



KURIKULUM KURSUS DAN PELATIHAN MULTIMEDIA JENJANG IV

Berbasis

Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia

Indonesian Qualification Framework



**DIREKTORAT PEMBINAAN KURSUS DAN PELATIHAN
DIREKTORAT JENDERAL PENDIDIKAN ANAK USIA DINI DAN
PENDIDIKAN MASYARAKAT
KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
2018**

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kami panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat rahmat dan hidayah-Nya tim penyusun telah melewati berbagai tahapan dalam proses pembuatan Kurikulum Kursus dan Pelatihan berdasarkan Standar Kompetensi Lulusan (SKL) yang berbasis Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI). Kurikulum ini diharapkan dapat diimplementasikan oleh Lembaga Kursus dan Pelatihan (LKP) dalam penyelenggaraan proses pembelajaran kursus dan pelatihan.

Kami mengucapkan terima kasih kepada penyusun yang telah mencurahkan pikiran, waktu dan tenaganya, sehingga kurikulum ini dapat diselesaikan dengan baik. Kami juga mengharapkan masukan atau saran yang konstruktif dari berbagai pihak sebagai bahan pertimbangan untuk menyempurnakannya di masa mendatang.

Jakarta, Desember 2018
Direktur,

Dr. Yusuf Muhyiddin, M.Pd
NIP 195901051986021001

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR ISI	ii
I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Tujuan	2
C. Dasar Hukum	3
D. Ruang Lingkup	3
II. KURIKULUM BERBASIS KERANGKA KUALIFIKASI NASIONAL INDONESIA (KKNI)	6
A. Profil Lulusan	6
B. Capaian Pembelajaran	6
C. Bahan Kajian	8
D. Daftar Modul	15
E. Rencana Pembelajaran Kursus dan Pelatihan (RPKP)	21
III. PENUTUP	44

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI) secara khusus dikembangkan untuk menjadi suatu rujukan nasional untuk meningkatkan mutu dan daya saing bangsa Indonesia di sektor sumber daya manusia. Pencapaian setiap tingkat kualifikasi sumber daya manusia Indonesia berhubungan langsung dengan tingkat capaian pembelajaran baik yang dihasilkan melalui sistem pendidikan maupun sistem pelatihan kerja yang dikembangkan dan diberlakukan secara nasional. Oleh karena itu upaya peningkatan mutu dan daya saing bangsa akan sekaligus pula memperkuat jati diri bangsa Indonesia.

KKNI merupakan salah satu langkah untuk mewujudkan mutu dan jati diri bangsa Indonesia dalam sektor sumber daya manusia yang dikaitkan dengan program pengembangan sistem pendidikan dan pelatihan secara nasional. Setiap tingkat kualifikasi yang dicakup dalam KKNI memiliki makna dan kesetaraan dengan capaian pembelajaran yang dimiliki setiap insan pekerja Indonesia dalam menciptakan hasil karya dan kontribusi yang bermutu di bidang pekerjaannya masing-masing.

Pada jalur pendidikan nonformal, salah satu infrastruktur yang penting dalam mencapai keselarasan mutu dan penjenjangan kualifikasi antara lulusan dari institusi penyelenggara kursus dan pelatihan dengan deskripsi kompetensi kerja yang diharapkan oleh pengguna lulusan adalah dokumen Standar Kompetensi Lulusan (SKL). Terkait dengan kepentingan yang strategis dan telah kuat aspek hukumnya, SKL disusun sebagai pelaksanaan amanah PP No. 32 Tahun 2013 tentang perubahan PP No. 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan, dan Permendiknas No. 47 Tahun 2010 tentang Standar Kompetensi Lulusan Kursus. Pada Tahun 2009, dokumen SKL untuk 16 bidang telah selesai disusun dan ditetapkan oleh Mendiknas tahun 2010. Selanjutnya, SKL 10 bidang kursus telah

berhasil disusun tahun 2010 dan ditetapkan tahun 2012. Dengan terbitnya Peraturan Presiden No. 8 tahun 2012 tentang Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia, maka SKL yang telah disusun tersebut perlu dikaji keselarasannya dengan kualifikasi pada KKNI.

Kurikulum disusun sebagai pedoman pembelajaran bagi peserta didik pada lembaga kursus dan pelatihan. untuk mengembangkan kurikulum dalam pembelajaran kursus dan pelatihan perlu disusun kurikulum berbasis KKNI yang berguna untuk perancangan, pelaksanaan, penilaian hasil, dan pengawasan pembelajaran kursus dan pelatihan dalam rangka menghasilkan lulusan yang bermutu.

B. Tujuan

1. Umum

Secara umum program kursus dan pelatihan multimedia jenjang IV ini bertujuan untuk menghasilkan lulusan yang memiliki pengetahuan dan keterampilan serta tanggung jawab dalam bidang multimedia sesuai dengan spesifikasi yang telah disepakati oleh pihak-pihak yang berkepentingan.

2. Khusus

Secara khusus program kursus dan pelatihan multimedia jenjang IV ini bertujuan untuk menghasilkan lulusan yang kompeten sebagai berikut:

- a. Mengidentifikasi proses persiapan produksi multimedia;
- b. Mengoperasikan perangkat lunak untuk mengolah elemen multimedia yang mendukung proses pembuatan produk multimedia;
- c. Penyempurnaan produk multimedia;
- d. Mampu memasarkan/menjual produk multimedia yang dihasilkan.

