

MENGUASAI PROSES MENDESAIN UNTUK PERANCANG GRAFIS

Silabus Materi



TENTANG PELATIHAN

Pelatihan ini bertujuan untuk mengembangkan kompetensi peserta dalam mendesain grafis serta berkomunikasi untuk mengetahui serta memenuhi kebutuhan klien dengan kemampuan dalam mengolah ide dan kreativitas menjadi sebuah rancangan desain, menggunakan peranti lunak pengolah vector (Adobe Illustrator), memperhitungkan biaya untuk membentuk harga jasa desain, serta mendapatkan tips untuk berkomunikasi dengan klien/stakeholder.

LANGKAH PROSES ANALISIS DAN IDENTIFIKASI MODUL PELATIHAN (TRAINING PACKAGE)

Judul pelatihan: Menguasai Proses Mendesain untuk Perancang Grafis

Metode penyampaian (*self-paced learning*, Webinar, hybrid): Self-paced Learning

Deskripsi Pelatihan

Apa tujuan dari program ini?

Pelatihan ini bertujuan untuk mengembangkan kompetensi peserta dalam mendesain grafis serta berkomunikasi untuk mengetahui serta memenuhi kebutuhan klien dengan kemampuan dalam mengolah ide dan kreativitas menjadi sebuah rancangan desain, menggunakan peranti lunak pengolah vector (Adobe Illustrator), memperhitungkan biaya untuk membentuk harga jasa desain, serta mendapatkan tips untuk berkomunikasi dengan klien/stakeholder.

Apa jenis okupasi yang relevan dengan program ini?

Kompetensi tersebut sangat diperlukan peserta dalam mempersiapkan prakerja sebagai seorang Perancang Grafis. **(Kode KBJI 2014: 2166.03)**

- a. Kompeten dalam menentukan tujuan dan kendala dari desain melalui konsultasi dengan klien dan stakeholder
- b. Kompeten dalam melakukan penelitian dan menganalisis kebutuhan komunikasi fungsional
- c. Kompeten dalam merumuskan konsep desain untuk subjek yang akan dikomunikasikan
- d. Kompeten dalam mempersiapkan sketsa, diagram, ilustrasi dan layout untuk mengkomunikasikan konsep desain baik secara tradisional maupun digital menggunakan Adobe Illustrator
- e. Kompeten dalam melakukan negosiasi solusi desain dengan klien, manajemen, staf penjualan dan produksi
- f. Kompeten dalam merancang grafis untuk memenuhi kebutuhan fungsional, estetika dan kreatif dari desain; dan mengaplikasikan grafis tersebut pada template yang akan dibuat menjadi produk berdaya jual menggunakan Adobe Illustrator

Harga Pelatihan: Rp 300.000,-

Mengapa program ini penting untuk diambil?

Okupasi dan Kompetensi tersebut dirasakan sangat diperlukan di era digital saat ini di mana kebutuhan terhadap asset visual semakin meningkat seiring dengan perkembangan media yang semakin pesat. Selain itu, kebutuhan pasar untuk produk dengan rancangan visual yang berkualitas juga semakin meningkat. Akses teknologi dan komunikasi juga dirasakan sangat memudahkan kolaborasi antar pihak. Melihat hal ini, pengetahuan dan kompetensi yang didapatkan, akan membuka kesempatan bagi peserta untuk dapat mengembangkan usaha pribadi dalam bentuk penyediaan jasa perancangan visual atau produk kreatif.

Tujuan Umum:

Peserta dapat mendesain grafis serta berkomunikasi untuk mengetahui serta memenuhi kebutuhan klien dengan kemampuan perancang grafis tingkat dasar hingga menengah.

