



LEMBAGA KURSUS DAN PELATIHAN
GO SMART

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

Alamat : Dsn. Bolong Kulon RT010 RW003, Ds. Tegalsari, Kec. Candimulyo, Kab. Magelang
E-mail: lkpgosmart@gmail.com Telepon 085869477040 Website: <https://lkpgosmart.sch.id>

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

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

RENCANA PEMBELAJARAN KURSUS DAN PELATIHAN

Bidang : Multimedia
Jenjang : IV – KKNi
Waktu : 6.5 jam praktik, 2.5 jam teori
Modul : Pengenalan Produk Multimedia (MD.IV-1)
Kompetensi : 2.1. Mengidentifikasi proses persiapan produksi multimedia
2.1.1. Mampu mengidentifikasi rancangan produk multimedia yang diminta oleh pihak yang berkepentingan.

HARI KE (JAM)	BAHAN KAJIAN	METODE PEMBELAJARAN	INDIKATOR KELULUSAN	BOBOT NILAI
H1 - H3	BK-K-1-1 Jenis dan format rancangan produk multimedia	Ceramah	Ketepatan mengidentifikasi naskah produk multimedia sesuai permintaan pihak yang berkepentingan.	2
	BK-K-1-2 Teknik mengenali format produk	Praktik	Mempersiapkan <i>workflow</i> berdasarkan <i>Storyboard</i> dan/ atau <i>storyline</i> .	3
	BK-K-1-3 Teknik membaca/ menafsirkan <i>storyboard</i> dan/ atau <i>storyline</i>	Praktik	1) Ketepatan mengidentifikasi naskah produk multimedia sesuai permintaan pihak yang berkepentingan. 2) Mempersiapkan <i>workflow</i> berdasarkan <i>Storyboard</i> dan/ atau <i>storyline</i>	4
	BK-P-2 Kajian mengenai produk multimedia (simulator, App, web, digital advertising, jurnalistik, game).	Ceramah	3

Waktu : 4 jam praktik, 2 jam teori
Modul : Komunikasi kerja (MD.IV-2)
Kompetensi : 2.1. Mengidentifikasi proses persiapan produksi multimedia
1.1.1. Mampu mengidentifikasi rancangan produk multimedia yang diminta oleh pihak yang berkepentingan.
1.1. Teknik Komunikasi
1.1.1. Memahami teknik berkomunikasi
1.1.2. Memahami teknik berkomunikasi dasar dengan anggota tim kerja

HARI KE (JAM)	BAHAN KAJIAN	METODE PEMBELAJARAN	INDIKATOR KELULUSAN	BOBOT NILAI
H4 –H6	BK-K-1-4 Cara berkomunikasi efektif dengan pihak yang berkepentingan	Praktik	1) Menjelaskan teknik-teknik berkomunikasi yang efektif dalam bidang produksi multimedia 2) Mengidentifikasi naskah produk multimedia sesuai permintaan pihak yang berkepentingan. 3) Mempersiapkan <i>workflow</i> berdasarkan <i>Storyboard</i> dan/ atau <i>storyline</i>	3

			4) Mampu mengkoordinasikan antar anggota tim dalam melakukan kerjasama. 5) Mampu menggunakan/ mengelola sumber daya manusia secara efisien. 6) Mampu mengkomunikasikan permasalahan kepada tim dengan jelas.	
	BK-P-1-1 Metode komunikasi yang efektif	Ceramah	1) Ketepatan menjelaskan teknik-teknik berkomunikasi yang efektif dalam bidang produksi multimedia 2) Ketepatan menjelaskan terminologi terkait konsep umum yang sesuai terminologi bidang multimedia, minimal 20 istilah	3

Waktu : 6 jam praktik, 3 jam teori

Modul : Identifikasi Elemen Multimedia (MD.IV-3)

Kompetensi : 2.1. Mengidentifikasi proses persiapan produksi multimedia

1.1.2. Mampu mempersiapkan elemen multimedia (audio, grafis, teks, grafik bergerak dan video) yang diperlukan dalam produk multimedia