C. Dasar Hukum

1. Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
2. Peraturan Pemerintah No. 13 Tahun 2015 tentang Perubahan Kedua Atas Peraturan Pemerintah No. 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan.
3. Peraturan Presiden No. 8 Tahun 2012 tentang Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia.
4. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 131 Tahun 2014 tentang Standar Kompetensi Lulusan Kursus dan Pelatihan.
5. Pedoman Penyusunan Kurikulum Kursus dan Pelatihan Tahun 2014.

D. Ruang Lingkup

1. Kurikulum dan pembelajaran

a. Jenjang program kursus

Program kursus dan pelatihan multimedia ini merupakan jenjang IV KKNi. Ruang lingkup kompetensi operator multimedia yang telah memenuhi SKL Multimedia Jenjang IV KKNi akan mampu menyelesaikan tugas produksi multimedia pada kasus yang spesifik dengan menganalisis informasi secara terbatas, memilih metode yang sesuai dari beberapa pilihan yang baku, serta mampu menunjukkan kinerja dengan mutu dan kuantitas yang terukur meliputi:

1. Mengidentifikasi proses persiapan produksi multimedia;
2. Mengoperasikan perangkat lunak untuk mengolah elemen multimedia yang mendukung proses pembuatan produk multimedia;
3. Penyempurnaan produk multimedia;
4. Mampu memasarkan/ menjual produk multimedia yang dihasilkan.

b. Output lulusan

Program kursus dan pelatihan ini dirancang untuk membekali peserta didik agar memiliki pengetahuan dan keterampilan serta tanggung jawab dalam bidang multimedia yang mampu menyelesaikan tugas produksi multimedia pada kasus yang spesifik dengan menganalisis informasi secara terbatas, memilih metode yang sesuai dari beberapa pilihan yang baku, serta mampu menunjukkan kinerja dengan mutu dan kuantitas yang terukur meliputi : Mengidentifikasi proses persiapan produksi multimedia, mengoperasikan perangkat lunak untuk mengolah elemen multimedia yang mendukung proses pembuatan produk multimedia, penyempurnaan produk multimedia, mampu memasarkan/ menjual produk multimedia yang dihasilkan.

c. Jumlah durasi belajar

Durasi yang diperlukan peserta untuk mengikuti multimedia ini adalah 100 jam, terdiri dari teori 27%, praktik 73%, 1 jam pelatihan = 60 menit, diperlukan 50 pertemuan selama 4 bulan (3 pertemuan dalam seminggu)

d. Bobot bahan kajian

Bobot pelatihan multimedia adalah 171.

e. Perbandingan antara teori dan praktik

Perbandingan bobot teori dan praktik adalah 1 : 3.

2. Pendidik atau instruktur

Pendidik atau instruktur memiliki kualifikasi akademik minimal :

- a. minimal SMA dan minimal 3 tahun di bidang pekerjaan multimedia;
- b. lulus uji kompetensi desain grafis jenjang III;
- c. lulus uji kompetensi multimedia jenjang IV;
- d. lulus uji kompetensi instruktur dari LSK PKPPNF.

3. Sarana dan prasarana

Alat dan peralatan yang menunjang kegiatan pelatihan multimedia, antara lain:

- a. Seperangkat komputer dengan spesifikasi minimal:
 - 1) Pentium IV I3 atau setara
 - 2) RAM 4GB
 - 3) VGA 512MB - 1GB
 - 4) Hard disk minimal 500GB
 - 5) DVD – RW
- b. *Speaker/headphone microphone;*
- c. *Scanner;*
- d. Masing masing 1 perangkat lunak pengolah audio, grafis, teks, grafik bergerak dan video dan 1 perangkat lunak yang dapat mengolah audio, grafis, teks, grafik bergerak dan video;
- e. Modul.

Prasarana yang menunjang pembelajaran, antara lain:

- a. Ruang teori dan paktik;
- b. Ruang instruktur;
- c. Ruang administrasi;
- d. Ruang penyimpanan alat dan peralatan (*tools*).

II. KURIKULUM BERBASIS KERANGKA KUALIFIKASI NASIONAL INDONESIA

A. Profil Lulusan

Lulusan program kursus dan pelatihan multimedia jenjang IV ini memiliki sikap, kemampuan kerja, pengetahuan dan tanggung jawab untuk menghasilkan produk multimedia interaktif yang dapat ditampilkan secara mandiri (*standalone*) pada media komputer dengan mengintegrasikan audio, grafis, teks, grafik bergerak dan video.

