



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

JALAN PANCORAN TIMUR II NO. 1 PANCORAN JAKARTA SELATAN JAKARTA
TELEPON: 021 – 7996109; FAKSIMILE: 021 – 7996083; SITUS: <http://www.bppk.depkeu.go.id/webku>

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 Pelatihan sebagai berikut:

nama Program : Pelatihan Desain dan Grafis Multimedia
deskripsi : Pelatihan ini di-desain untuk meningkatkan kompetensi para pegawai Kementerian Keuangan dalam membuat desain grafis (dengan menggunakan *software Adobe Photoshop, CorelDRAW* dan *Adobe Illustrator*) dan desain multimedia (diantaranya penggunaan kamera digital, kamera perekam, *software* multimedia dan lain-lain) guna menunjang pelaksanaan tugas dan fungsi di unit kerja masing-masing.

jumlah hari : 34 hari

jumlah jam latihan : 127 JP

dapat digunakan sebagai desain pembelajaran di lingkungan Pusdiklat Keuangan Umum.

Jakarta, 17 Desember 2018
Kepala Pusat,


Heni Kartikawati

KERANGKA ACUAN PROGRAM

NAMA PROGRAM	
Pelatihan Desain Grafis dan Multimedia	
DESKRIPSI PROGRAM	TUJUAN PROGRAM
	Pelatihan ini di-desain untuk meningkatkan kompetensi para pegawai Kementerian Keuangan dalam membuat desain grafis (dengan menggunakan <i>software Adobe Photoshop, CorelDRAW</i> dan <i>Adobe Illustrator</i>) dan desain multimedia (diantaranya penggunaan kamera digital, kamera perekam, <i>software</i> multimedia dan lain-lain) guna menunjang pelaksanaan tugas dan fungsi di unit kerja masing-masing.
	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 ditunjuk atau ditugaskan oleh instansi yang bersangkutan. Direkomendasikan peserta yang terbiasa ditugaskan/diproyeksikan akan ditugaskan untuk melakukan pekerjaan terkait desain grafis/multimedia.	
MODEL PEMBELAJARAN	
<input checked="" type="checkbox"/> TATAP MUKA (TM) <input checked="" type="checkbox"/> NON TATAP MUKA (NTM) <input checked="" type="checkbox"/> <i>e-Learning</i> <input checked="" type="checkbox"/> Bimbingan di tempat Kerja <input type="checkbox"/> Pelatihan Jarak Jauh <input type="checkbox"/> Magang <input type="checkbox"/> Pertukaran PNS dengan Pegawai swasta <input type="checkbox"/>	
STANDAR KOMPETENSI	
a. menguraikan <i>software Adobe Photoshop</i> ; b. menggunakan menu ikon yang terdapat dalam <i>software Adobe Photoshop</i> ; c. melakukan desain grafis dengan <i>software Adobe Photoshop</i> ; d. menerangkan <i>software CorelDRAW</i> ;	

- e. menggunakan menu ikon yang terdapat dalam *software CorelDRAW*;
- f. menerapkan desain grafis dengan *software CorelDRAW*;
- g. menerangkan *software Adobe Illustrator*;
- h. menggunakan menu ikon yang terdapat dalam *software Adobe Illustrator*;
- i. menerapkan desain grafis dengan *software Adobe Illustrator*;
- j. melakukan simulasi/praktik mandiri;
- k. mengoperasikan kamera digital dan teknik pencahayaannya;
- l. menggunakan kamera perekam (*camcorder*) dan *audio recorder*;
- m. melakukan *editing audio*;
- n. menerangkan *software Adobe After Effects* untuk *editing video*;
- o. mengedit film dengan *Adobe After Effects*;
- p. membuat konten multimedia dalam media *offline* maupun *online*.

KOMPETENSI DASAR

- a. menguraikan *software Adobe Photoshop*;

 - 1) menerangkan area kerja *software Adobe Photoshop*;
 - 2) mendeskripsikan *menu bar* dalam *software Adobe Photoshop*.

- b. menggunakan menu ikon yang terdapat dalam *software Adobe Photoshop*;

 - 1) menentukan menu ikon yang terdapat dalam *toolbox*;
 - 2) membuat *image* dengan berbagai fungsi *palette*.

- c. melakukan desain grafis dengan *software Adobe Photoshop*;

 - 1) menerapkan teknik pengolahan citra;
 - 2) melakukan pembuatan ikon.