HARI KE (JAM)	BAHAN KAJIAN	METODE PEMBELAJARAN	INDIKATOR KELULUSAN	BOBOT NILAI
H7 -H10	BK-K-2-1 Jenis dan format audio	Praktik	1) Ketepatan mengelompokkan file audio sesuai kategori. 2) Ketepatan mengelola folder penyimpanan sesuai kategori audio. 3) Ketepatan penamaan file audio sesuai format yang berlaku. 4) Pemeriksaan kualitas dan <i>usabilitas</i> file audio sesuai standar yang ditetapkan	3
	BK-K-2-2 Jenis dan format grafis dan teks	Praktik	1) Ketepatan mengelompokkan file grafis dan teks sesuai kategori. 2) Ketepatan mengelola folder penyimpanan sesuai kategori grafis dan teks. 3) Ketepatan penamaan file grafis dan teks sesuai format yang berlaku. 4) Pemeriksaan kualitas dan <i>usabilitas</i> file grafis dan teks sesuai standar yang ditetapkan	3
	BK-K-2-3 Jenis dan format video	Praktik	1) Ketepatan mengelompokkan file video sesuai kategori. 2) Ketepatan mengelola folder penyimpanan sesuai kategori video. 3) Ketepatan penamaan file video sesuai format yang berlaku. 4) Pemeriksaan kualitas dan <i>usabilitas</i> file video sesuai standar yang ditetapkan	3
	BK-P-6 Jenis-jenis format file dan berbagai karakteristik, fungsi, keunggulan dan kelemahan masing-masing	Ceramah	3

Waktu : 15.5 jam praktik, 7.5 jam teori

Modul : Perangkat lunak multimedia (MD.IV-4)

Kompetensi : 2.2. Mengoperasikan perangkat lunak untuk mengolah elemen multimedia yang mendukung proses pembuatan produk multimedia
1.2.1. Mampu memilih 1 (satu) perangkat lunak yang mampu mengolah audio, gambar dan teks, video dan grafik bergerak atau 1 (satu) perangkat lunak untuk masing-masing mengolah: gambar dan teks, audio, video dan grafik bergerak untuk menghasilkan produk multimedia

HARI KE (JAM)	BAHAN KAJIAN	METODE PEMBELAJARAN	INDIKATOR KELULUSAN	BOBOT NILAI
H11– H18	BK-K-3-1 Ragam perangkat lunak yang dapat digunakan untuk mengolah audio, gambar dan teks, video dan grafik bergerak sekaligus dalam satu perangkat	Praktik	1) Perangkat lunak multimedia dipilih secara tepat sesuai tujuan pengolahan. 2) Perangkat lunak multimedia terpilih diidentifikasi kelebihan dan kekurangannya	3
	BK-K-3-2 Ragam perangkat lunak yang khusus digunakan untuk mengolah audio	Praktik	1) Perangkat lunak pengolah audio dipilih secara tepat sesuai tujuan pengolahan. 2) Perangkat lunak pengolah audio terpilih diidentifikasi kelebihan dan kekurangannya	3
	BK-K-3-3 Ragam perangkat lunak yang khusus digunakan untuk mengolah gambar dan teks	Praktik	1) Perangkat lunak pengolah gambar dan teks dipilih secara tepat sesuai tujuan pengolahan. 2) Perangkat lunak pengolah gambar dan teks terpilih diidentifikasi kelebihan dan kekurangannya	3
	BK-K-3-4 Ragam perangkat lunak yang khusus digunakan untuk mengolah video	Praktik	1) Perangkat lunak pengolah video dipilih secara tepat sesuai tujuan pengolahan. 2) Perangkat lunak pengolah video terpilih diidentifikasi kelebihan dan kekurangannya	
	BK-K-3-5 Ragam Perangkat lunak yang khusus digunakan untuk mengolah grafik bergerak	Praktik	1) Perangkat lunak pengolah grafik bergerak dipilih secara tepat sesuai tujuan pengolahan. 2) Perangkat lunak pengolah grafik bergerak terpilih diidentifikasi kelebihan dan kekurangannya	
	BK-P-4 Fungsi, keunggulan dan kelemahan masing-masing piranti lunak pengolah audio, gambar, teks, grafik bergerak dan video	Ceramah	Mengidentifikasi jenis-jenis piranti lunak multimedia dan berbagai karakteristik, fungsi, keunggulan dan kelemahan masing-masing dengan tepat.	3
	BK-P-5-1 Jenis-jenis format file dan berbagai karakteristik, fungsi, keunggulan dan kelemahan masing-masing	Ceramah	Mengidentifikasi jenis-jenis file dan berbagai karakteristik, fungsi, keunggulan dan kelemahan masing-masing dengan tepat.	3