B. Capaian Pembelajaran

PARAMETER DESKRIPSI CAPAIAN PEMBELAJARAN KHUSUS BIDANG MULTIMEDIA TINGKAT PEMULA SESUAI KKNI JENJANG IV	
SIKAP DAN TATA NILAI	<p>Membangun dan membentuk karakter dan kepribadian manusia Indonesia yang:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa. 2. Memiliki moral, etika dan kepribadian yang baik di dalam menyelesaikan tugasnya. 3. Berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air serta mendukung perdamaian dunia. 4. Mampu bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian yang tinggi terhadap masyarakat dan lingkungannya. 5. Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, kepercayaan, dan agama serta pendapat/temuan original orang lain. 6. Menjunjung tinggi penegakan hukum serta memiliki semangat untuk mendahulukan kepentingan bangsa serta masyarakat luas. 7. Menghargai hak cipta atas karya orang lain dan karya diri sendiri. 8. Menggunakan perangkat lunak yang berlisensi.
KEMAMPUAN DI BIDANG KERJA	<p>Mampu menghasilkan produk multimedia pada kasus yang spesifik melalui proses analisis informasi secara terbatas, memilih metode yang sesuai dari beberapa pilihan yang baku, serta mampu menunjukkan</p>

	<p>kinerja dengan mutu dan kuantitas yang terukur meliputi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengidentifikasi proses persiapan produksi multimedia. 2. Mengoperasikan perangkat lunak untuk mengolah elemen multimedia yang mendukung proses pembuatan produk multimedia. 3. Penyempurnaan produk multimedia. 4. Mampu memasarkan/menjual produk multimedia yang dihasilkan.
PENGETAHUAN YANG DIKUASAI	<p>Menguasai beberapa prinsip dasar dalam bidang multimedia dan mampu menyelaraskan dengan permasalahan di bidang kerjanya terkait dengan proses produksi multimedia yang mencakup hal-hal berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Teknik komunikasi yang baik dan efektif dengan rekan kerja maupun klien 2. Menguasai pengetahuan konsep umum dan operasional perangkat lunak untuk mengolah elemen multimedia yang mendukung proses pembuatan produk multimedia (multimedia simulator, multimedia App, multimedia web, multimedia digital advertising, multimedia jurnalistik, multimedia game). 3. Wirausaha di bidang multimedia.
HAK DAN TANGGUNG JAWAB	<p>Bertanggung jawab dalam produksi multimedia pada pekerjaan sendiri dan dapat diberi tanggung jawab atas hasil kerja orang lain mencakup hal-hal berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mampu bekerjasama dan berkomunikasi yang efektif dengan rekan kerja, atasan/penyelia (<i>supervisor</i>) dan pelanggan. 2. Keselamatan dan kesehatan kerja.

C. Bahan kajian

BAHAN KAJIAN

Bidang Keterampilan : Multimedia

Jenjang : IV – KKNi

ELEMEN KOMPETENSI	BAHAN KAJIAN	BOBOT	MODUL
Kemampuan di Bidang Kerja			
(EK-M-IV-1) Mampu mengidentifikasi rancangan produk multimedia yang diminta oleh pihak yang berkepentingan.	(BK-K-1-1) Jenis dan format rancangan produk multimedia	3	(MD.IV-1) Pengenaln produk multimedia
	(BK-K-1-2) Teknik mengenali format produk	3	(MD.IV-1) Pengenaln produk multimedia
	(BK-K-1-3) Teknik membaca /menafsirkan <i>storyboard</i> dan atau <i>storyline</i>	3	(MD.IV-1) Pengenaln produk multimedia
	(BK-K-1-4) Cara berkomunikasi efektif dengan pihak yang berkepentingan	3	(MD.IV-2) Komunikasi kerja
(EK-M-IV-2) Mampu mempersiapkan elemen multimedia seperti audio, gambar (foto & ilustrasi), teks, grafik bergerak dan video yang diperlukan dalam produk multimedia	(BK-K-2-1) Jenis dan format audio	3	(MD.IV-3) Identifikasi elemen multimedia
	(BK-K-2-2) Jenis dan format gambar dan teks	3	(MD.IV-3) Identifikasi elemen multimedia
	(BK-K-2-3) Jenis dan format video	3	(MD.IV-3) Identifikasi elemen multimedia
(EK-M-IV-3) Mampu memilih satu perangkat lunak yang mampu mengolah gambar dan teks,audio, video	(BK-K-3-1) Ragam perangkat lunak yang dapat digunakan untuk mengolah audio, gambar dan teks, video dan grafik bergerak	3	(MD.IV-4) Perangkat Lunak Multimedia

ELEMEN KOMPETENSI	BAHAN KAJIAN	BOBOT	MODUL
dan grafik bergerak atau 1 (satu) perangkat lunak untuk masing masing mengolah: gambar dan teks, audio, video dan grafik bergerak untuk menghasilkan produk multimedia.	sekaligus dalam satu perangkat		
	(BK-K-3-2) Ragam Perangkat lunak yang khusus digunakan untuk mengolah audio	3	(MD.IV-4) Perangkat Lunak Multimedia
	(BK-K-3-3) Ragam Perangkat lunak yang khusus digunakan untuk mengolah gambar dan teks	3	(MD.IV-4) Perangkat Lunak Multimedia
	(BK-K-3-4) Ragam perangkat lunak yang khusus digunakan untuk mengolah video	3	(MD.IV-4) Perangkat Lunak Multimedia
	(BK-K-3-5) Ragam Perangkat lunak yang khusus digunakan untuk mengolah grafik bergerak	3	(MD.IV-4) Perangkat Lunak Multimedia
(EK-M-IV-4) Mengoperasikan perangkat lunak 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	(MD.IV-5) Penggunaan Perangkat Lunak Multimedia Pengolah Gambar dan Teks
	(BK-K-4-2) Jenis dan format gambar dan teks yang dapat ditempelkan ke dalam produk multimedia	3	(MD.IV-5) Penggunaan Perangkat Lunak Multimedia Pengolah Gambar dan Teks
(EK-M-IV-5) Mengoperasikan perangkat lunak pengolah audio	(BK-K-5-1) Teknik manipulasi audio (<i>effect & trimming</i>)	5	(MD.IV-6) Penggunaan Perangkat Lunak

