

# Silabus Pelatihan Motion Graphic Artist

Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia

Digital Talent Scholarship Tahun 2022

**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, menyebarkan, atau mengeksploitasi konten ini dengan cara atau bentuk apapun tanpa persetujuan tertulis dari Digital Talent Scholarship Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia.

JADWAL					
Pelaksana	Tema Pelatihan	Tanggal Pendaftaran	Tanggal Pengumuman	Tanggal Pelatihan	Durasi Pelatihan
Pusbang Proserti	Motion Graphic Artist	02 – 20 Februari 2023	24 – 25 Februari 2023	27 Februari – 03 Maret 2023	24 JP

INFORMASI PELATIHAN	
Akademi	Vocational School Graduate Academy
Tema Pelatihan	Motion Graphic Artist
Sertifikasi	Sertifikat Kompetensi Intermediate Animator dari BNSP
Deskripsi Pelatihan	Motion Graphic Artist merupakan salah satu tema pelatihan dalam Program Vocational School Graduate Academy Digital Talent Scholarship 2022 yang berbasis Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia (SKKNI) dengan skema Intermediate Animator. Peserta pelatihan Motion Graphic Artist akan mampu membuat kebutuhan grafis bergerak untuk media tayang digital baik untuk online maupun offline. Di akhir pelatihan peserta akan mengikuti uji kompetensi dan sertifikasi Intermediate Animator, bagi yang dinyatakan kompeten akan mendapatkan Sertifikat Kompetensi Intermediate Animator dari BNSP.
Output Pelatihan	Setelah mengikuti pelatihan ini, peserta dapat meningkatkan kompetensi mendesain solusi komunikasi visual melalui program identitas, informasi dan persuasi yang sesuai tujuan penyedia kegiatan kepada khalayaknya. Terwujudnya SDM yang memiliki kompetensi teknis dalam mendesain komunikasi visual secara profesional.
Durasi Pelatihan	24 Jam Pelatihan (1 JP = 45 menit)
Jenis Pelatihan	Luring ( <i>Offline</i> )
Persyaratan Peserta	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Warga Negara Indonesia</li><li>2. Usia Maksimal 29 Tahun pada saat mendaftar</li><li>3. Memiliki kemampuan mengoperasikan perangkat kerja lunak (Software 3D)</li></ol>

INFORMASI PELATIHAN	
	<ol style="list-style-type: none"> <li>4. Lulusan SMK Bidang Multimedia/ RPL / Grafika / Animasi.</li> <li>5. Lulusan D-III/ D-IV Bidang Multimedia/ Desain Grafis/ Desain Komunikasi Visual/ Animasi.</li> <li>6. Diutamakan yang memiliki portofolio di bidang terkait</li> <li>7. Belum/ sedang tidak bekerja</li> <li>8. Lolos seleksi administrasi</li> </ol>
Persyaratan Sarana Peserta	<p>Laptop/PC system:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 32/64-bit dual core 2Ghz CPU with SSE2 support</li> <li>2. 4 GB RAM</li> <li>3. 1280×768 display</li> <li>4. Mouse, trackpad or pen+tablet</li> <li>5. Graphics card with 1 GB RAM, OpenGL 3.3</li> <li>6. Laptop dengan konektivitas WiFi dan memiliki Webcam</li> </ol> <p>OS System: Windows 10, 8.1 and 7, macOS 10.12+, Linux</p> <p>Network System :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Internet Access min dedicated 128 kbps</li> </ul>

RENCANA PELATIHAN		
Pertemuan	Topik	Aktivitas
Hari Ke 1	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Penjelasan tools kerja Berbasis Vector (Adobe Illustrator)</li> <li>- Penjelasan Tools Kerja berbasis Raster (Bitmap)</li> <li>- Demo workflow kerja berbasis vector (AI) dan raster (Adobe Photoshop)</li> <li>- Penjelasan tools kerja berbasis 2D komposisi &amp; 2D motion (Adobe After Effect)</li> <li>- Demo Workflow kerja AE</li> <li>- Penjelasan Output Media digital -----</li> <li>- Project <b>MANDIRI I - 2D INFOGRAPHIC</b> (focus : Modelling &amp; Camera Position)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Penjelasan Teori 2 JP</li> <li>- Praktek 6 JP</li> </ul>
Hari Ke 2	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Penjelasan 3D Workflow</li> <li>- Penjelasan Model &amp; SLR tools</li> <li>- Penjelasan dan demo 3D modeling</li> <li>- Penjelasan dan demo SLR (Shading, Lighting dan Rendering) -----</li> <li>- Project <b>MANDIRI II (PART1) - 3D BUMPER LOGO</b> (Focus : Modelling &amp; SLR)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pemaparan materi, diskusi , materi modul - 2 JP</li> <li>- Praktek 6 JP</li> </ul>