Waktu : 10.5 jam praktik, 4.5 jam teori

Modul : Penggunaan Perangkat Lunak Multimedia Pengolah Gambar & Teks (MD.IV-5)

HARI KE (JAM)	BAHAN KAJIAN	METODE PEMBELAJARAN	INDIKATOR KELULUSAN	BOBOT NILAI
H19–H26	BK-K-4-1 Teknik pembuatan dan manipulasi gambar dan teks menggunakan fasilitas yang tersedia dalam perangkat lunak pengolah gambar dan teks	Praktik	Ketepatan visualisasi <i>layout</i> statis berdasarkan <i>Storyboard</i> dan/ atau <i>storyline</i> menggunakan perangkat lunak terpilih.	7
	BK-K-4-2 Jenis dan format gambar dan teks yang dapat ditempelkan ke produk multimedia	Praktik	Ketepatan mempersiapkan format <i>file layout</i> statis agar dapat diintegrasikan dalam produk multimedia.	3
	BK-P-5-3 Prosedur penggunaan satu piranti lunak pengolah gambar dan teks	Ceramah	Ketepatan dalam menjelaskan prosedur satu piranti lunak pengolah teks.	5

Waktu : 9 jam praktik, 4 jam teori

Modul : Penggunaan Perangkat Lunak Multimedia Pengolah Audio (MD.IV-6)

HARI KE (JAM)	BAHAN KAJIAN	METODE PEMBELAJARAN	INDIKATOR KELULUSAN	BOBOT NILAI
H27–H32	BK-K-5-1 Teknik manipulasi audio (<i>effect</i> dan <i>trimming</i>) menggunakan fasilitas yang tersedia dalam <i>software</i> pengolah audio	Praktik	1) Ketepatan mengolah volume audio untuk musik latar, voice over dan efek suara berdasarkan <i>storyboard</i> . 2) Ketepatan mengolah efek audio untuk musik latar, voice over dan efek suara.	5
	BK-K-5-2 Jenis dan format audio yang dapat ditempelkan ke dalam produk multimedia	Praktik	1) Audio dapat diaplikasikan pada produk multimedia sesuai peruntukan. 2) Ketepatan mempersiapkan format file audio agar dapat diintegrasikan dalam produk multimedia.	5
	BK-P-5-2 Prosedur penggunaan satu <i>software</i> pengolah audio	Ceramah	Menjelaskan prosedur satu piranti lunak pengolah audio.	5

Waktu : 9 jam praktik, 4 jam teori

Modul : Penggunaan perangkat lunak multimedia pengolah video (MD.IV-7)

HARI KE (JAM)	BAHAN KAJIAN	METODE PEMBELAJARAN	INDIKATOR KELULUSAN	BOBOT NILAI
H33–H42	BK-K-6-1 Teknik manipulasi video (<i>effect visual & trimming</i>) menggunakan fasilitas yang tersedia dalam perangkat lunak pengolah video	Praktik	1) Dimensi (panjang dan lebar) frame video dibuat tepat sesuai peruntukan. 2) Durasi video dibuat sesuai <i>storyboard</i> dan/atau <i>storyline</i> .	3