ELEMEN KOMPETENSI	BAHAN KAJIAN	BOBOT	MODUL
	menggunakan fasilitas yang tersedia dalam perangkat lunak pengolah audio		Multimedia Pengolah Audio
	(BK-K-5-2) Jenis dan format audio yang dapat ditempelkan ke dalam produk multimedia	3	(MD.IV-6) Penggunaan Perangkat Lunak Multimedia Pengolah Audio
(EK-M-IV-6) Mengoperasikan perangkat lunak pengolah video	(BK-K-6-1) Teknik manipulasi video (<i>effect visual & trimming</i>) menggunakan fasilitas yang tersedia dalam perangkat lunak pengolah video	5	(MD.IV-7) Penggunaan Perangkat Lunak Multimedia Pengolah Video
	(BK-K-6-2) Jenis dan format video yang dapat ditempelkan ke dalam produk multimedia	3	(MD.IV-7) Penggunaan Perangkat Lunak Multimedia Pengolah Video
(EK-M-IV-7) Mengoperasikan perangkat lunak multimedia untuk mengolah 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	(MD.IV-8) Penggunaan Perangkat Lunak Multimedia Pengolah grafik bergerak
	(BK-K-7-2) Jenis dan format grafik bergerak yang dapat ditempelkan ke dalam produk multimedia	3	(MD.IV-8) Penggunaan Perangkat Lunak Multimedia Pengolah grafik bergerak

ELEMEN KOMPETENSI	BAHAN KAJIAN	BOBOT	MODUL
(EK-M-IV-8) Mengintegrasikan elemen multimedia ke dalam produk multimedia	(BK-K-8-1) Teknik tata letak elemen multimedia berdasarkan storyboard dan storyline	7	(MD.IV-9) Integrasi Produk Multimedia
	(BK-K-8-2) Pengaturan kontrol antar halaman yang dapat dijalankan sesuai workflow	7	(MD.IV-9) Integrasi Produk Multimedia
(EK-M-IV-9) Mampu Menyajikan pratinjau (<i>prototype</i>) produk multimedia kepada pihak yang berkepentingan (penyelia/klien/pemberi kerja)	(BK-K-9-1) Teknik presentasi <i>prototype</i> produk multimedia	4	(MD.IV-10) Penyajian / presentasi produk Multimedia
	(BK-K-9-2) Teknik compiling dalam versi uji coba/ <i>trial</i>	4	(MD.IV-9) Penggunaan Perangkat Lunak Multimedia
(EK-M-IV-10) Mampu memperbaiki produk multimedia yang dihasilkan berdasarkan arahan pada pratinjau	(BK-K-10) Prosedur revisi produk multimedia	4	(MD.IV-9) Penggunaan Perangkat Lunak Multimedia
(EK-M-IV-11) Mengemas produk multimedia interaktif yang dapat ditampilkan secara mandiri pada media komputer	(BK-K-11) Teknik <i>compiling</i> produk multimedia ke dalam format platform yang dapat dijalankan secara mandiri (<i>standalone</i>)	4	(MD.IV-9) Penggunaan Perangkat Lunak Multimedia
(EK-M-IV-12) Mampu membuat proposal penawaran jasa pembuatan produk	(BK-K-12-1) Perhitungan biaya produksi dan margin keuntungan/laba produk multimedia	4	(MD.IV-11) Penawaran jasa pembuatan produk multimedia

ELEMEN KOMPETENSI	BAHAN KAJIAN	BOBOT	MODUL
multimedia	(BK-K-12-2) Teknik penyusunan penawaran yang minimal berisi profil, portfolio dan penawaran harga	4	(MD.IV-11) Penawaran jasa pembuatan produk multimedia
Pengetahuan yang dikuasai			
(EK-M-IV-13) Memahami teknik berkomunikasi dasar dengan anggota tim kerja	(BK-P-1-1) Metode komunikasi yang efektif	3	(MD.IV-2) Komunikasi kerja
	(BK-P-1-2) Terminologi terkait konsep umum yang sesuai terminologi bidang multimedia	3	(MD.IV-12) Terminologi bidang multimedia/ Glossary
(EK-M-IV-14) Memahami pengetahuan faktual tentang produk multimedia (multimedia simulator, multimedia App, multimedia web, multimedia digital advertising, multimedia jurnalistik, multimedia game).	(BK-P-2) Kajian mengenai produk multimedia (multimedia simulator, multimedia App, multimedia web, multimedia digital advertising, multimedia jurnalistik, multimedia game)	3	(MD.IV-1) Pengenalan produk multimedia
(EK-M-IV-15) Memahami kebutuhan minimal perangkat keras (komputer, kamera, printer, scanner, speaker / headphone, microphone) untuk menunjang pengoperasian piranti lunak yang digunakan.	(BK-P-3) Fungsi masing-masing perangkat keras dan spesifikasi minimal perangkat keras (komputer, kamera, printer, scanner, speaker / headphone, microphone) penunjang pengoperasian piranti lunak yang digunakan	2	(MD.IV-13) Penggunaan Perangkat Keras Multimedia