Tujuan Khusus:

Peserta diharapkan dapat meningkatkan kompetensi yang dibutuhkan dalam bidang pekerjaan Perancang Grafis, yaitu:

1. (Aspek Knowledge) Peserta memiliki pengetahuan Fitur Dasar dan Keunggulan Aplikasi Adobe Illustrator yang terdapat pada materi berikut:
 - a. Perkenalan Adobe Illustrator
 - b. Perkenalan Template File Baru Pada Adobe Illustrator
 - c. Template Print Pada Pembuatan File Baru Adobe Illustrator
 - d. Perkenalan Dasar CMYK dan RGB dan Pemilihan Resolusi File
 - e. Perkenalan Selection Tool & Direct Selection Tool
 - f. Perkenalan Basic Shape – Rectangle Tool
 - g. Perkenalan Basic Shape – Ellipse & Polygon Tool
 - h. Perkenalan Basic Shape – Star & Line Tool
 - i. Perkenalan Modifikasi Basic Shape Menggunakan Direct Selection Tool
 - j. Penerapan Basic Shape Dan Modifikasinya – Membuat Emoji Tahap 1-3
 - k. Perkenalan Pathfinder Unite & Minus Front
 - l. Perkenalan Pathfinder Intersect Exclude – Perkenalan Mode Isolasi
 - m. Contoh Penggunaan Pathfinder Dalam Pembuatan Objek
 - n. Penerapan Pathfinder Tool Dalam Pembuatan Icon Sederhana – Bulan Sabit & Siluet Mickey
 - o. Pengantar Pen Tool
 - p. Perkenalan Pen Tool – Open Path & Close Path
 - q. Latihan Pen Tool – Perkenalan Bezier Game
 - r. Latihan Pen Tool Memanfaatkan The Bezier Game
 - s. Proses Digitalisasi – Placement Sketsa
 - t. Proses Digitalisasi – Pembuatan Outline Karya
 - u. Pewarnaan Maskot Tahap Pertama & Tahap Kedua
2. (Aspek Knowledge) Peserta memiliki Pengetahuan tipe penyimpanan file sesuai fungsionalitas yang terdapat pada materi berikut:
 - a. Cara Menyimpan File Adobe Illustrator Format AI
 - b. Cara Menyimpan File Adobe Illustrator Format PDF
 - c. Aplikasi Maskot Pada Template Produk – Membuat Outline Template
 - d. Aplikasi Maskot Pada Template Produk – Membuat Pola dari Maskot
 - e. Melakukan Export File
 - f. Menutup Proyek - Tipe File Saat Serah Terima Hasil
3. (Aspek Knowledge) Peserta memiliki Pengetahuan komponen biaya untuk Menyusun proposal harga jasa yang terdapat pada materi berikut:
 - a. Komponen Biaya - UMR & Pendidikan
 - b. Komponen Biaya - Aset & Tenggat Waktu Proyek
 - c. Komponen Biaya - Jumlah Output & Hal yang Harus Dikerjakan
4. (Aspek Knowledge) Peserta memiliki Pengetahuan cara berkomunikasi dengan klien/stakeholder yang terdapat pada materi berikut:
 - a. Kesan Pertama Melalui Komunikasi Positif

