



LEMBAGA KURSUS DAN PELATIHAN **GO SMART**

Izin Dinas Pendidikan dan Kebudayaan No. 421.1 / 1551 / 04.6c / 2022

Alamat : Dsn. Bolong Kulon RT10 RW03, Ds. Tegalsari, Kec. Candimulyo, Kab. Magelang
E-mail: lkpgosmart@gmail.com Telepon 085869477040 Website <https://lkpgosmart.sch.id>

SILABUS MULTIMEDIA

KURSUS KOMPUTER BERBASIS

KERANGKA KUALIFIKASI NASIONAL INDONESIA

Indonesian Qualification Framework

Peraturan Presiden No. 8 Tahun 2012



Disusun oleh:

Tim LKP Go Smart

Lembaga Kursus dan Pelatihan

Go Smart

2022

SILABUS

Bidang Keterampilan : Multimedia

Jenjang : IV - KKNI

MODUL	BAHAN KAJIAN	BOBOT	DURASI (Menit)		
			T	P	Total
1. MD.IV-1 Pengenalproduk multimedia	BK-K-1-1 Jenis dan format rancangan produk multimedia	2	30	90	120
	BK-K-1-2 Teknik mengenaliformat produk	3	60	120	180
	BK-K-1-3 Teknik membaca/ menafsirkan <i>storyboard</i> dan/ atau <i>storyline</i>	4	60	180	240
	(BK-P-2) Kajian mengenai produk multimedia (multimedia simulator,multimedia App, multimedia web, multimedia digital advertising, multimedia jurnalistik,multimedia game).	3	60	120	180
2. MD.IV-2 Komunikasikerja	BK-K-1-4 Cara berkomunikasi efektif dengan pihak yang berkepentingan	3	60	120	180
	BK-P-1-1 Metode komunikasiyang efektif	3	60	120	180
3. MD.IV-3 Identifikasi elemen multimedia	BK-K-2-1 Jenis dan format audio	3	60	120	180
	BK-K-2-2 Jenis dan format grafisdan teks	3	60	120	180
	BK-K-2-3 Jenis dan format video	3	60	120	180
	BK-P-6 Jenis-jenis format file dan berbagai karakteristik, fungsi,keunggulan dan kelemahan masing-masing	3	60	120	180
4. MD.IV-4 Perangkat Lunak Multimedia	BK-K-3-1 Ragam Perangkat lunak yang dapat digunakan untuk mengolah audio, gambar dan teks, videodan grafik bergerak sekaligus dalam satu perangkat	3	60	120	180
	BK-K-3-2 Ragam perangkat lunak yang khususdigunakan untuk mengolah audio	3	60	120	180
	(BK-K-3-3) Ragam perangkat lunak yang khusus digunakan untuk mengolah gambar danteks	3	60	120	180
	(BK-K-3-4)	3	60	120	180