ELEMEN KOMPETENSI	BAHAN KAJIAN	BOBOT	MODUL
(EK-M-IV-16) Mengetahui karakteristik dan fungsi piranti lunak pengolah audio, gambar, teks, grafik bergerak dan video.	(BK-P-4) Fungsi, keunggulan dan kelemahan masing-masing piranti lunak pengolah audio, gambar, teks, grafik bergerak dan video	3	(MD.IV-4) Penggunaan Perangkat Lunak Multimedia
(EK-M-IV-17) Menguasai prosedural tentang penggunaan piranti lunak multimedia.	(BK-P-5-1) Prosedur penggunaan satu piranti lunak pengolah audio, gambar dan teks, grafik bergerak & video.	5	(MD.IV-4) Penggunaan Perangkat Lunak Multimedia
	(BK-P-5-2) Prosedur penggunaan satu piranti lunak pengolah audio	5	(MD.IV-6) Penggunaan Perangkat Lunak Multimedia Pengolah Audio
	(BK-P-5-3) Prosedur penggunaan satu piranti lunak pengolah gambar dan teks	5	(MD.IV-5) Penggunaan Perangkat Lunak Multimedia Pengolah Gambar dan Teks
	(BK-P-5-4) Prosedur penggunaan satu piranti lunak pengolah grafik bergerak	5	(MD.IV-8) Penggunaan Perangkat Lunak Multimedia Pengolah grafik bergerak
	(BK-P-5-5) Prosedur penggunaan satu piranti lunak pengolah video	5	MD.IV-7) Penggunaan Perangkat Lunak Multimedia Pengolah

ELEMEN KOMPETENSI	BAHAN KAJIAN	BOBOT	MODUL
			Video
(EK-M-IV-18) Pengetahuan faktual tentang jenis format <i>file</i>	(BK-P-6) Jenis-jenis format file dan berbagai karakteristik, fungsi, keunggulan dan kelemahan masing-masing	3	(MD.IV-3) Penggunaan Perangkat Lunak Multimedia
(EK-M-IV-19) Pengetahuan faktual tentang biaya produksi produk multimedia	(BK-P-7) Pemahaman tentang perhitungan biaya produksi dan margin keuntungan/laba produk multimedia	3	(MD.IV-11) Penawaran jasa pembuatan produk multimedia
(EK-M-IV-20) Pengetahuan faktual mengenai pemasaran produk dan jasa multimedia	(BK-P-8-1) Pemahaman tentang teknik penyusunan penawaran yang minimal berisi profil, portofolio, dan penawaran harga	3	(MD.IV-11) Penawaran jasa pembuatan produk multimedia
	(BK-P-8-2) Tata cara pemasaran produk dan jasa multimedia	3	(MD.IV-11) Penawaran jasa pembuatan produk multimedia
Hak dan Tanggung Jawab			
(EK-M-IV-21) Bertanggung jawab pada pekerjaan sendiri dan dapat diberi tanggungjawab atas kuantitas dan mutu hasil kerja orang lain.	(BK-HTJ-1) Format laporan perkembangan kerja sesuai tahapan pada <i>storyboard</i>	3	(MD.IV-14) Tanggung jawab dan hak
(EK-M-IV-22) Kesehatan dan Keselamatan kerja	(BK-HTJ-2) Standar kesehatan dan keselamatan kerja TIK khususnya multimedia	3	(MD.IV-14) Tanggung jawab dan hak

D. Daftar Modul

DAFTAR MODUL

Bidang Keterampilan: Multimedia

Jenjang : IV – KKNi

MODUL	BAHAN KAJIAN	BOBOT	DURASI		
			Rincian (Menit)		Total
			T	P	
MD.IV-1 Pengenalalan produk multimedia	BK-K-1-1 Jenis dan format rancangan produk multimedia	2	30	90	120
	BK-K-1-2 Teknik mengenali format 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
MD.IV-2 Komunikasi kerja	BK-K-1-4 Cara berkomunikasi efektif dengan pihak yang berkepentingan	3	60	120	180
	BK-P-1-1 Metode komunikasi yang efektif	3	60	120	180
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 grafis dan teks	3	60	120	180
	BK-K-2-3 Jenis dan format video	3	60	120	180
	BK-P-6 Jenis-jenis format file	3	60	120	180

MODUL	BAHAN KAJIAN	BOBOT	DURASI		
			Rincian (Menit)		Total
			T	P	
	dan berbagai karakteristik, fungsi, keunggulan dan kelemahan masing-masing				
MD.IV-4 Perangkat Lunak Multimedia	BK-K-3-1 Ragam Perangkat lunak yang dapat digunakan untuk mengolah audio, gambar dan teks, video dan grafik bergerak sekaligus dalam satu perangkat	3	60	120	180
	BK-K-3-2 Ragam perangkat lunak yang khusus digunakan untuk mengolah audio	3	60	120	180
	(BK-K-3-3) Ragam perangkat lunak yang khusus digunakan untuk mengolah gambar dan teks	3	60	120	180
	(BK-K-3-4) Ragam perangkat lunak yang khusus digunakan untuk mengolah video	3	60	120	180
	(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

MODUL	BAHAN KAJIAN	BOBOT	DURASI		
			Rincian (Menit)		Total
			T	P	
	BK-P-5-1 prosedur penggunaan satu piranti lunak pengolah audio, gambar dan teks, grafik bergerak & video.	5	90	210	300
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
(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