- d. menerangkan *software CorelDRAW*;

 - 1) menguraikan kegunaan *software CorelDRAW*;
 - 2) mendeskripsikan *Setup Document Project*.

- e. menggunakan menu ikon yang terdapat dalam *software CorelDRAW*;

 - 1) menggunakan *file and edit* yang terdapat dalam *menu bar software CorelDRAW*;
 - 2) menerapkan *view and layout* yang terdapat dalam *menu bar software CorelDRAW*;
 - 3) menggunakan *arange and effect* yang terdapat dalam *menu bar software CorelDRAW*;
 - 4) mengoperasikan *bitmap and text* yang terdapat dalam *menu bar software CorelDRAW*;
 - 5) menggunakan *tools, windows, and help* yang terdapat dalam *menu bar software CorelDRAW*.

- f. menerapkan desain grafis dengan *software CorelDRAW*;

 - 1) menggunakan *tehnique power clip*;
 - 2) menyesuaikan *image* dengan *color eyedropper*;
 - 3) memodifikasi *image* dan *teks* dengan menggunakan *technique text to path* ;
 - 4) mengoperasikan *exporting image* dan *quality*;
 - 5) melakukan *print document*.

- g. menerangkan *software Adobe Illustrator*;

 - 1) mendeskripsikan *software Adobe Illustrator*;
 - 2) menguraikan kegunaan *software Adobe Illustrator*.

- h. menggunakan menu ikon yang terdapat dalam *software Adobe Illustrator*;
- 1) menggunakan *pen tools* pada *software Adobe Illustrator*;
 - 2) menerapkan *objek* pada *software Adobe Illustrator*;
 - 3) menggunakan *layer* pada *software Adobe Illustrator*;
 - 4) mengintegrasikan *efek-efek* dalam *menu* pada *software Adobe Illustrator*;
 - 5) menggunakan *simbol-simbol* yang terdapat dalam *menu* pada *software Adobe Illustrator*;
 - 6) menggunakan *efek-efek* dalam *Adobe Illustrator*;
 - 7) menggunakan *grafik, group live paint, tracing, dan print*.
- i. menerapkan desain grafis dengan *software Adobe Illustrator*;
- 1) menggunakan *pen tool*;
 - 2) memodifikasi *master kliping master*;
 - 3) mengoperasikan *panel pathfinder*;
 - 4) membuat *brushes*;
 - 5) memodifikasi *layers panel zen*.
- j. melakukan simulasi/praktik mandiri;
- 1) menerapkan desain grafis dengan menggunakan *software Adobe Photoshop*;
 - 2) menerapkan desain grafis dengan menggunakan *software Adobe CoreDRAW*;
 - 3) menerapkan desain grafis dengan menggunakan *software Adobe Illustrator*.
- k. mengoperasikan kamera digital dan teknik pencahayaannya;
- 1) menjelaskan konsep dasar kamera digital;
 - 2) menjelaskan konsep dasar pencahayaan;
 - 3) melakukan pengambilan objek dengan komposisi yang baik;
 - 4) menggunakan kamera digital;
 - 5) menerapkan efek pencahayaan.
- l. menggunakan kamera perekam (*camcorder*) dan *audio recorder*;
- 1) mengoperasikan kamera perekam (*camcorder*);
 - 2) menguraikan alat pendukung kamera perekam (*camcorder*);
 - 3) menyesuaikan pergerakan kamera perekam (*camcorder*);
 - 4) menjelaskan konsep dasar audio;
 - 5) mendeskripsikan konsep dasar frekuensi;
 - 6) menggunakan fasilitas *WIFORM*.
- m. melakukan *editing audio*;
- 1) menjelaskan teknik dasar *auditing audio*;
 - 2) mengedit audio;
 - 3) menggunakan alat *editing audio*.
- n. menerangkan *software Adobe After Effects* untuk *editing video*;
- 1) menggunakan menu ikon pada *software Adobe After Effects*;
 - 2) menerapkan teknik *editing video* dengan *software Adobe After Effects*.
- o. mengedit film dengan *Adobe After Effects*;
- 1) menerapkan konversi *widescreen* dengan *Adobe After Effects*;
 - 2) melakukan *formatting film* dengan *Adobe After Effects*.

- p. membuat konten multimedia dalam media *offline* maupun *online*;
- 1) menerapkan kegiatan *video analog* dan *digital*;
 - 2) mengkreasikan standar dan format video;
 - 3) memadukan *editing* dengan *Adobe After Effects*;
 - 4) menampilkan *new project*, *tools project* dan *timeline project*.

