



**KEMENTERIAN KEUANGAN REPUBLIK INDONESIA  
BADAN PENDIDIKAN DAN PELATIHAN KEUANGAN  
PUSAT PENDIDIKAN DAN PELATIHAN KEUANGAN UMUM**

JALAN PANCORAN TIMUR II NOMOR 1 PANCORAN, JAKARTA SELATAN  
TELEPON (021) 7996109; FAKSIMILE (021) 7996109; SITUS <http://www.bppk.kemenkeu.go.id>

**LEMBAR PENGESAHAN DESAIN PEMBELAJARAN**

Yang bertanda tangan di bawah ini,

nama : Heni Kartikawati  
NIP : 19701218 199603 2 001  
jabatan : Kepala Pusat Pendidikan dan Pelatihan Keuangan Umum

dengan ini menyatakan bahwa desain pembelajaran untuk *e-learning* sebagai berikut:

nama *e-learning* : *E-Learning* Dasar-dasar Multimedia dan Desain Grafis  
deskripsi : *E-Learning* ini didesain untuk meningkatkan kompetensi para pegawai Kementerian Keuangan terkait dasar-dasar pembuatan materi multimedia dasar (fotografi dan videografi) dan desain grafis guna menunjang pelaksanaan tugas dan fungsi di unit kerja masing-masing.

Selama proses pembelajaran, peserta akan dibekali dengan materi terkait multimedia dan desain grafis. Pada materi multimedia, peserta akan mempelajari dasar-dasar penggunaan kamera digital dan pencahayaan, dasar-dasar fotografi digital, dan dasar-dasar kamera perekam video dan *audio recorder*. Sedangkan pada materi desain grafis, peserta akan mempelajari dasar-dasar dalam desain grafis. Desain pembelajaran dirancang sedemikian rupa agar memberikan penugasan kepada peserta untuk menghasilkan *output* berupa pamflet/*banner*/brosur/sejenisnya (secara individu) yang akan digunakan pada saat pelatihan klasikal.

Program pembelajaran dirancang *full e-learning (synchronous e-learning)*, dengan forum dan/atau webinar agar peserta dapat berdiskusi dengan pengajar dan sesama peserta.

jumlah hari *e-learning* : 10 hari  
jumlah jam latihan : 30 JP

dapat digunakan sebagai desain pembelajaran di lingkungan Pusdiklat Keuangan Umum.

Jakarta, Juni 2020  
Kepala Pusat,

Heni Kartikawati  
NIP 19701218 199603 2 001



## KERANGKA ACUAN PROGRAM

NAMA PROGRAM	
<b><i>E-Learning</i> Dasar-dasar Multimedia dan Desain Grafis</b>	
DESKRIPSI PROGRAM	TUJUAN PROGRAM
	<p><i>E-Learning</i> ini didesain untuk meningkatkan kompetensi para pegawai Kementerian Keuangan terkait dasar-dasar pembuatan materi multimedia dasar (fotografi dan videografi) dan desain grafis guna menunjang pelaksanaan tugas dan fungsi di unit kerja masing-masing.</p> <p>Selama proses pembelajaran, peserta akan dibekali dengan materi terkait multimedia dan desain grafis. Pada materi multimedia, peserta akan mempelajari dasar-dasar penggunaan kamera digital dan pencahayaan, dasar-dasar fotografi digital, dan dasar-dasar kamera perekam video dan <i>audio recorder</i>. Sedangkan pada materi desain grafis, peserta akan mempelajari dasar-dasar dalam desain grafis. Desain pembelajaran dirancang sedemikian rupa agar memberikan penugasan kepada peserta untuk menghasilkan <i>output</i> berupa pamflet/<i>banner</i>/ brosur/sejenisnya (secara individu) yang akan digunakan pada saat pelatihan klasikal.</p> <p>Program pembelajaran dirancang <i>full e-learning (synchronous e-learning)</i>, dengan forum dan/atau webinar agar peserta dapat berdiskusi dengan pengajar dan sesama peserta.</p>
	KEBUTUHAN STRATEGIS UNIT PENGGUNA YANG AKAN DICAPAI
	Memenuhi kebutuhan kompetensi sesuai hasil AKP Individu guna menunjang pelaksanaan tugas dan fungsi di unit kerja masing-masing.
	SASARAN (TARGET LEARNERS)
Aparatur Sipil Negara di lingkungan Kementerian Keuangan yang ditugaskan oleh instansi yang bersangkutan. Peserta direkomendasikan sudah pernah ditugaskan dan/atau diproyeksikan akan ditugaskan untuk melakukan pekerjaan terkait multimedia dan desain grafis.	
MODEL PEMBELAJARAN	
	<input type="checkbox"/> TATAP MUKA (TM) <input checked="" type="checkbox"/> NON TATAP MUKA (NTM) <input checked="" type="checkbox"/> <i>e-Learning</i> <input type="checkbox"/> Bimbingan di tempat Kerja