MODUL	BAHAN KAJIAN	BOBOT	DURASI		
			Rincian (Menit)		Total
			T	P	
(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
(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
(MD.IV-9) Integrasi Produk Multimedia	BK-K-8-1 Teknik tata letak elemen multimedia berdasarkan storyboard dan storyline	7	120	300	420

MODUL	BAHAN KAJIAN	BOBOT	DURASI		
			Rincian (Menit)		Total
			T	P	
	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 ke dalam format platform yang dapat dijalankan secara mandiri (<i>standalone</i>)	4	60	180	240
MD.IV-10 Penyajian / presentasi produk multimedia	BK-K-9-1 Teknik presentasi <i>prototype</i> produk multimedia	4	60	180	240
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	3	60	120	180

MODUL	BAHAN KAJIAN	BOBOT	DURASI		
			Rincian (Menit)		Total
			T	P	
	penawaran yang minimal berisi profil, portfolio dan penawaran harga				
	BK-P-8-2 Tata cara pemasaran produk dan jasa multimedia	3	60	120	180
MD.IV-12 Terminologi bidang multimedia/ <i>glossary</i>	BK-P-1-2 Terminologi terkait konsep umum yg sesuai terminologi bidang multimedia	3	3	60	120
MD.IV-13 Penggunaan perangkat keras multimedia	BK-P-3 Fungsi masing-masing perangkat keras dan spesifikasi minimal perangkat keras (komputer, kamera, <i>printer, scanner, speaker / headphone, microphone</i>) penunjang pengoperasian piranti lunak yang digunakan	2	30	90	120
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

E. Rencana Pembelajaran Kursus dan Pelatihan (RPKP)

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)
Instruktur :
Elemen Kompetensi : **2.1. Mengidentifikasi proses persiapan produksi multimedia**
 2.1.1. Mampu mengidentifikasi rancangan produk multimedia yang diminta oleh pihak yang berkepentingan.

(1) HARI KE- (JAM)	(2) BAHAN KAJIAN	(3) METODE PEMBELAJARAN	(4) INDIKATOR KELULUSAN	(5) 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 yg. berkepentingan. 2) Mempersiapkan <i>workflow</i> berdasarkan <i>Storyboard</i> dan/atau <i>storyline</i>	4

(1) HARI KE- (JAM)	(2) BAHAN KAJIAN	(3) METODE PEMBELAJARAN	(4) INDIKATOR KELULUSAN	(5) BOBOT NILAI
	BK-P-2 Kajian mengenai produk multimedia (multimedia simulator, multimedia App, multimedia web, multimedia digital advertising, multimedia jurnalistik, multimedia game).	Ceramah	3

RENCANA PEMBELAJARAN KURSUS DAN PELATIHAN

Bidang	: Multimedia
Jenjang	: IV – KKNi
Waktu	: 4 jam praktik, 2 jam teori
Modul	: Komunikasi kerja (MD.IV-2)
Instruktur	:
Elemen Kompetensi	: 2.1. Mengidentifikasi proses persiapan produksi multimedia 2.1.1. Mampu mengidentifikasi rancangan produk multimedia yang diminta oleh pihak yang berkepentingan. 3.1. Teknik Komunikasi 3.1.1. Memahami teknik berkomunikasi 3.1.2. Memahami teknik berkomunikasi dasar dengan anggota tim kerja

(1) HARI KE- (JAM)	(2) BAHAN KAJIAN	(3) METODE PEMBELAJARAN	(4) INDIKATOR KELULUSAN	(5) 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> 4) Mampu mengkoordinasikan antar anggota tim dalam	3

(1) HARI KE- (JAM)	(2) BAHAN KAJIAN	(3) METODE PEMBELAJARAN	(4) INDIKATOR KELULUSAN	(5) BOBOT NILAI
			<p>melakukan kerjasama.</p> <p>5) Mampu menggunakan /mengelola sumber daya manusia secara efisien.</p> <p>6) Mampu mengkomunikasi-kan permasalahan kepada tim dengan jelas.</p>	
	<p>BK-P-1-1</p> <p>Metode komunikasi yang efektif</p>	Ceramah	<p>1) Ketepatan menjelaskan teknik-teknik berkomunikasi yang efektif dalam bidang produksi multimedia</p> <p>2) Ketepatan menjelaskan terminologi terkait konsep umum yang sesuai terminologi bidang multimedia, minimal 20 istilah</p>	3

RENCANA PEMBELAJARAN KURSUS DAN PELATIHAN

Bidang : Multimedia
Jenjang : IV – KKNI
Waktu : 6 jam praktik, 3 jam teori
Modul : Identifikasi Elemen Multimedia (MD.IV-3)
Instruktur :
Elemen Kompetensi : **2.1. Mengidentifikasi proses persiapan produksi multimedia**
 2.1.2. Mampu mempersiapkan elemen multimedia seperti audio, grafis, teks, grafik bergerak dan video yang diperlukan dalam produk multimedia

(1) HARI KE- (JAM)	(2) BAHAN KAJIAN	(3) METODE PEMBELAJARAN	(4) INDIKATOR KELULUSAN	(5) 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 usabilitas file audiosesuai 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

(1) HARI KE- (JAM)	(2) BAHAN KAJIAN	(3) METODE PEMBELAJARAN	(4) INDIKATOR KELULUSAN	(5) BOBOT NILAI
			3) Ketepatan penamaan file grafis dan teks sesuai format yang berlaku. 4) Pemeriksaan kualitas dan usabilitas file grafis dan teks sesuai standar yang ditetapkan	
	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 usabilitas 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

RENCANA PEMBELAJARAN KURSUS DAN PELATIHAN

Bidang : **Multimedia**
Jenjang : **IV – KKNI**
Waktu : **15.5 jam praktik, 7.5 jam teori**
Modul : **Perangkat lunak multimedia (MD.IV-4)**
Instruktur : **.....**
Elemen Kompetensi : **2.2. Mengoperasikan perangkat lunak untuk mengolah elemen multimedia yang mendukung proses pembuatan produk multimedia**

2.1.1. 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.

