materi anatomi website</li> </ul>
Pertemuan Ke 12	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Membuat Ikon Vektor</li> <li>– Struktur Navigasi dalam Website</li> <li>– Bahasa-bahasa Pemrograman &amp; Kapasitas Bandwidth</li> <li>– Installation dan pembuatan akun Adobe XD dan Marvel App</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Mengedit ikon vektor dan mengubah warna sesuai dengan konsep</li> <li>– Mengerjakan kuis dari materi Struktur Navigasi dalam Website</li> <li>– Mengerjakan kuis dari materi Bahasa-bahasa Pemrograman &amp; Kapasitas Bandwidth</li> </ul>

RENCANA PELATIHAN		
Pertemuan	Topik	Aktivitas
Pertemuan Ke 13	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Cara menggunakan Adobe XD dan Marvel App</li> <li>– Penjelasan Proyek</li> <li>– Design Thinking 1</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Berlatih menggunakan Adobe XD dan Marvel App</li> <li>– Mengerjakan proyek dengan metode Design Thinking 1: Empathize, Define, Ideation</li> </ul>
Pertemuan Ke 14	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Penjelasan Proyek</li> <li>– Design Thinking 2</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Mengerjakan proyek dengan metode Design Thinking 2: Prototype</li> </ul>
Pertemuan Ke 15	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Evaluasi Proyek</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Mengevaluasi dan penyempurnaan proyek</li> </ul>

ALUR PELATIHAN DAN SERTIFIKASI	
Tahapan	Kegiatan
Tahap 1	<b>PENDAFTARAN</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Calon peserta mengunjungi situs <a href="https://digitalent.kominfo.go.id">digitalent.kominfo.go.id</a></li> <li>2. Login ke masing-masing akun atau klik Daftar jika belum memiliki akun</li> <li>3. Klik Akademi pilih “Vocational School Graduate Academy”</li> <li>4. Pilih tema pelatihan dan pelatihan yang ingin diikuti</li> <li>5. Klik “Daftar Sekarang”</li> <li>6. Isi data yang diperlukan dengan lengkap, perhatikan beberapa hal berikut:               <ol style="list-style-type: none"> <li>a. pastikan penulisan semua data diisi dengan lengkap dan benar</li> <li>b. pastikan semua berkas terunggah</li> </ol> </li> <li>7. Periksa kembali dengan perlahan dan teliti data yang telah diinput</li> <li>8. Centang semua ketentuan yang diwajibkan oleh Panitia Penyelenggara</li> <li>9. Klik “SUBMIT PENDAFTARAN”</li> <li>10. Setelah terdaftar, simpan BUKTI PENDAFTARAN (format pdf)</li> </ol>
Tahap 2	<b>VERIFIKASI BERKAS PESERTA</b> Verifikasi dilakukan untuk melihat berkas pendaftaran yang diunggah calon peserta
Tahap 3	<b>PENGUMUMAN KELULUSAN</b> Pengumuman dan pembagian jadwal dan kelas pelatihan
Tahap 4	<b>PERSIAPAN SEBELUM MEMULAI PELATIHAN</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta diundang ke dalam grup daring sebagai sarana komunikasi</li> <li>• Peserta menyiapkan sarana prasarana pembelajaran (laptop)</li> <li>• Peserta menyiapkan sarana lainnya jika diperlukan</li> </ul>
Tahap 5	<b>AKTIVITAS PELATIHAN</b> Peserta mengikuti pelatihan secara daring selama 6 minggu dengan dipandu secara langsung oleh pengajar. Peserta menyelesaikan tugas, kuis, dan/atau project selama

ALUR PELATIHAN DAN SERTIFIKASI	
	mengikuti pelatihan. Setelah menyelesaikan pelatihan, bagi peserta yang memenuhi ketentuan diikutkan ke dalam program sertifikasi.
Tahap 6	<b>UJI KOMPETENSI</b> Peserta yang memenuhi kualifikasi akan mendapatkan kesempatan untuk mengikuti Uji Kompetensi (Sertifikasi)
Tahap 7	<b>AKTIVITAS SETELAH PELATIHAN DAN SERTIFIKASI</b> Peserta mengisi survei pelatihan secara daring di lokasi kegiatan
Tahap 8	<b>CERTIFICATE OF COMPLETION</b> Peserta yang menyelesaikan pelatihan dapat mengunduh Certificate of Completion di website <a href="https://digitalent.kominfo.go.id">digitalent.kominfo.go.id</a> . Peserta diwajibkan mengisi survei terlebih dahulu sebelum mengunduh sertifikat tersebut.