LAMA PELATIHAN EFEKTIF DAN DAFTAR MATA PELAJARAN

No.	Kegiatan	Nama Mata Pelajaran	Jam Pelajaran			Sekuen/ Urutan
			TM	NTM	TOTAL	
1	Mata Pelajaran Pokok	a. Pengenalan <i>Software Adobe Photoshop</i>	-	1	1	1
		b. Menu Ikon <i>Software Adobe Photoshop</i>	3	2	5	2
		c. Pembuatan Desain Grafis dengan <i>Software Adobe Photoshop</i>	12	-	12	3
		d. Pengenalan <i>Software CorelDRAW</i>	-	1	1	4
		e. Menu Ikon <i>Software CorelDRAW</i>	4	2	6	5
		f. Pembuatan Desain Grafis dengan <i>Software CorelDRAW</i>	13	-	13	6
		g. Pengenalan <i>Software Adobe Illustrator</i>	-	1	1	7
		h. Menu Ikon <i>Software Adobe Illustrator</i>	1	2	3	8
		i. Pembuatan Desain Grafis dengan <i>Software Adobe Illustrator</i>	7	-	7	9
		j. Simulasi/Praktik Mandiri	5	-	5	10
		k. Teknik Penggunaan Kamera Digital dan Teknik Pencahayaan	4	1	5	11
		l. Teknik Penggunaan Kamera Perekam (<i>Camcorder</i>) dan Penggunaan <i>Audio Recorder</i>	6	2	8	12

		m. <i>Editing Audio</i>	4	-	4	13
		n. <i>Pengenalan Adobe After Effects untuk Editing Video</i>	6	-	6	14
		o. <i>Editing Film dengan Adobe After Effects</i>	10	-	10	15
		p. <i>Pembuatan konten multimedia (offline/online)</i>	16	-	16	16
2	Mata Pelajaran Penunjang	a. - b. -				
3	Ceramah	Ceramah <i>Current Issue</i>	2	-	2	
4	PKL					
5	Outbound					
6	MFD					
7	Pengarahan Program					
8	<i>Action Learning</i>	Kegiatan <i>Action Learning</i> dilakukan untuk MP: p. <i>Pembuatan konten multimedia (offline/online)</i> <input type="checkbox"/> <i>Studi Mandiri</i> :20 hari <input type="checkbox"/> <i>Tatap Muka</i> : - hari	-	22	22	16
TOTAL JP			127			
LAMA WAKTU UJIAN			180 menit			
DILAKSANAKAN DALAM			34 hari			
<input type="checkbox"/> <i>Studi Mandiri</i> : 4 hari <input type="checkbox"/> <i>Tatap Muka</i> : 10 hari <input type="checkbox"/> <i>Action Learning</i> : - hari - <i>Mandiri</i> : 20 hari - <i>Tatap Muka</i> : - hari						

JENIS DAN JENJANG PROGRAM

Pelatihan Desain Grafis dan Multimedia ini merupakan pelatihan teknis yang berjenjang lanjutan

PERSYARATAN PESERTA

Administrasi

1. Pegawai di lingkungan Kementerian Keuangan yang ditunjuk atau ditugaskan oleh instansi yang bersangkutan;
2. Pangkat/Golongan Minimal IIA/Pengatur Muda;
3. Pendidikan minimal SMA;
4. Usia maksimal 45 tahun.

Kompetensi

1. Menguasai *Microsoft Office*;
2. Direkomendasikan peserta yang terbiasa ditugaskan/diproyekasikan akan ditugaskan untuk desain grafis/multimedia.

KUALIFIKASI PENGAJAR

Umum

- 1) Pendidikan Minimal S-1 atau Pranata Komputer;
- 2) Mempunyai Pengalaman Mengajar;
- 3) Mendapat Persetujuan mengajar dari Kepala Pusat Pendidikan dan Pelatihan Keuangan Umum.

Khusus

- 1) Memiliki keahlian di bidang IT dan pada mata pelajaran yang akan diberikan, khususnya mengenai desain grafis (*Software Adobe Photoshop, CorelDRAW* dan *Software Adobe Illustrator*) dan desain multimedia (*Adobe After Effects*);
- 2) Mempunyai kemampuan dalam mentransfer pengetahuan dan keterampilan kepada peserta atau telah mengikuti *Training of Trainers (TOT)*.