	<input type="checkbox"/> Pelatihan Jarak Jauh <input type="checkbox"/> Magang <input type="checkbox"/> Pertukaran PNS dengan Pegawai swasta
<b>STANDAR KOMPETENSI</b>	
<p>a. menjelaskan dasar-dasar kamera digital (foto dan video) dan fotografi digital;  b. menjelaskan penggunaan <i>software Adobe Photoshop</i>;  c. menjelaskan penggunaan kamera perekam <i>video</i> dan <i>audio recorder</i>;  d. menjelaskan penggunaan <i>software</i> untuk <i>editing video</i>;  e. menjelaskan dasar-dasar desain grafis.</p>	
<b>KOMPETENSI DASAR</b>	
<p>a. menjelaskan dasar-dasar kamera digital (foto dan video) dan fotografi digital;  1) menjelaskan jenis-jenis kamera digital dan fitur pada kamera;  2) menjelaskan konsep dasar kamera digital;  3) menjelaskan cara pengoperasian kamera digital;  4) menjelaskan konsep dasar pencahayaan, segitiga <i>exposure</i> dan <i>three-points light</i>; dan  5) menjelaskan dasar-dasar komposisi dan pengambilan objek dengan komposisi yang baik.</p> <p>b. menjelaskan penggunaan <i>software</i> untuk <i>editing</i> foto;  1) menerangkan area kerja <i>software Adobe Photoshop</i>;  2) mendeskripsikan menu <i>bar</i> dalam <i>software Adobe Photoshop</i>; dan  3) menjelaskan dasar-dasar <i>photo-editing</i> dengan <i>software Adobe Photoshop</i>.</p> <p>c. menjelaskan penggunaan kamera perekam video dan <i>audio recorder</i>;  1) menjelaskan penggunaan kamera perekam video;  2) menjelaskan penggunaan alat pendukung kamera perekam video;  3) menjelaskan cara menyesuaikan pergerakan kamera perekam video;  4) menjelaskan konsep dasar audio;  5) menjelaskan cara penggunaan <i>audio recorder</i>; dan  6) menguraikan konsep dasar frekuensi;</p> <p>d. menjelaskan penggunaan <i>software</i> untuk <i>editing video</i>;  1) menjelaskan penggunaan menu ikon pada <i>software editing</i>; dan  2) menjelaskan penggunaan teknik <i>editing video</i> dengan <i>software editing</i>.</p> <p>e. menjelaskan dasar-dasar desain grafis.  1) menjelaskan prinsip desain grafis kontras (<i>contrast</i>), pengulangan (<i>repetition</i>), penjajaran (<i>alignment</i>) dan kedekatan (<i>proximity</i>);  2) menjelaskan manfaat <i>grid system</i> dalam desain grafis;  3) menjelaskan penggunaan <i>software Adobe Illustrator</i>; dan  4) menjelaskan kegunaan <i>software Adobe Illustrator</i>.</p>	



<b>LAMA PELATIHAN EFEKTIF DAN DAFTAR MATA PELAJARAN</b>						
No.	Kegiatan	Nama Mata Pelajaran	Jam Pelajaran			Sekuen/ Urutan
			TM	NTM	TOTAL	
1	Mata Pelajaran Pokok	a. Dasar-Dasar Kamera Digital (Foto dan Video) dan Fotografi Digital	-	6	6	1
		b. Pengenalan <i>Software Editing</i> untuk <i>Editing</i> Foto	-	6	6	2
		c. Pengenalan Teknik Penggunaan Kamera Perekam Video dan <i>Audio Recorder</i>	-	6	6	3
		d. Pengenalan <i>Software Editing</i> untuk <i>Editing Video</i>	-	6	6	4
		e. Pengenalan Dasar-dasar dalam Desain Grafis	-	6	6	5
2	Mata Pelajaran Penunjang	a. -				
		b. -				
3	Ceramah	-	-	-		
4	PKL					
5	<i>Outbound</i>					
6	MFD					
7	Pengarahan Program					
8	<i>Action Learning</i>		-	-	-	-
<b>TOTAL JP</b>			<b>30</b>			
<b>LAMA WAKTU UJIAN</b>			<b>15 menit @MP</b>			





