

PROPOSAL KERJA SAMA PROGRAM KURSUS CODING & ROBOTIK ANAK & REMAJA

Katalis Canvas x Brilliant Brain Indonesia

1. Pendahuluan

Kepada Yth.

Manajemen Brilliant Brain Indonesia
di tempat

Dengan hormat,

Melalui proposal ini, kami dari **Katalis Canvas** mengajukan kerja sama pengembangan dan penyelenggaraan program **kursus coding, robotik, dan teknologi kreatif** untuk anak dan remaja, baik **online** maupun **offline** (ekstrakurikuler di sekolah maupun kelas perorangan).

Tujuan kerja sama ini adalah menggabungkan kekuatan **Katalis Canvas** dalam pengembangan konten, kurikulum, dan pelatihan pengajar, dengan kekuatan **Brilliant Brain Indonesia** dalam **pemasaran, operasional, dan manajemen bisnis**, sehingga tercipta program yang berkelanjutan, berkualitas tinggi, dan berdampak nyata bagi peserta didik.

2. Filosofi Pendidikan & Pendekatan Pembelajaran

Filosofi pendidikan kami berfokus pada:

- **Daya nalar & logika berpikir**
- **Kreativitas & imajinasi**
- **Kemampuan crafting (membuat dan membangun sesuatu secara konkret)**
- **Critical thinking & problem solving**

Kami mengajarkan coding dan robotik dari **konsep-konsep yang fundamental dan esensial**, sehingga anak tidak hanya “**menghafal langkah**” atau menyalin kode, tetapi:

- memahami logika di balik apa yang mereka buat,
- mampu menghubungkan konsep antar proyek,
- dan berani bereksperimen serta memodifikasi ide sendiri.

Pendekatan yang digunakan:

- Project-based learning: setiap topik diramu menjadi proyek nyata (game sederhana, website, robot kecil, simulasi, dll.).
- Learning by doing: siswa aktif membuat, bukan hanya mendengar penjelasan.
- Scaffolding: materi disusun bertahap dari yang paling dasar ke lebih kompleks, menyesuaikan kemampuan siswa.

- Eksplorasi tools modern: anak diperkenalkan pada tools yang relevan dengan dunia industri dan teknologi masa depan (coding, AI, 3D, IoT, dll.).

3. Desain Program & Segmentasi Peserta

3.1 Sasaran Peserta

- Anak & remaja usia ± 7–18 tahun.
- Dapat diintegrasikan sebagai:
 - Ekstrakurikuler di sekolah (SD, SMP, SMA).
 - Kelas kursus perorangan/kelompok kecil di luar jam sekolah (offline & online).

3.2 Level Kelas

Level disesuaikan dengan kemampuan siswa, dengan usia sebagai acuan awal:

- Minis: ≤ 10 tahun
- Junior: 10–13 tahun
- Teens: 14–18 tahun

Penempatan level dapat disesuaikan setelah sesi awal/placement untuk melihat kemampuan dasar siswa.

3.3 Topik & Jalur Belajar

Topik yang ditawarkan mencakup (dapat disusun menjadi track/kurikulum berjenjang):

- Pemrograman visual: Scratch, MakeCode, dan visual coding lainnya.
- Game development edukatif: Roblox (game scripting) dan Minecraft (Minecraft Education / modding dasar).
- Python & AI untuk pemula: logika pemrograman, otomasi sederhana, pengenalan AI.
- Web Development: HTML, CSS, JavaScript dasar (disesuaikan level).
- Internet of Things (IoT): pengenalan sensor, aktuator, dan automasi sederhana (terutama untuk kelas offline).
- Robotik (offline): perakitan kit robotik, pemrograman dasar, dan logika kontrol.
- 3D Modeling: desain objek 3D untuk game, animasi, atau 3D printing (sesuai fasilitas).

Topik dapat disusun dalam bentuk program jangka pendek (short course) maupun program reguler berkelanjutan sesuai kebutuhan Brilliant Brain Indonesia dan sekolah/partner.

4. Bentuk & Durasi Kelas

4.1 Kelas Online

- Durasi: 1 – 1,5 jam per pertemuan.
- Platform: menggunakan platform meeting online (Zoom/Meet/dll.) dan platform pendukung pembelajaran (LMS / modul digital jika diperlukan).
- Kapasitas:
 - Minis: maksimal 4 siswa/kelas.

- Junior & Teens: maksimal 5 siswa/kelas.

4.2 Kelas Offline

- Durasi: 1 – 2 jam per pertemuan.
- Format:
 - Ekstrakurikuler di sekolah (kerja sama institusi).
 - Kelas kursus perorangan/kelompok kecil, tergantung kebutuhan.
- Topik yang sangat ideal untuk offline:
 - Robotik, IoT, 3D modeling praktikal, dan kombinasi coding + hardware.

5. Skema Biaya & Pembayaran

5.1 Kelas Offline

- Range fee per peserta: Rp150.000 – Rp200.000 / pertemuan / peserta.
- Pembayaran dengan skema bulanan:
 - Jika 1x pertemuan/minggu → sekitar 4 pertemuan/bulan.
 - Jika 2x pertemuan/minggu → sekitar 8 pertemuan/bulan.
- Detail final fee per sekolah/kelas dapat disesuaikan dengan: lokasi, fasilitas, ukuran kelas, dan kebutuhan khusus dari sekolah/klien.