- b. Menyampaikan Pratinjau Rancangan Awal Kepada Klien
 - c. Contoh Penyampaian Konsep & Menghadapi Penolakan
 - d. Menutup Proyek - Tipe File Saat Serah Terima Hasil
 - e. Menanggapi Kebutuhan Tambahan Klien & Memberikan Lebih Dari Terima Kasih
5. (Aspek Skill) Peserta mampu menggunakan Adobe Illustrator untuk membuat rancangan visual (grafis) yang terdapat pada materi berikut:
 - a. Proses Digitalisasi – Placement Sketsa
 - b. Proses Digitalisasi – Pembuatan Outline Karya
 - c. Pewarnaan Maskot Tahap Pertama & Tahap Kedua
 - d. Aplikasi Maskot Pada Template Produk - Membuat Outline Template
 - e. Aplikasi Maskot Pada Template Produk - Membuat Pola Dari Maskot
 - f. Tugas Praktik Mandiri 1: Pembuatan Objek Semi-Kompleks
 6. (Aspek Skill) Peserta mampu mengidentifikasi kebutuhan pasar dan memenuhinya melalui rancangan visual yang terdapat pada materi berikut:
 - a. Karakter dan Hubungannya Dengan Usaha Kita
 - b. Kekuatan Maskot dan Perannya Untuk Usaha Kita
 - c. Proses Pembuatan Maskot
 - d. Mencari Vendor Produk Usaha
 7. (Aspek Skill) Peserta mampu mengkonversi sketsa menjadi rancangan visual digital yang terdapat pada materi berikut:
 - a. Proses Digitalisasi – Placement Sketsa
 - b. Proses Digitalisasi – Pembuatan Outline Karya
 - c. Pewarnaan Outline Maskot Tahap Pertama
 - d. Pewarnaan Maskot Tahap Kedua - Bayangan Bagian Terang Pada Badan
 - e. Pewarnaan Maskot Tahap Kedua - Melengkapi Bayangan Bagian Terang
 8. (Aspek Skill) Peserta mampu menyimpan file grafis di dalam format sesuai dengan tujuan/kebutuhan (digital atau cetak) yang terdapat pada materi berikut:
 - a. Melakukan Export File
 - b. Menutup Proyek - Tipe File Saat Serah Terima Hasil
 9. (Aspek Skill) Peserta mampu mengaplikasikan rancangan visual ke dalam template untuk kemudian dicetak pada produk berdaya jual yang terdapat pada materi berikut:
 - a. Mencari Vendor Produk Usaha
 - b. Contoh Website Vendor - Cara Mendownload Template Produk
 - c. Aplikasi Maskot Pada Template Produk - Membuat Outline Template
 - d. Aplikasi Maskot Pada Template Produk - Membuat Pola Dari Maskot
 10. (Aspek Skill) Peserta mampu memperkirakan komponen biaya dan menggunakannya di dalam proposal atau rancangan harga yang terdapat pada materi berikut:
 - a. Simulasi Perhitungan Biaya Jasa Part 1
 - b. Simulasi Perhitungan Biaya Jasa Part 2
 - c. Tugas Praktik Mandiri 2: Pembuatan Perkiraan Harga Jasa
 11. (Aspek Skill) Peserta mampu bernegosiasi harga dengan klien/stakeholder
 - a. Negosiasi Harga Dengan Klien
 - b. Mempertahankan Harga Dalam Negosiasi
 12. (Aspek Skill) Peserta mampu berkomunikasi untuk dapat memberikan kesan positif kepada klien/stakeholder
 - a. Kesan Pertama Melalui Komunikasi Positif
 - b. Menyampaikan Pratinjau Rancangan Awal Kepada Klien
 - c. Penyampaian Konsep & Menghadapi Penolakan
 - d. Menutup Proyek - Tipe File Saat Serah Terima Hasil
 - e. Menanggapi Kebutuhan Tambahan Klien & Memberikan Lebih Dari Terima Kasih

13. (Aspek Attitude) Peserta memiliki sikap yang observative dan empati dengan orang yang terlibat
 - a. Bagaimana Menetapkan Harga? - Mengenali Calon Klien
 - b. Hubungan Profil Calon Klien & Ekspektasinya
 - c. Faktor Jenis Usaha Calon Klien & Kompetitor
 - d. Faktor Usia Usaha Calon Klien & Tingkat Kerumitan
14. (Aspek Attitude) Peserta memiliki sikap komunikatif kepada klien
 - a. Negosiasi Harga Dengan Klien
 - b. Mempertahankan Harga Dalam Negosiasi
 - c. Kesan Pertama Melalui Komunikasi Positif
 - d. Menyampaikan Pratinjau Rancangan Awal Kepada Klien
 - e. Penyampaian Konsep & Menghadapi Penolakan
 - f. Menutup Proyek - Tipe File Saat Serah Terima Hasil
 - g. Menanggapi Kebutuhan Tambahan Klien & Memberikan Lebih Dari Terima Kasih
15. (Aspek Attitude) Peserta memiliki ketelitian/kecermatan dalam bekerja
 - a. Tugas Praktik Mandiri 1 - Pembuatan Objek Semi-Kompleks
 - b. Tugas Praktik Mandiri 2 - Pembuatan Perkiraan Harga Jasa