<b>DILAKSANAKAN DALAM</b> <input type="checkbox"/> Studi Mandiri : - hari <input type="checkbox"/> Non Tatap Muka : 10 hari <input type="checkbox"/> <i>Action Learning</i> : - hari - Mandiri : - hari - Tatap Muka : - hari	<b>10 hari</b>	
<b>JENIS DAN JENJANG PROGRAM</b>		
<i>E-Learning</i> Dasar-dasar Desain Grafis dan Multimedia ini berjenjang dasar.		
<b>PERSYARATAN PESERTA</b>		
<p>Administrasi</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pegawai di lingkungan Kementerian Keuangan yang ditugaskan oleh instansi yang bersangkutan. Peserta direkomendasikan sudah pernah ditugaskan dan/atau diproyeksikan akan ditugaskan untuk melakukan pekerjaan terkait multimedia dan desain grafis.</li> <li>2. Pangkat/Golongan Minimal Ila/Pengatur Muda;</li> <li>3. Usia maksimal 45 tahun.</li> </ol> <p>Kompetensi</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pendidikan minimal SMA;</li> </ol>		
<b>KUALIFIKASI PENGAJAR</b>		
<p>Umum</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Pendidikan Minimal S-1 atau Pranata Komputer;</li> <li>2) Mempunyai Pengalaman Mengajar;</li> <li>3) Mendapat Persetujuan mengajar dari Kepala Pusat Pendidikan dan Pelatihan Keuangan Umum.</li> </ol> <p>Khusus</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Memiliki keahlian terkait desain multimedia dan/atau desain grafis (misal: <i>Software Adobe Photoshop, Software Adobe Illustrator, dll</i>) yang akan diajarkan;</li> <li>2) Mempunyai kemampuan dalam mentransfer pengetahuan dan keterampilan kepada peserta atau telah mengikuti <i>Training of Trainers (TOT)</i>.</li> </ol> <p>Catatan:</p> <p>Kualifikasi pengajar ini diperuntukkan bagi <b>moderator/pengajar/narasumber</b> yang akan memandu diskusi (terutama menjawab pertanyaan peserta terkait substansi) pada “Forum” di <i>Kemenkeu Learning Center</i> dan/atau memberikan tatap muka (<i>online</i>) kepada peserta melalui “<i>Web-Seminar/Video Conference</i>”.</p>		



BENTUK EVALUASI
<p>EVALUASI LEVEL 1</p> <p>Evaluasi Penyelenggaraan Tertulis dan Evaluasi Tatap Muka serta Evaluasi Pengajar Tertulis/<i>Online</i></p>
<p>EVALUASI LEVEL 2</p> <p>Tes Formatif untuk setiap Mata Pelajaran (10 soal &amp; waktu 15 menit untuk setiap Mata Pelajaran)</p>
<p>EVALUASI LEVEL 3</p> <p>-</p>
<p>EVALUASI LEVEL 4</p> <p>-</p>
FASILITAS
<p>1) <i>Online materials</i></p> <p>2) Petunjuk Teknis Pelaksanaan Pembelajaran</p> <p>3) Petunjuk Penggunaan <i>Kemenkeu Learning Center (KLC)</i></p> <p>4) Lain-lain:</p> <p>Desain pembelajaran dirancang sedemikian rupa agar dapat berkontribusi terhadap performansi unit pengguna melalui integrasi pembelajaran <i>virtual classroom (e-learning)</i> dan <i>project assignment</i> dalam rangka menghasilkan <i>output</i> berupa pamflet/<i>banner/</i> brosur/<i>sejenisnya</i> (secara individu) yang akan digunakan sebagai prasyarat pada saat pelatihan jarak jauh. Adapun rincian program pembelajaran sebagai berikut:</p> <p><b>a) Pembelajaran <i>Virtual Classroom (E-Learning)</i></b></p> <p>Program Pembelajaran <i>E-Learning</i> Dasar-dasar Multimedia dan Desain Grafis merupakan program pembelajaran yang seluruhnya dilakukan secara <i>online</i>. Sesi <i>virtual classroom</i> dilaksanakan selama 10 hari kerja dengan kegiatan sebagai berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>i. Ketentuan keikutsertaan dalam <i>E-Learning</i> Dasar-dasar Multimedia dan Desain Grafis ini harus dengan penugasan dari unit kerja masing-masing peserta;</li> <li>ii. Proses pembelajaran <i>e-learning</i> dilakukan melalui <i>Kemenkeu Learning Center (KLC)</i> dengan media penyampaian: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Video materi pembelajaran;</li> <li>• Materi pembelajaran multimedia interaktif;</li> <li>• <i>Softcopy</i> materi pembelajaran;</li> <li>• Penugasan; dan</li> <li>• Tes formatif.</li> </ul> </li> <li>iii. Adapun ketentuan penyelesaian rangkaian pembelajaran <i>E-Learning</i> Dasar-dasar Multimedia dan Desain Grafis adalah:</li> </ol>



