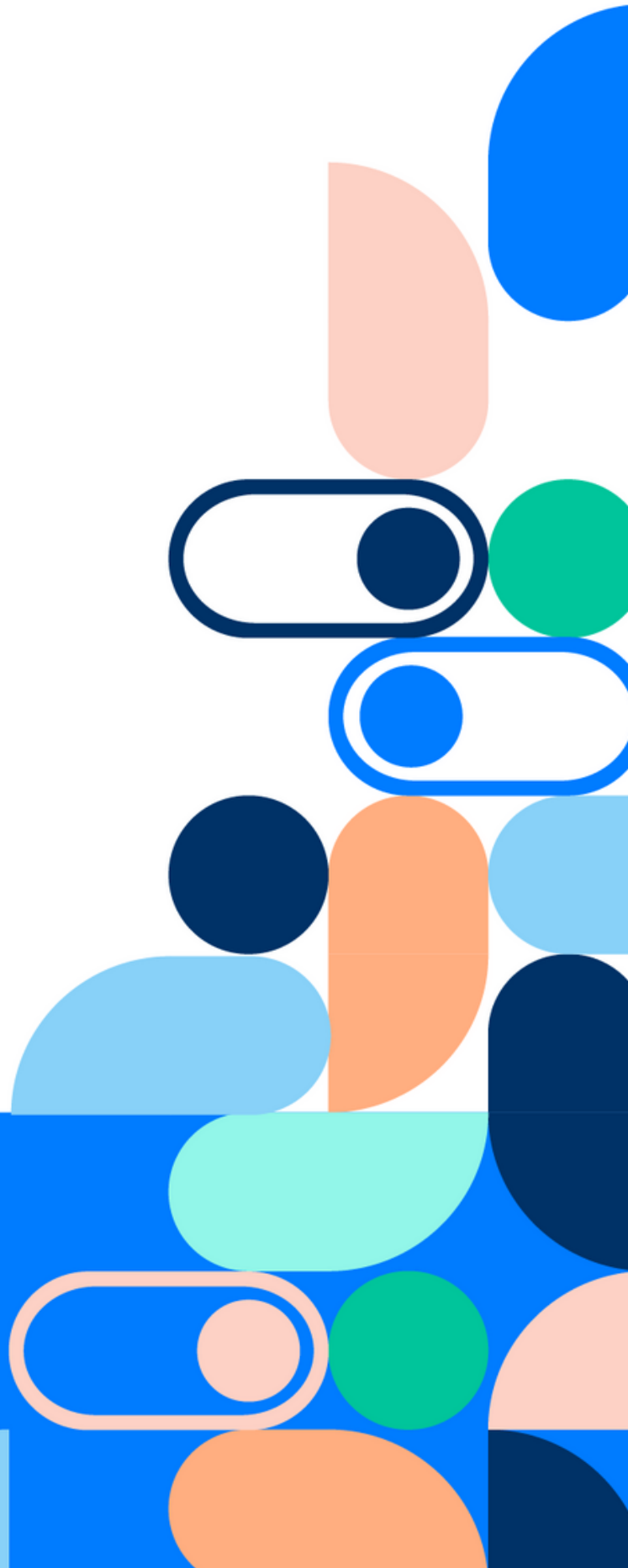


# Pelatihan Desain Grafis bagi Guru dan Tenaga Kependidikan

**2024**  
SILABUS



# Silabus Pelatihan Desain Grafis bagi Guru dan Tenaga Kependidikan Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia Thematic Academy Digital Talent Scholarship (TA-DTS) 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, menyebarkan, atau mengeksploitasi konten ini dengan cara atau bentuk apapun tanpa persetujuan tertulis dari Digital Talent Scholarship Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia.