Kelompok Sasaran Peserta:

1. Pendidikan Minimal SMA
2. Memiliki gawai (gadget) dengan Aplikasi Adobe Illustrator
3. Memiliki minat pada bidang seni dan desain

Metode Ajar:

- Ceramah
- Peragaan
- Studi Kasus
- Praktik Langsung

Tagging Pelatihan:

- Level 1: #okupasi
- Level 2: #profesional
- Level 3: #PerancangGrafis
- Level 4: #AplikasiDesain #DasarDesain #Negosiasi #Berbicara
- Level 5: #AdobeIllustrator #GraphicDesign #DesainGrafis

Website Lembaga: talentaprakerja.id

Call Centre: 08170080985

Intro - Metode & Praktik Mendesain (total: 41 Aktivitas - 4 jam 4 menit)

1. Intro Part 1 (9 Menit)

2. Intro Part 2 (7 Menit)
3. Temukan Karaktermu Ciptakan Pasarmu - Perkenalan_Kuis Pembuka (7 Menit)
4. Karakter dan Hubungannya Dengan Usaha Kita (4 Menit)
5. Kekuatan Maskot Dan Perannya Untuk Usaha Kita (7 Menit)
6. Proses Pembuatan Maskot Bagian 1 (9 Menit)
7. Proses Pembuatan Maskot Bagian 2 (9 Menit)
8. Perkenalan Adobe Illustrator (7 Menit)
9. Perkenalan Template File Baru Pada Adobe Illustrator (6 Menit)
10. Template Print Pada Pembuatan File Baru Adobe Illustrator (3 Menit)
11. Perkenalan Dasar CMYK & RGB dan Pemilihan Resolusi File (6 Menit)
12. Cara Menyimpan File Adobe Illustrator Format AI (8 Menit)
13. Cara Menyimpan File Adobe Illustrator Format PDF (6 Menit)
14. Perkenalan Selection Tool & Direct Selection Tool (5 Menit)
15. Perkenalan Basic Shape - Rectangle Tool (10 Menit)
16. Perkenalan Basic Shape - Ellipse & Polygon Tool (4 Menit)
17. Perkenalan Basic Shape - Star & Line Tool (4 Menit)
18. Perkenalan Modifikasi Basic Shape Menggunakan Direct Selection Tool (9 Menit)
19. Penerapan Basic Shape Dan Modifikasinya - Membuat Emoji Tahap 1 (8 Menit)
20. Penerapan Basic Shape Dan Modifikasinya - Membuat Emoji Tahap 2 Perkenalan Alignment (8 Menit)
21. Penerapan Basic Shape Dan Modifikasinya - Membuat Emoji Tahap 3 (6 Menit)
22. Perkenalan Pathfinder Unite & Minus Front (6 Menit)
23. Perkenalan Pathfinder Intersect Exclude - Perkenalan Mode Isolasi (4 Menit)
24. Contoh Penggunaan Pathfinder Dalam Pembuatan Objek (7 Menit)
25. Penerapan Pathfinder Tool Dalam Pembuatan Icon Sederhana - Bulan Sabit (4 Menit)