Lain-lain

- 1) Untuk mata diklat/mata pelajaran dengan minimal 9 JP dapat dilakukan dengan *Team Teaching*.

BENTUK EVALUASI

EVALUASI LEVEL 1

Evaluasi Penyelenggaraan Tertulis/*Online* dan Evaluasi Tatap Muka serta Evaluasi Pengajar Tertulis/*Online*

EVALUASI LEVEL 2

Ujian Komprehensif (Praktik) + *Action Learning*

Komponen Penilaian:

$$\begin{aligned}
 NA &= [(a \times \Sigma NT) + (b \times NK)] + (c \times \text{Action Learning}) \\
 &= [(21\% \times \Sigma NT) + (49\% \times NK)] + (30\% \times \text{Action Learning})
 \end{aligned}$$

Keterangan:

- a = bobot nilai tertimbang
- b = bobot nilai Ujian Komprehensif (Praktik)
- c = bobot nilai *Action Learning*

EVALUASI LEVEL 3

-

EVALUASI LEVEL 4

-

FASILITAS

- 1) Asrama
(*Tentative*)
- 2) Konsumsi
(Prasmanan)
- 3) ATK Peserta Diklat
- 4) Rencana *Rundown* Kegiatan
- 5) Penyelenggaraan Pembelajaran dilakukan di laboratorium komputer mengingat kegiatan belajar mengajar membutuhkan fasilitas komputer dengan *software* pendukung (*Adobe Photoshop, CorelDRAW, Adobe Illustrator, Adobe After Effects*) dan Jaringan Internet;
- 6) Materi dan Bahan Ajar sebagian besar berupa *softcopy* karena akan langsung digunakan untuk simulasi di kelas;
- 7) *Layout* kelas dan kebutuhan lain sesuai dengan hasil kesepakatan pada rapat persiapan pelatihan;
- 8) Lain-Lain
Program pelatihan Desain Grafis dan Multimedia dilaksanakan secara *blended Learning* yang mencakup studi mandiri, tatap muka dan *action learning*.

1) Studi Mandiri

Sesi ini dilaksanakan selama **4 hari kerja** sebelum tatap muka di kelas. Pada sesi ini, peserta pelatihan akan mendapat penugasan dan dikerjakan secara mandiri sebelum kegiatan tatap muka diselenggarakan. **Tidak ada sesi tatap muka** pada periode ini. Kegiatan studi mandiri dilakukan secara mandiri (*online*) oleh peserta sebelum tatap muka dengan alokasi ± 3 JP per hari. Adapun ketentuan penugasan dalam pelaksanaan studi mandiri diatur lebih lanjut dalam **Petunjuk Teknis Pelaksanaan Pembelajaran untuk Pelatihan Desain Grafis dan Multimedia**.

2) Tatap Muka

Sesi tatap muka di kelas dilaksanakan selama **10 hari kerja** dengan kegiatan sebagai berikut:

- a) Peserta akan menerima materi pembelajaran sesuai jadwal yang ditentukan.
- b) Pada saat tatap muka, peserta dapat mendiskusikan atau membuat pertanyaan terkait dengan materi yang telah diberikan.
- c) Proses pembelajaran tatap muka akan diselenggarakan dengan metode:
 - Presentasi/ceramah narasumber atas materi terkait;
 - Diskusi atas studi kasus;
 - Praktek/Latihan/Simulasi.

3) **Action Learning (Kegiatan Setelah Tatap Muka)**

Sesi *action learning* dilakukan selama **20 hari kerja** setelah tatap muka selesai dengan ketentuan:

- a) Setelah kegiatan tatap muka berlangsung, peserta diberikan waktu 1 bulan (20 hari kerja) untuk membuat 2 output *action learning* :
 1. *pamflet/banner/brosur/sejenisnya* sesuai dengan kebutuhan organisasi (secara individu);
 2. *video/film/sejenisnya* sesuai dengan kebutuhan organisasi (secara berkelompok. Pembagian kelompok direkomendasikan dilakukan per unit organisasi agar output yang dihasilkan dapat memenuhi kebutuhan organisasi atau sesuai kesepakatan di kelas, apabila peserta berasal dari unit yang berbeda);
- b) Selama proses *action learning*, peserta melengkapi *form monitoring* sebagai bukti pemantauan *progress* penyelesaian tugas peserta;
- c) Pembuatan *output action learning* harus dilakukan dengan persetujuan dan supervisi dari atasan peserta (pejabat) di unit organisasi terkait;
- d) Selama durasi *action learning*, peserta dapat berkonsultasi dengan pengajar terkait pembuatan output *action learning* tersebut. Mekanisme konsultasi sesuai kesepakatan panitia penyelenggara, peserta dan pengajar (dapat melalui Kementerian Keuangan *Learning Center (KLC)/email/whatsapp*);
- e) Ketentuan penugasan dalam pelaksanaan *action learning* diatur lebih lanjut dalam **Petunjuk Teknis Pelaksanaan Pembelajaran untuk Pelatihan Desain Grafis dan Multimedia**.