- Peserta wajib menyelesaikan 100% materi *e-Learning*;
  - Untuk setiap materi, peserta wajib menyelesaikan Tes Formatif dengan nilai minimal 60;
  - Peserta wajib menyelesaikan penugasan yang akan diberikan pada akhir *e-learning*, yang akan digunakan sebagai prasyarat untuk mengikuti Pelatihan Jarak Jauh Multimedia dan Desain Grafis; dan
  - Peserta wajib memberikan *review* untuk program *e-learning* yang diselesaikan melalui *course reviews* di KLC.
- iv. Terdapat dua jenis metode penyampaian pada sesi *virtual classroom*, yaitu dengan metode *asynchronous* mandiri dan *synchronous* maya. Metode *asynchronous* mandiri dan *synchronous* maya ditujukan untuk penyampaian Mata Pelajaran 1 s.d. 5. Pada sesi *asynchronous* mandiri, peserta akan melakukan proses pembelajaran dengan cara studi mandiri (*self study*), sedangkan pada sesi *synchronous* maya, peserta diwajibkan untuk mengikuti tatap muka *online* melalui fitur *zoom/webinar/video conference* melalui Kemenkeu Learning Center. Detail *rundown* dapat dilihat pada Rencana *Rundown* Kegiatan terlampir.
- v. Adapun Evaluasi Hasil Pembelajaran (Evaluasi Level 2) dilakukan dalam bentuk, **Project Assignment**, dengan *Output* berupa pamflet/*banner*/ brosur/sejenisnya (secara individu) yang akan digunakan sebagai prasyarat pada saat pelatihan klasikal. *Output* tersebut juga akan dibahas dan diberi masukan pada saat pelatihan jarak jauh. Peserta wajib menyerahkan *project assignment* dimaksud maksimal 7 hari kerja setelah *e-learning* berakhir dan/atau sebelum pelaksanaan pelatihan jarak jauh.



**Keterangan:**

*E-Learning* ini merupakan program baru Pusdiklat Keuangan Umum di Tahun Anggaran 2020. Desain pembelajaran ini telah dibahas pada Rapat Penyusunan Desain Pembelajaran *E-Learning* Desain Grafis dan Multimedia tanggal 27 April 2020 secara online melalui tautan [zoom.us/j/6217996034](https://zoom.us/j/6217996034), sesuai dengan undangan Kepala Pusdiklat Keuangan Umum nomor UND-177/PP.7/2020 dan UND-178/PP.7/2020 tanggal 17 April 2020 dan UND-182/PP.7/2020, UND-183/PP.7/2020, UND-185/PP.7/2020, dan UND-186/PP.7/2020 tanggal 20 April 2020 tentang Undangan Rapat *Review* Desain Pembelajaran Pelatihan Desain Grafis dan Multimedia dan Penyusunan Desain Pembelajaran *E-Learning* Desain Grafis dan Multimedia dan UND-195/PP.7/2020, UND-197/PP.7/2020, UND-198/PP.7/2020, UND-199/PP.7/2020, UND-200/PP.7/2020, dan UND-201/PP.7/2020 tanggal 22 April 2020 tentang Perubahan Waktu Rapat *Review* Desain Pembelajaran Pelatihan Desain Grafis dan Multimedia dan Penyusunan Desain Pembelajaran *E-Learning* Desain Grafis dan Multimedia. Rapat dihadiri oleh perwakilan dari DSLR Cinematography Indonesia (selaku narasumber), DJP (selaku unit pengguna), DJPb (selaku unit pengguna), Sekretariat Jenderal (selaku unit pengguna), BPPK (selaku unit pengguna), Widyaiswara terkait (selaku wali program) dan perwakilan bidang/bagian Pusdiklat Keuangan Umum. Desain pembelajaran disusun dengan beberapa alternatif metode penyelenggaraan pembelajaran dari semula hanya klasikal (*blended learning*) menjadi *e-learning* + pelatihan jarak jauh dan *e-learning* + klasikal (tatap muka), dengan *e-learning* sebagai prasyarat untuk mengikuti pelatihan/pelatihan jarak jauh. Desain pembelajaran juga telah dikomunikasikan lebih lanjut secara informal melalui grup WhatsApp *E-Learning* Multimedia dan Desain Grafis yang beranggotakan perwakilan dari DJP, DJPb, Sekretariat Jenderal, dan BPPK selaku unit pengguna, Widyaiswara Wali Program dan Perwakilan Pejabat di Pusdiklat Keuangan Umum. (RAW)