26. Penerapan Pathfinder Tool Dalam Pembuatan Icon Sederhana - Siluet Mickey (4 Menit)
27. Pengantar Pen Tool (6 Menit)
28. Perkenalan Pen Tool - Open Path & Close Path (6 Menit)
29. Latihan Pen Tool - Perkenalan Bezier Game (4 Menit)
30. Latihan Pen Tool Memanfaatkan The Bezier Game (5 Menit)
31. Proses Digitalisasi - Placement Sketsa (4 Menit)
32. Proses Digitalisasi - Pembuatan Outline Karya (7 Menit)
33. Pewarnaan Outline Maskot Tahap Pertama (4 Menit)
34. Pewarnaan Maskot Tahap Kedua - Bayangan Bagian Terang Pada Badan (6 Menit)
35. Pewarnaan Maskot Tahap Kedua - Melengkapi Bayangan Bagian Terang (7 Menit)
36. Mencari Vendor Produk Usaha (6 Menit)
37. Contoh Website Vendor - Cara Mendownload Template Produk (3 Menit)
38. Aplikasi Maskot Pada Template Produk - Membuat Outline Template (5 Menit)
39. Aplikasi Maskot Pada Template Produk - Membuat Pola Dari Maskot (6 Menit)
40. Melakukan Export File (4 Menit)
41. Kesimpulan - Perkenalan Aplikasi Vector Lain - Penutup (4 Menit)

Menetapkan Harga & Negosiasi (17 Aktivitas – 2 Jam 10 Menit)

1. Tepatkan Harga Dapatkan Klienmu (10 menit)
2. Bagaimana Menetapkan Harga? - Mengenali Calon Klien (10 Menit)
3. Hubungan Profil Calon Klien & Ekspektasinya (9 Menit)
4. Faktor Jenis Usaha Calon Klien & Kompetitor (9 Menit)
5. Faktor Usia Usaha Calon Klien & Tingkat Kerumitan (10 Menit)
6. Komponen Biaya - UMR & Pendidikan Bagian 1 (5 Menit)

7. Komponen Biaya - UMR & Pendidikan Bagian 2 (8 Menit)
8. Komponen Biaya - Aset & Tenggat Waktu Proyek Bagian 1 (5 Menit)
9. Komponen Biaya - Aset & Tenggat Waktu Proyek Bagian 2 (7 Menit)
10. Komponen Biaya - Jumlah Output & Hal Yang Harus Dikerjakan (5 Menit)
11. Negosiasi Harga Dengan Klien (10 Menit)
12. Mempertahankan Harga Dalam Negosiasi (9 Menit)
13. Contoh Proposal Harga & Penutup (7 Menit)
14. Studi Kasus – Simulasi Perhitungan Biaya Jasa Bagian 1 (8 Menit)
15. Studi Kasus – Simulasi Perhitungan Biaya Jasa Bagian 2 (6 Menit)
16. Studi Kasus – Simulasi Perhitungan Biaya Jasa Bagian 3 (8 Menit)
17. Studi Kasus – Simulasi Perhitungan Biaya Jasa Bagian 4 (4 Menit)

Berkomunikasi Dengan Klien (8 Aktivitas - 56 Menit)

1. Ciptakan Kesan Baik Dapatkan Proyekmu - Pihak Yang Menerima Manfaat (7 Menit)
2. Klien & Penyedia Jasa Saling Membutuhkan (4 Menit)
3. Kesan Pertama Melalui Komunikasi Positif (7 Menit)
4. Tips Menyampaikan Pratinjau Rancangan Awal Kepada Klien (9 Menit)
5. Contoh Penyampaian Konsep & Tips Menghadapi Penolakan (10 Menit)
6. Menutup Proyek - Tipe File Saat Serah Terima Hasil Bagian 1 (8 Menit)
7. Menutup Proyek - Tipe File Saat Serah Terima Hasil Bagian 2 (5 Menit)
8. Menanggapi Kebutuhan Tambahan Klien & Memberikan Lebih Dari Terima Kasih (6 Menit)

Pemaparan materi: 07:10:00, pre/post-test: 00:40:00, kuis formatif: 00:15:00, praktik mandiri: 00:30:00, sesi konsultasi: 01:00:00, evaluasi: 00:10:00