Informasi Pelatihan & Sertifikat	
Akademi	Thematic Academy
Mitra Pelatihan	BPPTIK Kominfo
Tema Pelatihan	<b>Pelatihan Aplikasi Desain Grafis bagi Guru dan Tenaga Kependidikan</b>
Sertifikasi	<i>Certificate of Completion</i>
Akses Kelas	Secara luring / offline dan daring / online
Durasi Pelatihan	32 JP (24 JP live session, 8 JP self-paced learning) - 3 hari offline / 6 hari online
Deskripsi Pelatihan	Pelatihan Aplikasi Desain Grafis bagi Guru, dan Tenaga Kependidikan adalah Pelatihan Bidang TIK secara luring (offline) dan daring (online) dengan tema Desain Grafis bagi Guru dan Tenaga Kependidikan. Tujuan kegiatan ini yaitu untuk meningkatkan keahlian sumber daya manusia melalui pengembangan keterampilan dan talenta digital untuk mendukung percepatan transformasi digital khususnya bagi Guru, dan Tenaga Kependidikan.
Output Pelatihan	Setelah mengikuti pelatihan, diharapkan peserta kompeten dalam: <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menerapkan design brief</li> <li>2. Mengoperasikan perangkat lunak desain</li> <li>3. Mampu mengedit foto sederhana</li> <li>4. Menciptakan karya desain</li> </ol>
Aktivitas Pelatihan	<p><b>Pelatihan dilaksanakan secara luring/offline:</b> Pembelajaran dilakukan secara Klasikal (tatap muka) dengan pengajar dan akan dilanjutkan pembelajaran secara online Asinkronus yaitu peserta belajar mandiri(Self-Paced Learning) dengan memanfaatkan modul pembelajaran, bahan tayang dan material lain yang disediakan di Learning Management System(LMS).</p> <p><b>Pelatihan dilaksanakan secara daring/online:</b> Pembelajaran Diawali dengan pembelajaran Secara Online Sinkronus dengan pengajar melalui Live Session dengan menggunakan aplikasi video conference dan akan dilanjutkan pembelajaran secara online Asinkronus yaitu peserta belajar mandiri(Self-</p>

	Paced Learning) dengan memanfaatkan modul pembelajaran, bahan tayang dan material lain yang disediakan di Learning Management System(LMS).
Persyaratan Peserta	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Warga Negara Indonesia dibuktikan KTP/KK</li> <li>2. Minimal lulusan SMA/ sederajat</li> <li>3. Berusia minimal 18 tahun</li> <li>4. Berprofesi sebagai Guru, Tenaga Kependidikan, Penyuluh, atau Pengelola Instansi Pendidikan, dibuktikan dengan Surat tugas/SK/Surat Keterangan/Kartu Pegawai</li> <li>5. Dapat mengoperasikan komputer untuk pekerjaan sehari-hari</li> </ol>
Persyaratan Sarana Peserta	<p>Laptop/komputer dengan spesifikasi minimal :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Processor : i3 – 2.5 GHz</li> <li>● Memori : 4 Gb</li> <li>● Harddisk : 50 Gb</li> <li>● Mouse dan Keyboard</li> <li>● Internet Speed : minimal 5 mbps</li> </ul> <p>Terinstalasi Software:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Minimal Sistem Operasi : Microsoft Windows 7</li> <li>● Aplikasi Desain Grafis: Canva, Photopea, Pixlr</li> <li>● Browser : Firefox / Google Chrome</li> <li>● Zoom Meeting (online)</li> </ul>
Kriteria Pengajar	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pengajar berasal dari perguruan tinggi, profesional, lembaga pemerintah, praktisi dan/atau industri, yang telah lulus ToT (training of trainers);</li> <li>2. Pengajar memiliki pengalaman dan kompetensi sesuai tema pelatihan yang akan diajarkan</li> </ol>
Kapasitas Kelas	<p>Luring/Offline: Maksimal 25 Peserta dengan 1 orang Pengajar</p> <p>Daring/Online: Maksimal 50 Peserta dengan 1 orang Pengajar</p>
Sistem Penilaian	Nilai minimal kelulusan 60
Komponen Penilaian	<p>Komposisi Penilaian:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Kehadiran: 5%</li> <li>● Praktik: 60%</li> <li>● Kuis: 30%</li> <li>● Sikap: 5%</li> </ul> <p>Rumus Nilai Akhir</p> <p>Nilai Akhir = (Kehadiran x 5%) + (Praktik x 60%) + (Kuis x 30%) + (Sikap x 5%)</p>