Jakarta, Juni 2020

Kepala Pusdiklat,



Heni Kartikawati

NIP 19701218 199603 2 001





**RENCANA RUNDOWN KEGIATAN  
E-LEARNING DASAR-DASAR MULTIMEDIA DAN DESAIN GRAFIS**

No	Mata Pelajaran (MP)	JP
1	<b>Hari I</b> MP Dasar-dasar Kamera Digital (Foto dan Video) dan Fotografi Digital <ul style="list-style-type: none"> <li>• Jenis-Jenis Kamera Digital dan Fitur pada Kamera</li> <li>• Konsep Dasar Kamera Digital</li> <li>• Cara Pengoperasian Kamera Digital</li> <li>• Konsep Dasar Pencahayaan, Segitiga <i>Exposure</i> dan <i>Three-Points Light</i></li> <li>• Dasar-dasar Komposisi dan Pengambilan Objek dengan Komposisi yang Baik</li> </ul>	3 JP
2	<b>Hari II</b> Webinar untuk MP Dasar-dasar Kamera Digital (Foto dan Video) dan Fotografi Digital	3 JP
3	<b>Hari III</b> MP Pengenalan <i>Software Editing</i> untuk <i>Editing</i> Foto <ul style="list-style-type: none"> <li>• Area Kerja <i>Software Adobe Photoshop</i></li> <li>• Menu Bar dalam <i>Software Adobe Photoshop</i></li> <li>• Dasar-dasar <i>Photo-Editing</i> dengan <i>Software Adobe Photoshop</i></li> </ul>	3 JP
4	<b>Hari IV</b> Webinar untuk MP Pengenalan <i>Software Editing</i> untuk <i>Editing</i> Foto	3 JP
5	<b>Hari V</b> MP Teknik Penggunaan Kamera Perekam Video dan <i>Audio Recorder</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kamera Perekam Video</li> <li>• Alat Pendukung Kamera Perekam Video</li> <li>• Pergerakan Kamera Perekam Video</li> <li>• Konsep Dasar Audio</li> <li>• Cara Penggunaan <i>Audio Recorder</i></li> <li>• Konsep Dasar Frekuensi</li> </ul>	3 JP
6	<b>Hari VI</b> Webinar untuk MP Teknik Penggunaan Kamera Perekam Video dan <i>Audio Recorder</i>	3 JP
7	<b>Hari VII</b> MP Pengenalan <i>Software Editing</i> untuk <i>Editing Video</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menu Ikon pada <i>Software Editing</i></li> <li>• Teknik <i>Editing Video</i> dengan <i>Software Editing</i></li> </ul>	3 JP
8	<b>Hari VIII</b> Webinar untuk MP Pengenalan <i>Software Editing</i> untuk <i>Editing Video</i>	3 JP
9	<b>Hari IX</b> MP Penerapan Dasar-dasar dalam Desain Grafis <ul style="list-style-type: none"> <li>• Prinsip Desain Grafis: Kontras (<i>Contrast</i>), Pengulangan (<i>Repetition</i>), Penjajaran (<i>Alignment</i>) dan Kedekatan (<i>Proximity</i>)</li> <li>• Manfaat <i>Grid System</i> dalam Desain Grafis</li> </ul>	3 JP



	<ul style="list-style-type: none"><li>• Deskripsi <i>Software Adobe Illustrator</i></li><li>• Kegunaan <i>Software Adobe Illustrator</i></li></ul>	
<b>10</b>	<b>Hari X</b>  Webinar untuk MP Penerapan Dasar-dasar dalam Desain Grafis	3 JP

Kepala Bidang Perencanaan  
dan Pengembangan Diklat



Pandu Patriadi  
NIP 196501261991031001