(1) HARI KE- (JAM)	(2) BAHAN KAJIAN	(3) METODE PEMBELAJARAN	(4) INDIKATOR KELULUSAN	(5) 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	3

(1) HARI KE- (JAM)	(2) BAHAN KAJIAN	(3) METODE PEMBELAJARAN	(4) INDIKATOR KELULUSAN	(5) BOBOT NILAI
			terpilih diidentifikasi kelebihan dan kekurangannya	
	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

(1) HARI KE- (JAM)	(2) BAHAN KAJIAN	(3) METODE PEMBELAJARAN	(4) INDIKATOR KELULUSAN	(5) BOBOT NILAI
	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

RENCANA PEMBELAJARAN KURSUS DAN PELATIHAN

Bidang : Multimedia
Jenjang : IV – KKNi
Waktu : 10.5 jam praktik, 4.5 jam teori
Modul : Penggunaan Perangkat Lunak Multimedia Pengolah Gambar & Teks (MD.IV-5)
Instruktur :

(1) HARI KE- (JAM)	(2) BAHAN KAJIAN	(3) METODE PEMBELAJARAN	(4) INDIKATOR KELULUSAN	(5) BOBOT NILAI
H19-H26	BK-K-4-1 Teknik pembuatan dan manipulasi gambar dan teks menggunakan fasilitas yang tersedia dalam perangkat lunak pengolah gambar & 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 dalam 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

RENCANA PEMBELAJARAN KURSUS DAN PELATIHAN

Bidang : Multimedia
Jenjang : IV – KKNi
Waktu : 9 jam praktik, 4 jam teori
Modul : Penggunaan Perangkat Lunak Multimedia Pengolah Audio (MD.IV-6)
Instruktur :

(1) HARI KE (JAM)	(2) BAHAN KAJIAN	(3) METODE PEMBELAJARAN	(4) INDIKATOR KELULUSAN	(5) BOBOT NILAI
H27-H32	BK-K-5-1 Teknik manipulasi audio (<i>effect & trimming</i>) menggunakan fasilitas yang tersedia dalam perangkat lunak 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

(1) HARI KE (JAM)	(2) BAHAN KAJIAN	(3) METODE PEMBELAJARAN	(4) INDIKATOR KELULUSAN	(5) BOBOT NILAI
	BK-P-5-2 Prosedur penggunaan satu piranti lunak pengolah audio	Ceramah	Menjelaskan prosedur satu piranti lunak pengolah audio.	5

RENCANA PEMBELAJARAN KURSUS DAN PELATIHAN

Bidang : Multimedia
Jenjang : IV – KKNi
Waktu : 9 jam praktik, 4 jam teori
Modul : Penggunaan perangkat lunak multimedia pengolah video (MD.IV-7)
Instruktur :

(1) HARI KE (JAM)	(2) BAHAN KAJIAN	(3) METODE PEMBELAJARAN	(4) INDIKATOR KELULUSAN	(5) 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

RENCANA PEMBELAJARAN KURSUS DAN PELATIHAN

Bidang : Multimedia
Jenjang : IV – KKNi
Waktu : 9 jam praktik, 4 jam teori
Modul : Penggunaan Perangkat Lunak Multimedia Pengolah grafik bergerak (MD.IV-8)
Instruktur :

(1) HARI KE (JAM)	(2) BAHAN KAJIAN	(3) METODE PEMBELAJARAN	(4) INDIKATOR KELULUSAN	(5) 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

(1) HARI KE (JAM)	(2) BAHAN KAJIAN	(3) METODE PEMBELAJARAN	(4) INDIKATOR KELULUSAN	(5) BOBOT NILAI
	BK-P-5-4 Prosedur penggunaan satu piranti lunak pengolah grafik bergerak	Ceramah	Menjelaskan prosedur satu piranti lunak pengolah grafik bergerak.	5

RENCANA PEMBELAJARAN KURSUS DAN PELATIHAN

Bidang : Multimedia
Jenjang : IV - KKNI
Waktu : 19 jam praktik, 7 jam teori
Modul : Integrasi produk multimedia (MD.IV-9)
Instruktur :

(1) HARI KE (JAM)	(2) BAHAN KAJIAN	(3) METODE PEMBELAJARAN	(4) INDIKATOR KELULUSAN	(5) BOBOT NILAI
H49-H61	BK-K-8-1 Teknik tata letak elemen multimedia berdasarkan storyboard dan storyline	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 workflow	Praktik	1) Kontrol antar halaman dapat dijalankan sesuai <i>workflow</i> . 2) Interaksi elemen multimedia dibuat sesuai Storyboard dan/atau storyline.	7
	BK-K-9-2 Teknik compiling dalam versi uji coba/ <i>trial</i>	Praktik	1) Menyiapkan materi presentasi sesuai tahapan kerja yang telah dibuat. 2) Dapat mempresentasikan dengan tepat produk multimedia sesuai <i>storyboard</i> dan/atau	4