4) **Penyelesaian Action Learning menjadi komponen Evaluasi Peserta dengan persentase sebagaimana tertera pada bagian Evaluasi Level 2.**

5) **Alat Pendukung/Komputer yang akan digunakan sebagai media pembelajaran dalam setiap penyelenggaraan pelatihan Desain Grafis dan Multimedia minimal memiliki spesifikasi software dan hardware sebagai berikut:**

1. Kamera *DSLR* (minimal 1 kamera untuk 5 orang)
2. *Lighting Red Head* dan *filter* (minimal 1, namun untuk optimal 2)
3. *Processor Intel Core i5*
4. *Memory RAM* 6 GB s.d 8 GB
5. *Graphic Card* Minimum 512 MB

6. Aplikasi Minimum:
- OS 64 Bit*
 - Adobe Photoshop CS 5*
 - Adobe Premiere CS 5*
 - Adobe Illustrator*
 - Corel Draw X3*
 - Adobe After Effects*

Keterangan :

- Diklat ini merupakan diklat baru di tahun 2015 untuk memenuhi kebutuhan strategis pada unit Homogen DJPK.
- Revisi Pertama: Dokumen ini merupakan perubahan dokumen sebelumnya yang diterbitkan pada tanggal 7 Mei 2015 melalui Nota Dinas Kepala Bidang Perencanaan dan Pengembangan Diklat Nomor ND-54/PP.7.1/2015. Perubahan tersebut meliputi penambahan spesifikasi *software* dan *Hardware* minimal pendukung diklat, penyesuaian jam pelatihan ceramah dan perubahan format komponen ujian. (RTS)
- Revisi Kedua : Dokumen ini merupakan penyempurnaan terhadap dokumen kurikulum sebelumnya yang diterbitkan pada tanggal 25 Januari 2016 melalui Nota Dinas Kepala Bidang Perencanaan dan Pengembangan Diklat Nomor ND-91/PP.7.1/2016. Penyempurnaan tersebut meliputi penyesuaian format Kerangka Acuan Program agar sesuai dengan Peraturan Kepala Badan Nomor PER-4/PP/2017 tentang Pedoman Desain Pembelajaran di Lingkungan Kementerian Keuangan, Penyempurnaan Model Pembelajaran, dan Penyempurnaan Komponen Evaluasi. Adapun penyempurnaan ini telah dibahas pada rapat konversi kurikulum serta finalisasi evaluasi pembelajaran tanggal 8 Maret 2018 yang dihadiri yang dihadiri oleh perwakilan Bidang/Bagian di lingkungan Pusdiklat Keuangan Umum dan Widyaiswara (selaku pengelola program) terkait. (RTS)
- Revisi Ketiga : Dokumen ini merupakan penyempurnaan terhadap dokumen desain pembelajaran sebelumnya yang diterbitkan pada tanggal 20 Maret 2018 melalui Nota Dinas Kepala Bidang Perencanaan dan Pengembangan Diklat Nomor ND-224/PP.7.1/2018. Penyempurnaan tersebut meliputi penyempurnaan metode pembelajaran (penambahan studi mandiri, dan penyempurnaan *action learning*), pembaharuan *software* yang digunakan agar sesuai dengan perkembangan IPTEK dan tindak lanjut hasil evaluasi, serta penyempurnaan JP, Standar Kompetensi, dan Kompetensi Dasar. Adapun penyempurnaan ini telah dibahas pada rapat *review* desain pembelajaran Pelatihan Desain Grafis Dan Multimedia tanggal 5 Desember 2018 yang dihadiri yang dihadiri oleh Narasumber, perwakilan dari Sekretariat DJBC, perwakilan dari Direktorat Jenderal Pajak, perwakilan seluruh Bidang/Bagian di lingkungan Pusdiklat Keuangan Umum dan Widyaiswara terkait (pengelola program). Adapun finalisasi desain pembelajaran dilakukan secara informal dengan Widyaiswara (pengelola program) (RTS)