**Desain Grafis bagi Guru dan Tenaga Kependidikan  
(Luring/Offline)**

Hari Ke-	Topik	Outcome	Aktivitas Kelas	JP
1	<ul style="list-style-type: none"> <li>●Pengenalan Prinsip Desain</li> <li>●Desain Brief</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>●Peserta memahami prinsip dasar desain</li> <li>●Peserta kompeten dalam menyusun desain brief</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>●Praktik</li> <li>●Diskusi</li> <li>●Tanya Jawab</li> </ul>	<p>4 (Tatap Muka)</p> <p>4(Tatap Muka)</p>
2	<ul style="list-style-type: none"> <li>●Perangkat Lunak Desain Grafis</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>●Peserta dapat mengenali fitur aplikasi desain</li> <li>●Peserta mampu melakukan editing foto sederhana</li> <li>●Peserta kompeten dalam mempraktikan template aplikasi desain</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>●Praktik</li> <li>●Diskusi</li> <li>●Tanya Jawab</li> </ul>	<p>8 (Tatap Muka)</p> <p>4 (Self-paced Learning)</p>
3	<ul style="list-style-type: none"> <li>●Menciptakan dan Mempublikasikan Karya Desain</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>●Peserta kompeten dalam membuat desain media promosi (banner, spanduk atau brosur)</li> <li>●Peserta kompeten dalam membuat desain media pembelajaran (infografis, poster)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>●Praktik</li> <li>●Diskusi</li> <li>●Tanya Jawab</li> </ul>	<p>8 (Tatap Muka)</p> <p>4 (Self-paced Learning)</p>

## Rencana Pembelajaran Desain Grafis bagi Guru dan Tenaga Kependidikan (Luring/Offline)

1	Hari Ke	1
2	Topik	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengenalan Prinsip Desain (4JP Tatap Muka)</li> <li>• Desain Brief (4JP Tatap Muka)</li> </ul>
3	Deskripsi Topik	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta memahami prinsip dasar desain</li> <li>• Peserta kompeten dalam menyusun desain brief</li> </ul>
4	Durasi	8 JP (8JP Tatap Muka)
5	Rasio : Praktek dan Teori	4 JP praktek, 4 JP teori
6	Aktivitas Kelas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Praktik</li> <li>• Diskusi</li> <li>• Tanya Jawab</li> </ul>
7	Alat Bantu/ Media	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Komputer set</li> <li>• Proyektor</li> <li>• LMS</li> </ul>
8	Bahan Bacaan Wajib	Materi pada LMS
9	Persiapan Peserta sebelum masuk kelas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mempersiapkan Komputer</li> <li>• Mempersiapkan Proyektor</li> </ul>
10	Tugas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tugas Desain Brief</li> </ul>

## Rencana Pembelajaran Desain Grafis bagi Guru dan Tenaga Kependidikan (Luring/Offline)

1	Hari Ke	2
2	Topik	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Perangkat Lunak Desain Grafis (8 JP Tatap Muka, 4 JP Self-paced learning)</li> </ul>
3	Deskripsi Topik	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta dapat mengenali fitur aplikasi desain</li> <li>• Peserta mampu melakukan editing foto sederhana</li> <li>• Peserta kompeten dalam mempraktikkan template aplikasi desain</li> </ul>
4	Durasi	12 JP (8 JP Tatap Muka, 4 JP Self-paced learning)
5	Rasio : Praktek dan Teori	8 JP praktek, 4 JP teori
6	Aktivitas Kelas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Praktik</li> <li>• Diskusi</li> <li>• Tanya Jawab</li> </ul>
7	Alat Bantu/ Media	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Komputer set</li> <li>• Proyektor</li> <li>• LMS</li> <li>• Software Canva, Photopea, Pixlr</li> </ul>

8	<b>Bahan Bacaan Wajib</b>	Materi pada LMS
9	<b>Persiapan Peserta sebelum masuk kelas</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Mempersiapkan Komputer</li> <li>● Mempersiapkan Proyektor</li> <li>● Mempersiapkan Software Canva</li> </ul>
10	<b>Tugas</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Tugas praktik membuat desain menggunakan template/ desain yang tersedia</li> </ul>

### Rencana Pembelajaran Desain Grafis bagi Guru dan Tenaga Kependidikan (Luring/Offline)

1	<b>Hari Ke</b>	3
2	<b>Topik</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Menciptakan dan mempublikasikan karya desain (8 JP Tatap Muka, 4 JP Self-paced learning)</li> </ul>
3	<b>Deskripsi Topik</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Peserta kompeten dalam membuat desain media promosi (banner, spanduk atau brosur)</li> <li>● Peserta kompeten dalam membuat desain media pembelajaran (infografis, poster)</li> </ul>
4	<b>Durasi</b>	12 JP (8 JP Tatap Muka, 4 JP Self-paced learning)
5	<b>Rasio : Praktek dan Teori</b>	8 JP praktek, 4 JP teori
6	<b>Aktivitas Kelas</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Praktik</li> <li>● Diskusi</li> <li>● Tanya Jawab</li> </ul>
7	<b>Alat Bantu/ Media</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Komputer set</li> <li>● Proyektor</li> <li>● LMS</li> <li>● Software Canva</li> </ul>
8	<b>Bahan Bacaan Wajib</b>	Materi pada LMS
9	<b>Persiapan Peserta sebelum masuk kelas</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Mempersiapkan Komputer</li> <li>● Mempersiapkan Proyektor</li> <li>● Mempersiapkan Software Canva</li> </ul>
10	<b>Tugas</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Tugas membuat media promosi (banner/spanduk/brosur)</li> <li>● Tugas membuat mefdia pembelajaran (poster/infografis)</li> </ul>