	BK-K-6-2 Jenis dan format video yang dapat ditempelkan ke dalam produk multimedia	Praktik	1) Konten video dipilih sesuai <i>storyboard</i> dan/atau <i>storyline</i> . 2) Ketepatan format file agar dapat digunakan.	3
	BK-P-5-5 Prosedur penggunaan satu piranti lunak pengolah video	Ceramah	Menjelaskan prosedur satu piranti lunak pengolah video.	5

Waktu : 9 jam praktik, 4 jam teori

Modul : Penggunaan Perangkat Lunak Multimedia Pengolah grafik bergerak (MD.IV-8)

HARI KE (JAM)	BAHAN KAJIAN	METODE PEMBELAJARAN	INDIKATOR KELULUSAN	BOBOT NILAI
H43–H48	BK-K-7-1 Teknik pembuatan dan manipulasi grafik bergerak (Posisi, rotasi, skala dan transparansi) menggunakan fasilitas yang tersedia dalam perangkat lunak pengolah grafik bergerak	Praktik	Ketepatan membuat objek gerak dengan teknik transformasi (posisi, rotasi, skala, transparansi).	7
	BK-K-7-2 Jenis dan format grafik bergerak yang dapat ditempelkan ke dalam produk multimedia	Praktik	Ketepatan elemen gerak dari <i>layout</i> statis menjadi dinamis (gerak) berdasarkan <i>storyboard</i> dan/ atau <i>storyline</i> .	3
	BK-P-5-4 Prosedur penggunaan satu piranti lunak pengolah grafik bergerak	Ceramah	Menjelaskan prosedur satu piranti lunak pengolah grafik bergerak.	5

Waktu : 19 jam praktik, 7 jam teori

Modul : Integrasi produk multimedia (MD.IV-9)

HARI KE (JAM)	BAHAN KAJIAN	METODE PEMBELAJARAN	INDIKATOR KELULUSAN	BOBOT NILAI
H49–H61	BK-K-8-1 Teknik tata letak elemen multimedia berdasarkan <i>storyboard</i> dan <i>storyline</i>	Praktik	1) Rancangan layout ditampilkan interaktif sesuai permintaan. 2) Setiap elemen multimedia dikomposisikan dengan tepat sesuai <i>storyboard</i> dan/ atau <i>storyline</i> .	7
	BK-K-8-2 Pengaturan kontrol antar halaman yang dapat dijalankan sesuai <i>workflow</i>	Praktik	1) Kontrol antar halaman dapat dijalankan sesuai <i>workflow</i> . 2) Interaksi elemen multimedia dibuat sesuai <i>Storyboard</i> dan/ atau <i>storyline</i> .	7
	BK-K-9-2 Teknik compiling dalam versi uji coba/ <i>trial</i>	Praktik	1) Menyiapkan materi presentasi sesuai tahapan kerja yang dibuat. 2) Dapat mempresentasikan dengan tepat produk multimedia sesuai <i>storyboard</i> dan/ atau <i>storyline</i> . 3) Produk multimedia disiapkan dan dapat dijalankan dalam bentuk <i>trial</i> /	4

			uji coba.	
	BK-K-10 Prosedur revisi produk multimedia	Ceramah	Dapat melaksanakan revisi sesuai arahan yang diberikan oleh pihak yang berkepentingan	4
	BK-K-11 Teknik <i>compiling</i> produk multimedia ke dalam format platform yang dapat dijalankan secara mandiri (<i>standalone</i>)	Praktik	1) Ketepatan format produk multimedia sesuai <i>platform</i> yang dijalankan. 2) Produk multimedia dapat dijalankan secara mandiri (<i>standalone</i>).	4

Waktu : 3 jam praktik, 1 jam teori

Modul : Penyajian/ presentasi produk multimedia (MD.IV-10)