(1) HARI KE (JAM)	(2) BAHAN KAJIAN	(3) METODE PEMBELAJARAN	(4) INDIKATOR KELULUSAN	(5) BOBOT NILAI
			<i>storyline</i> . 3) Produk multimedia disiapkan dan dapat dijalankan dalam bentuk <i>trial</i> /ujicoba.	
	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

RENCANA PEMBELAJARAN KURSUS DAN PELATIHAN

Bidang : Multimedia
Jenjang : IV – KKNI
Waktu : 3 jam praktik, 1 jam teori
Modul : Penyajian/presentasi produk multimedia (MD.IV-10)
Instruktur :

(1) HARI KE (JAM)	(2) BAHAN KAJIAN	(3) METODE PEMBELAJARAN	(4) INDIKATOR KELULUSAN	(5) BOBOT NILAI
H62-H63	BK-K-9-1 Teknik presentasi <i>prototype</i> produk multimedia	Praktik	1) Menyiapkan materi presentasi sesuai tahapan kerja yang telah 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> /ujicoba.	4

RENCANA PEMBELAJARAN KURSUS DAN PELATIHAN

Bidang : Multimedia
Jenjang : IV – KKNI
Waktu : 11 jam praktik, 5 jam teori
Modul : Penawaran jasa pembuatan produk multimedia (MD.IV-11)
Instruktur :

(1) HARI KE (JAM)	(2) BAHAN KAJIAN	(3) METODE PEMBELAJARAN	(4) INDIKATOR KELULUSAN	(5) 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) Dapat memperhitungkan biaya produksi dan laba dihitung dengan tepat.	4
	BK-K-12-2 Teknik penyusunan penawaran yang minimal berisi profil, portofolio 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	Memperhitungkan margin keuntungan. Menguraikan biaya produksi.	3
	BK-P-8-1 Pemahaman tentang teknik penyusunan penawaran yang	Ceramah	Menyebutkan media pemasaran yang tepat.	3

(1) HARI KE (JAM)	(2) BAHAN KAJIAN	(3) METODE PEMBELAJARAN	(4) INDIKATOR KELULUSAN	(5) BOBOT NILAI
	minimal berisi profil, portfolio dan penawaran harga			
	BK-P-8-2 Tata cara pemasaran produk dan jasa multimedia	Ceramah	3

RENCANA PEMBELAJARAN KURSUS DAN PELATIHAN

Bidang : Multimedia
Jenjang : IV – KKNi
Waktu : 1.5 jam praktik, 0.5 jam teori
Modul : Terminologi bidang multimedia/glossary (MD.IV-12)
Instruktur :

(1) HARI KE (JAM)	(2) BAHAN KAJIAN	(3) METODE PEMBELAJARAN	(4) INDIKATOR KELULUSAN	(5) BOBOT NILAI
H79	BK-P-1-2 Terminologi terkait konsep umum yg sesuai terminologi bidang multimedia	Ceramah	Menjelaskan terminologi terkait konsep umum yang sesuai terminologi bidang multimedia, minimal 20 istilah.	3

RENCANA PEMBELAJARAN KURSUS DAN PELATIHAN

Bidang : Multimedia
Jenjang : IV – KKNi
Waktu : 2 jam praktik, 1 jam teori
Modul : Penggunaan perangkat keras multimedia (MD.IV-13)
Instruktur :

(1) HARI KE- (JAM)	(2) BAHAN KAJIAN	(3) METODE PEMBELAJARAN	(4) INDIKATOR KELULUSAN	(5) 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

RENCANA PEMBELAJARAN KURSUS DAN PELATIHAN

Bidang : Multimedia
Jenjang : IV – KKNi
Waktu : 4 jam praktik, 2 jam teori
Modul : Tanggung jawab dan hak (MD.IV-10)
Instruktur :

(1) HARI KE (JAM)	(2) BAHAN KAJIAN	(3) METODE PEMBELAJARAN	(4) INDIKATOR KELULUSAN	(5) BOBOT NILAI
H81-H82	BK-HTJ-1 Format laporan perkembangan kerja sesuai tahapan pada <i>storyboard</i>	Praktik	1) Menyelesaikan pekerjaan tepat waktu sesuai dengan 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

III. PENUTUP

Kurikulum berbasis kompetensi ini merupakan rangkaian rencana pembelajaran untuk dijadikan acuan dan diterapkan oleh Lembaga Kursus dan Pelatihan (LKP) dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran pada bidang Multimedia jenjang IV.

Arah pengembangan kurikulum ini dapat disesuaikan dengan perkembangan kebutuhan dunia usaha dan industri (DUDI) dan dapat ditambahkan dengan muatan lokal sesuai dengan kebutuhan pada masing-masing LKP.

Dengan demikian, hasil yang diharapkan dari penerapan kurikulum berbasis kompetensi adalah lulusan yang memiliki kemampuan dan keterampilan pada bidang Multimedia jenjang IV yang memenuhi standar mutu dan mampu memenuhi kebutuhan pasar kerja, baik nasional maupun internasional.