## Desain Grafis bagi Guru dan Tenaga Kependidikan (Daring/Online)

Hari Ke-	Topik	Outcome	Aktivitas Kelas	JP
1	●Pengenalan Prinsip Desain	●Peserta memahami prinsip dasar desain	● Live Session, Pembelajaran melalui LMS	4
2	●Desain Brief	●Peserta kompeten dalam menyusun desain brief	● Live Session, Pembelajaran melalui LMS	4
3	●Perangkat Lunak Desain Grafis	<ul style="list-style-type: none"> <li>●Peserta dapat mengenali fitur aplikasi desain</li> <li>●Peserta mampu melakukan editing foto sederhana</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Live Session, Pembelajaran melalui LMS</li> <li>● Self-Paced Learning</li> </ul>	4 2
4	●Perangkat Lunak Desain Grafis(lanjutan)	●Peserta kompeten dalam mempraktikkan template aplikasi desain	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Live Session, Pembelajaran melalui LMS</li> <li>● Self-Paced Learning</li> </ul>	4 2
5	●Menciptakan dan mempublikasikan karya desain	●Peserta kompeten dalam membuat desain media promosi (banner, spanduk atau brosur)	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Live Session, Pembelajaran melalui LMS</li> <li>● Self-Paced Learning</li> </ul>	4 2
6	●Menciptakan dan mempublikasikan karya desain (lanjutan)	●Peserta kompeten dalam membuat desain media pembelajaran (infografis, poster)	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Live Session, Pembelajaran melalui LMS</li> <li>● Self-Paced Learning</li> </ul>	4 2

### Rencana Pembelajaran Desain Grafis bagi Guru dan Tenaga Kependidikan (Daring/Online)

1	Hari Ke	1
2	Topik	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengenalan Prinsip Desain (4JP Live Session)</li> </ul>
3	Deskripsi Topik	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta memahami prinsip dasar desain</li> </ul>
4	Durasi	4 JP (Live Session)
5	Rasio : Praktek dan Teori	2 JP praktek, 2 JP teori
6	Aktivitas Kelas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Praktik</li> <li>• Diskusi</li> <li>• Tanya Jawab</li> </ul>
7	Alat Bantu/ Media	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Komputer set</li> <li>• Zoom Meeting</li> <li>• LMS</li> </ul>
8	Bahan Bacaan Wajib	Materi pada LMS
9	Persiapan Peserta sebelum masuk kelas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mempersiapkan Komputer</li> </ul>
10	Tugas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• -</li> </ul>

### Rencana Pembelajaran Desain Grafis bagi Guru dan Tenaga Kependidikan (Daring/Online)

1	Hari Ke	2
2	Topik	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desain Brief (4JP Live Session)</li> </ul>
3	Deskripsi Topik	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta kompeten dalam menyusun desain brief</li> </ul>
4	Durasi	4 JP (Live Session)
5	Rasio : Praktek dan Teori	2 JP praktek, 2 JP teori
6	Aktivitas Kelas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Praktik</li> <li>• Diskusi</li> <li>• Tanya Jawab</li> </ul>
7	Alat Bantu/ Media	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Komputer set</li> <li>• LMS</li> </ul>
8	Bahan Bacaan Wajib	Materi pada LMS
9	Persiapan Peserta sebelum masuk kelas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mempersiapkan Komputer</li> </ul>
10	Tugas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tugas Desain Brief</li> </ul>



### Rencana Pembelajaran Desain Grafis bagi Guru dan Tenaga Kependidikan (Daring/Online)

1	Hari Ke	3
2	Topik	<ul style="list-style-type: none"> <li>Perangkat Lunak Desain Grafis (4JP Live Session, 2 JP Self-Paced Learning)</li> </ul>
3	Deskripsi Topik	<ul style="list-style-type: none"> <li>Peserta dapat mengenali fitur aplikasi desain</li> <li>Peserta mampu melakukan editing foto sederhana</li> </ul>
4	Durasi	6 JP (4JP Live Session, 2 JP Self-Paced Learning)
5	Rasio : Praktek dan Teori	4 JP praktek, 2 JP teori
6	Aktivitas Kelas	<ul style="list-style-type: none"> <li>Praktik</li> <li>Diskusi</li> <li>Tanya Jawab</li> </ul>
7	Alat Bantu/ Media	<ul style="list-style-type: none"> <li>Komputer set</li> <li>LMS</li> <li>Zoom Meeting</li> </ul>
8	Bahan Bacaan Wajib	Materi pada LMS
9	Persiapan Peserta sebelum masuk kelas	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mempersiapkan Komputer</li> <li>Mempersiapkan Software Canva</li> </ul>
10	Tugas	<ul style="list-style-type: none"> <li>Tugas editing foto sederhana</li> </ul>