	Ragam perangkat lunak yang khusus digunakan untuk mengolah video				
	(BK-K-3-5) Ragam Perangkat lunak yang khusus digunakan untuk mengolah grafik bergerak	3	60	120	180
	BK-P-4 Fungsi, keunggulan dan kelemahan masing-masing piranti lunak pengolah audio, gambar, teks, grafik bergerak dan video	3	60	120	180
	BK-P-5-1 prosedur penggunaan satu piranti lunak pengolah audio, gambar dan teks, grafik bergerak & video.	5	90	210	300
5. MD.IV-5 Penggunaan Perangkat Lunak Multimedia Pengolah Gambar dan Teks	BK-K-4-1 Teknik pembuatan dan manipulasi gambar dan teks menggunakan fasilitas yang tersedia dalam perangkat lunak pengolah gambar dan teks	7	120	300	420
	BK-K-4-2 Jenis dan format gambar dan teks yang dapat ditempelkan ke dalam produk multimedia	3	60	120	180
	BK-P-5-3 Prosedur penggunaan satu piranti lunak pengolah gambar dan teks	5	90	210	300
6. (MD.IV-6) Penggunaan Perangkat Lunak Multimedia Pengolah Audio	BK-K-5-1 Teknik manipulasi audio (<i>effect & trimming</i>) menggunakan fasilitas yang tersedia dalam perangkat lunak pengolah audio	5	90	210	300
	BK-K-5-2 Jenis dan format audio yang dapat ditempelkan ke dalam produk multimedia	3	60	120	180
	BK-P-5-2 Prosedur penggunaan satu piranti lunak pengolah audio	5	90	210	300
7. (MD.IV-7) Penggunaan Perangkat Lunak Multimedia Pengolah Video	BK-K-6-1 Teknik manipulasi video (<i>effect visual & trimming</i>) menggunakan fasilitas yang tersedia dalam perangkat lunak pengolah video	5	90	210	300
	BK-K-6-2 Jenis dan format video yang dapat ditempelkan ke dalam produk multimedia	3	60	120	180
	BK-P-5-5 Prosedur penggunaan satu piranti lunak pengolah video	5	90	210	300
8. (MD.IV-8) Penggunaan Perangkat Lunak Multimedia Pengolah grafik bergerak	BK-K-7-1 Teknik pembuatan & manipulasi grafik bergerak (Posisi, rotasi, skala dan transparansi) menggunakan fasilitas yang tersedia dalam perangkat lunak pengolah grafik bergerak	7	120	300	420
	BK-K-7-2 Jenis dan format grafik bergerak yang dapat ditempelkan ke dalam produk multimedia	3	60	120	180
	BK-P-5-4 Prosedur penggunaan satu piranti lunak pengolah grafik bergerak	5	90	210	300

9. (MD.IV-9) Integrasi Produk Multimedia	BK-K-8-1 Teknik tata letak elemen multimedia berdasarkan storyboard dan storyline	7	120	300	420
	BK-K-8-2 Pengaturan kontrol antar halaman yang dapat dijalankan sesuai workflow	7	120	300	420
	BK-K-9-2 Teknik compiling dalam versi uji coba/ <i>trial</i>	4	60	180	240
	BK-K-10 Prosedur revisi produk multimedia	4	60	180	240
	BK-K-11 Teknik <i>compiling</i> produk multimedia kedalam format platform yang dapat dijalankan secara mandiri (<i>standalone</i>)	4	60	180	240
10. MD.IV-10 presentasi produk multimedia	BK-K-9-1 Teknik presentasi <i>prototype</i> produk multimedia	4	60	180	240
11. MD.IV-11 Penawaran jasa pembuatan produk multimedia	BK-K-12-1 Perhitungan biaya produksi dan margin keuntungan / laba produk multimedia	4	60	180	240
	BK-K-12-2 Teknik penyusunan penawaran yang minimal berisi profil, portfolio dan penawaran harga	4	60	180	240
	BK-P-7 Pemahaman tentang perhitungan biaya produksi dan margin keuntungan/laba produk multimedia	4	60	180	240
	BK-P-8-1 Pemahaman tentang teknik penyusunan penawaran yang minimal berisi profil, portfolio dan penawaran harga	3	60	120	180
	BK-P-8-2 Tata cara pemasaran produk dan jasa multimedia	3	60	120	180
12. MD.IV-12 Terminologi bidang multimedia/ <i>glossary</i>	BK-P-1-2 Terminologi terkait konsep umum yang sesuai terminologi bidang multimedia	3	3	60	120
13. MD.IV-13 Penggunaan perangkat keras multimedia	BK-P-3 Fungsi masing-masing perangkat keras dan spesifikasi minimal perangkat keras (komputer, kamera, <i>printer</i> , <i>scanner</i> , <i>speaker</i> / <i>headphone</i> , <i>microphone</i>) penunjang pengoperasian piranti lunak yang digunakan	2	30	90	120
14. MD.IV-14 Tanggung jawab dan hak	BK-HTJ-1 Format laporan perkembangan kerja sesuai tahapan pada <i>storyboard</i>	3	60	120	180
	BK-HTJ-2 Standar kesehatan dan keselamatan kerja TIK khususnya multimedia	3	60	120	180
TOTAL		168	2973	6990	10020