Jakarta, 17 Desember 2018
Kepala Pusdiklat,


Heni Kartikawati

RENCANA RUNDOWN KEGIATAN PELATIHAN DESAIN GRAFIS DAN MULTIMEDIA

A. Studi Mandiri

No	Mata Pelajaran (MP)	JP
1	Hari I	1 JP
	MP Pengenalan <i>Software Adobe Photoshop</i> MP Menu Ikon <i>Software Adobe Photoshop</i>	2 JP
2	Hari II	1 JP
	MP Pengenalan <i>Software CorelDRAW</i> MP Menu Ikon <i>Software CorelDRAW</i>	2 JP
3	Hari III	1 JP
	MP Pengenalan <i>Software Adobe Illustrator</i> MP Menu Ikon <i>Software Adobe Illustrator</i>	2 JP
4	Hari IV	1 JP
	MP Teknik Penggunaan Kamera Digital dan Teknik Pencahayaan MP Teknik Penggunaan Kamera Perekam (<i>Camcorder</i>) dan Penggunaan <i>Audio Recorder</i>	2 JP

B. Tatap Muka

No	Mata Pelajaran (MP)	JP
1	Hari I	3 JP
	MP Menu Ikon <i>Software Adobe Photoshop</i> MP Pembuatan Desain Grafis dengan <i>Adobe Photoshop</i>	6 JP
2	Hari II	6 JP
	MP Pembuatan Desain Grafis dengan <i>Adobe Photoshop</i> MP Menu Ikon <i>Software CorelDRAW</i>	4 JP
3	Hari III MP Pembuatan Desain Grafis dengan <i>Software CorelDRAW</i>	10 JP
4	Hari IV	3 JP
	MP Pembuatan Desain Grafis dengan <i>Software CorelDRAW</i> MP Menu Ikon <i>Adobe Illustrator</i>	1 JP
	MP Pembuatan Desain Grafis dengan <i>Software Adobe Illustrator</i>	6 JP
5	Hari V	1 JP
	MP Pembuatan Desain Grafis dengan <i>Software Adobe Illustrator</i> MP Simulasi/Praktik Mandiri	5 JP
	MP Teknik Penggunaan Kamera Digital dan Teknik Pencahayaan	4 JP
6	Hari VI	6 JP
	MP Teknik Penggunaan Kamera Perekam (<i>Camcorder</i>) dan Penggunaan <i>Audio Recorder</i> MP <i>Editing Audio</i>	4 JP
7	Hari VII	6 JP
	MP Pengenalan <i>Adobe After Effect</i> untuk <i>Editing Video</i> MP <i>Editing Film</i> dengan <i>Adobe After Effect</i>	4 JP

8	Hari VIII MP <i>Editing Film</i> dengan <i>Adobe After Effect</i> MP Pembuatan Konten Multimedia (<i>offline/online</i>)	6 JP 3 JP
9	Hari IX MP Pembuatan Konten Multimedia (<i>offline/online</i>)	8 JP
10	Hari X MP Pembuatan Konten Multimedia (<i>offline/online</i>)	5 JP

C. Action Learning

No	Mata Diklat (MD)	JP
1	Hari I-IX (Studi Mandiri) MP Pembuatan Konten Multimedia (<i>offline/online</i>)	9 JP
2	Hari X (Interaksi Jarak Jauh secara <i>real time</i> antara peserta dan pengajar) MP Pembuatan Konten Multimedia (<i>offline/online</i>)	2 JP
3	Hari XI-IX (Studi Mandiri) MP Pembuatan Konten Multimedia (<i>offline/online</i>)	9 JP
4	Hari XX (Interaksi Jarak Jauh secara <i>real time</i> antara peserta dan pengajar) MP Pembuatan Konten Multimedia (<i>offline/online</i>)	2 JP

Catatan:

1. Seluruh Mata Pelajaran disertai dengan praktik/simulasi di laboratorium komputer sehingga memerlukan asisten untuk menunjang pembelajaran;
2. Ceramah dapat dilaksanakan dalam 1 sesi (2 JP) atau dalam sesi terpisah (@1 JP) sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Kepala Bidang Perencanaan
dan Pengembangan Diklat



Pandu Patriadi 