HARI KE (JAM)	BAHAN KAJIAN	METODE PEMBELAJARAN	INDIKATOR KELULUSAN	BOBOT NILAI
H62-H63	BK-K-9-1 Teknik presentasi <i>prototype</i> produk multimedia	Praktik	1) Menyiapkan materi presentasi sesuai tahapan kerja yang dibuat. 2) Dapat mempresentasikan dengan tepat produk multimedia sesuai <i>storyboard</i> dan/atau <i>storyline</i> . 3) Produk multimedia disiapkan dan dapat dijalankan dalam bentuk <i>trial</i> / uji coba.	4

Waktu : 11 jam praktik, 5 jam teori

Modul : Penawaran jasa pembuatan produk multimedia (MD.IV-11)

HARI KE (JAM)	BAHAN KAJIAN	METODE PEMBELAJARAN	INDIKATOR KELULUSAN	BOBOT NILAI
H70-H78	BK-K-12-1 Perhitungan biaya produksi dan margin keuntungan/ laba produk multimedia	Praktik	1) Memperhitungkan margin keuntungan. 2) Menguraikan biaya produksi. 3) memperhitungkan biaya produksi dan laba dihitung dengan tepat.	4
	BK-K-12-2 Teknik penyusunan penawaran yang minimal berisi profil, portfolio dan penawaran harga	Praktik	Dapat menyusun penawaran yang minimal berisi profil, portofolio dan penawaran harga.	4
	BK-P-7 Pemahaman tentang perhitungan biaya produksi dan margin keuntungan/ laba produk multimedia	Ceramah	1) Memperhitungkan margin keuntungan. 2) Menguraikan biaya produksi.	3
	BK-P-8-1 Pemahaman teknik penyusunan penawaran minimal berisi profil, portofolio dan penawaran harga	Ceramah	Menyebutkan media pemasaran yang tepat.	3
	BK-P-8-2 Tata cara pemasaran produk dan jasa multimedia	Ceramah	3

Waktu : 1.5 jam praktik, 0.5 jam teori

Modul : Terminologi bidang multimedia/glossary (MD.IV-12)

HARI KE (JAM)	BAHAN KAJIAN	METODE PEMBELAJARAN	INDIKATOR KELULUSAN	BOBOT NILAI
H79	BK-P-1-2 Terminologi terkait konsep umum yang sesuai terminologi bidang multimedia	Ceramah	Menjelaskan terminologi terkait konsep umum yang sesuai terminologi bidang multimedia, minimal 20 istilah.	3

Waktu : 2 jam praktik, 1 jam teori

Modul : Penggunaan perangkat keras multimedia (MD.IV-13)

HARI KE (JAM)	BAHAN KAJIAN	METODE PEMBELAJARAN	INDIKATOR KELULUSAN	BOBOT NILAI
H80	BK-P-3 Fungsi masing-masing perangkat keras dan spesifikasi minimal perangkat keras (komputer, kamera, <i>printer</i> , <i>scanner</i> , <i>speaker/ headphone</i> , <i>microphone</i>) penunjang pengoperasian piranti lunak yang digunakan.	Ceramah	Menyebutkan perangkat keras yang menunjang pengoperasian piranti lunak yang digunakan.	2

Waktu : 4 jam praktik, 2 jam teori

Modul : Tanggung jawab dan hak (MD.IV-10)

HARI KE (JAM)	BAHAN KAJIAN	METODE PEMBELAJARAN	INDIKATOR KELULUSAN	BOBOT NILAI
H81-H82	BK-HTJ-1 Format laporan perkembangan kerja sesuai tahapan pada <i>storyboard</i>	Praktik	1) Menyelesaikan pekerjaan tepat waktu sesuai tahapan pengerjaan 2) Memeriksa hasil pekerjaan orang lain sesuai <i>storyboard</i> 3) Membuat laporan perkembangan kerja sesuai tahapan pada <i>storyboard</i>	3
	BK-HTJ-2 Standar kesehatan dan keselamatan kerja TIK khususnya multimedia	Ceramah	Menjaga kerapian kerja sesuai standar tempat kerja	3