5.2 Kelas Online

Skema pembayaran per bulan per siswa:

- Rp550.000 / siswa / bulan → 1x pertemuan/minggu (± 4 pertemuan/bulan).
- Rp950.000 / siswa / bulan → 2x pertemuan/minggu (± 8 pertemuan/bulan).

Skema ini dapat dikembangkan menjadi paket-paket (regular, intensive, holiday camp, dll.) sesuai strategi pemasaran Brilliant Brain Indonesia.

6. Pengajar & Skema Honor

6.1 Pengajar Kelas Online

- Status: pekerja paruh waktu (part-time).
- Rekrutmen diarahkan kepada:
 - Mahasiswa.
 - Umum yang memiliki basic yang relevan dan kemampuan mengajar.
- Skema honor per sesi:
 - Rp90.000 / sesi.
 - Rp100.000 / sesi.

- Rp120.000 / sesi (disesuaikan dengan pengalaman, kualifikasi, dan penilaian performa pengajar).
- Pelatihan dasar pengajaran dan materi disediakan oleh Katalis Canvas.

6.2 Pengajar Kelas Offline

- Status: pekerja paruh waktu (part-time) yang telah dilatih pada bidang ajarnya.
- Skema honor:
 - Belum difinalkan.
 - Akan disusun bersama sesuai model bisnis, struktur harga, dan standar Brilliant Brain Indonesia.

7. Peran & Tanggung Jawab Masing-Masing Pihak

7.1 Tanggung Jawab Katalis Canvas

Tim Katalis Canvas akan bertanggung jawab (namun tidak terbatas pada):

- Pengembangan konten & kurikulum: menyusun silabus, modul, dan bahan ajar (slide, worksheet, proyek, dll.), serta menyesuaikan materi dengan level Minis, Junior, dan Teens.
- Training & pendampingan pengajar: melatih pengajar agar memahami materi dan metode mengajar yang sesuai dengan filosofi Katalis Canvas, serta memberikan panduan teknis tools, lesson plan, dan best practices di kelas.
- Riset tools & pengembangan materi: melakukan riset dan pemilihan tools yang relevan dan up to date, serta mengembangkan kurikulum secara berkala mengikuti perkembangan teknologi (coding, AI, 3D, IoT, dll.).
- Platform & sistem pembelajaran: menyiapkan dan/atau merekomendasikan platform pembelajaran yang akan digunakan (LMS, repository materi, dsb.), sesuai kesepakatan bersama.

7.2 Tanggung Jawab Brilliant Brain Indonesia

Pihak Brilliant Brain Indonesia akan bertanggung jawab (namun tidak terbatas pada):

- Pemasaran & penjualan: menyusun dan menjalankan strategi marketing program (online & offline), serta melakukan promosi ke sekolah, orang tua, dan masyarakat umum.
- Administrasi & keuangan: mengelola pendaftaran siswa, jadwal kelas, dan komunikasi dengan orang tua/sekolah; mengelola penggajian pengajar dan staf terkait; serta menerima dan mengelola pembayaran dari customer.
- Operasional kelas offline: mengatur lokasi, jadwal, dan kebutuhan logistik kelas offline, serta berkoordinasi dengan sekolah untuk skema ekskul.

7.3 Prinsip Kolaborasi

- Pembagian tanggung jawab tidak bersifat kaku, dan tidak membatasi kedua pihak untuk saling membantu demi efisiensi operasional dan pengambilan keputusan terbaik.

- Setiap keputusan penting (perubahan harga, program baru, perubahan besar kurikulum, rekrutmen kunci, dsb.) akan didiskusikan dan disepakati bersama oleh Katalis Canvas dan Brilliant Brain Indonesia.

8. Skema Bagi Hasil

- Pembagian keuntungan bersih yang diusulkan: 50 : 50 antara Katalis Canvas dan Brilliant Brain Indonesia.
- Definisi dan perhitungan “keuntungan bersih” akan disepakati bersama (misalnya: setelah dikurangi biaya pengajar, biaya platform, biaya operasional tertentu, dll.).

Skema ini dapat direview secara berkala untuk:

- Memastikan keadilan bagi kedua belah pihak.
- Menyesuaikan dengan skala program yang berkembang.
- Menjaga keberlanjutan jangka panjang.

9. Harapan & Tindak Lanjut

Kami dari Katalis Canvas sangat mengharapkan:

- Feedback dari Brilliant Brain Indonesia terkait: skema kerja sama, model bisnis, dan penyesuaian teknis yang diperlukan.
- Diskusi lebih lanjut (meeting/online call) untuk: menyamakan gambaran program secara lebih konkret, menyusun ekspektasi yang jelas dari kedua belah pihak, dan menyepakati langkah awal implementasi (pilot project, sekolah pertama, paket pertama, dsb.).
- Kami terbuka untuk: penyesuaian struktur biaya, penyesuaian pembagian tugas, serta bentuk program (camp, regular class, holiday program, dll.) sesuai kebutuhan dan strategi Brilliant Brain Indonesia.

10. Penutup

Demikian proposal kerja sama ini kami sampaikan. Besar harapan kami untuk dapat berkolaborasi dengan Brilliant Brain Indonesia dalam menghadirkan program pendidikan teknologi yang:

- Menyenangkan.
- Relevan dengan masa depan.
- Benar-benar mengasah daya nalar, kreativitas, serta kemampuan berpikir kritis anak dan remaja.

Atas perhatian dan kesempatan yang diberikan, kami ucapkan terima kasih.

Hormat kami,

Tim Katalis Canvas