RENCANA PELATIHAN		
Pertemuan	Topik	Aktivitas
Hari Ke 3	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Penjelasan motion &amp; camera tools</li> <li>- Demo 3D Camera</li> <li>- Demo 3D Motion (Pergerakan Obyek Digital)</li> <li>- Penjelasan tools kerja berbasis 3D Composition</li> <li>- Demo Workflow kerja berbasis 3D Composition (Adobe After)</li> <li>- -----</li> <li>- Project <b>MANDIRI III</b> (Part2) - <b>3D BUMPER LOGO</b> (Focus : Project Mandiri - 3D Motion Graphic )</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Praktek 3 JP</li> <li>- Praktek Mandiri 5 JP</li> </ul>

ALUR PELATIHAN	
Tahap 1	<p><b>PENDAFTARAN</b></p> <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. Klik tombol “Daftar”</li> <li>3. Masukkan data pendaftaran dan klik “Daftar”</li> <li>4. Buka pesan masuk yang berisi link verifikasi melalui Nomor Telepon atau Email yang dipilih sebelumnya</li> <li>5. Klik link verifikasi dan diarahkan pada laman profil pendaftaran peserta</li> <li>6. Klik Akademi pilih “Vocational School Graduate Academy”</li> <li>7. Pilih tema pelatihan dan pelaksana sesuai dengan tema pelatihan yang ingin diikuti.</li> <li>8. Klik “Daftar Pelatihan”</li> <li>9. Isi biodata dengan lengkap, perhatikan beberapa hal berikut: <ol style="list-style-type: none"> <li>a. pastikan penulisan NIK benar dan tidak ada salah huruf/angka</li> <li>b. pastikan penulisan NAMA LENGKAP benar dan tidak ada salah huruf (Nama yg akan tercetak pada <i>Certificate of Completion</i>)</li> <li>c. pastikan berkas FOTO yang diunggah terlihat wajah dengan jelas (disarankan menggunakan foto formal)</li> <li>d. pastikan penulisan EMAIL benar dan tidak ada salah huruf/angka</li> <li>e. pastikan EMAIL yang didaftarkan email aktif</li> <li>f. pastikan penulisan NOMOR TELEPON benar dan tidak ada salah angka</li> <li>g. Pastikan berkas KTP/KK diunggah dengan ukuran dan tampilan yang dapat dilihat, tidak kekecilan, dan tidak kebesaran.</li> <li>h. pastikan penulisan semua data diisi dengan lengkap dan benar</li> <li>i. pastikan semua berkas terunggah</li> </ol> </li> <li>10. Periksa kembali dengan perlahan, teliti, dan berulang data yang telah diinput</li> <li>11. Centang semua ketentuan yang diwajibkan oleh Panitia Penyelenggara</li> <li>12. Klik “SUBMIT PENDAFTARAN”</li> <li>13. Setelah terdaftar, simpan BUKTI PENDAFTARAN (format pdf)</li> </ol>
Tahap 2	<p><b>VERIFIKASI BERKAS PESERTA</b></p> <p>Verifikasi dilakukan untuk melihat berkas pendaftaran yang diunggah dan nilai Tes Substansi* calon peserta</p> <p>*Tes substansi untuk pelatihan daring</p>
Tahap 3	<p><b>PENGUMUMAN KELULUSAN</b></p> <p>Pengumuman dan pembagian jadwal dan kelas pelatihan</p>
Tahap 4	<p><b>PERSYARATAN SARANA SEBELUM MEMULAI PELATIHAN</b></p> <p>Laptop sudah terinstal:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menginstal Aplikasi kerja (Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Adobe After Effect, Adobe Premier &amp; Blender)</li> <li>• Menginstall Aplikasi Video Conferences</li> <li>• Menginstall Aplikasi online group</li> <li>• Mempelajari materi dari link video pembelajaran</li> </ul>

ALUR PELATIHAN	
Tahap 5	<b>AKTIVITAS PELATIHAN</b> Pelatihan yang dilaksanakan secara luring ( <i>offline</i> ), peserta belajar secara tatap muka dengan Pengajar. Sedangkan pelatihan yang dilaksanakan secara daring ( <i>online</i> ), peserta belajar secara mandiri ( <i>self-paced learning</i> ) melalui laptop/komputer dan sesi live dengan Pengajar.
Tahap 6	<b>PERSYARATAN SESUDAH MENYELESAIKAN PELATIHAN</b> Peserta mengisi survei pelatihan
Tahap 7	<b><i>CERTIFICATE OF COMPLETION</i></b> Peserta yang menyelesaikan pelatihan akan mendapatkan email pemberitahuan untuk mengunduh <i>Certificate of Completion</i> di website <a href="https://digitalent.kominfo.go.id">digitalent.kominfo.go.id</a>
Tahap 8	<b>UJI KOMPETENSI</b> Peserta yang memenuhi kualifikasi akan mendapatkan kesempatan untuk mengikuti Uji Kompetensi (Sertifikasi)



KOMINFO

Badan Penelitian dan Pengembangan SDM  
Kementerian Komunikasi dan Informatika