### Rencana Pembelajaran Desain Grafis bagi Guru dan Tenaga Kependidikan (Daring/Online)

1	Hari Ke	4
2	Topik	<ul style="list-style-type: none"> <li>Perangkat Lunak Desain (lanjutan) (4JP Live Session, 2 JP Self-Paced Learning)</li> </ul>
3	Deskripsi Topik	<ul style="list-style-type: none"> <li>Peserta kompeten dalam mempraktekan template aplikasi desain</li> </ul>
4	Durasi	6 JP (4JP Live Session, 2 JP Self-Paced Learning)
5	Rasio : Praktek dan Teori	5 JP praktek, 1 JP teori
6	Aktivitas Kelas	<ul style="list-style-type: none"> <li>Praktik</li> <li>Diskusi</li> <li>Tanya Jawab</li> </ul>
7	Alat Bantu/ Media	<ul style="list-style-type: none"> <li>Komputer set</li> <li>LMS</li> </ul>

8	<b>Bahan Bacaan Wajib</b>	Materi pada LMS
9	<b>Persiapan Peserta sebelum masuk kelas</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mempersiapkan Komputer</li> <li>• Mempersiapkan Software Canva</li> </ul>
10	<b>Tugas</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tugas praktek membuat desain menggunakan template/ desain yang tersedia</li> </ul>

### Rencana Pembelajaran Desain Grafis bagi Guru dan Tenaga Kependidikan (Daring/Online)

1	<b>Hari Ke</b>	5
2	<b>Topik</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menciptakan dan mempublikasikan karya desain (4JP Live Session, 2 JP Self-Paced Learning)</li> </ul>
3	<b>Deskripsi Topik</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta kompeten dalam membuat desain media promosi (banner, spanduk atau brosur)</li> </ul>
4	<b>Durasi</b>	6 JP (4JP Live Session, 2 JP Self-Paced Learning)
5	<b>Rasio : Praktek dan Teori</b>	5 JP praktek, 1 JP teori
6	<b>Aktivitas Kelas</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Praktik</li> <li>• Diskusi</li> <li>• Tanya Jawab</li> </ul>
7	<b>Alat Bantu/ Media</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Komputer set</li> <li>• LMS</li> </ul>
8	<b>Bahan Bacaan Wajib</b>	Materi pada LMS
9	<b>Persiapan Peserta sebelum masuk kelas</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mempersiapkan Komputer</li> <li>• Mempersiapkan Software Canva</li> </ul>
10	<b>Tugas</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tugas membuat media promosi (banner/brosur)</li> </ul>

### Rencana Pembelajaran Desain Grafis bagi Guru dan Tenaga Kependidikan (Daring/Online)

1	<b>Hari Ke</b>	6
2	<b>Topik</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menciptakan dan Mempublikasikan Karya Desain (4JP Live Session, 2 JP Self-Paced Learning)</li> </ul>
3	<b>Deskripsi Topik</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta kompeten dalam membuat desain media pembelajaran (infografis, poster)</li> </ul>
4	<b>Durasi</b>	6 JP (4JP Live Session, 2 JP Self-Paced Learning)

<b>5</b>	<b>Rasio : Praktek dan Teori</b>	5 JP praktek, 1 JP teori
<b>6</b>	<b>Aktivitas Kelas</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Praktik</li> <li>● Diskusi</li> <li>● Tanya Jawab</li> </ul>
<b>7</b>	<b>Alat Bantu/ Media</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Komputer set</li> <li>● LMS</li> </ul>
<b>8</b>	<b>Bahan Bacaan Wajib</b>	Materi pada LMS
<b>9</b>	<b>Persiapan Peserta sebelum masuk kelas</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Mempersiapkan Komputer</li> <li>● Mempersiapkan Software Canva</li> </ul>
<b>10</b>	<b>Tugas</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Tugas membuat media pembelajaran (poster/infografis)</li> </ul>

