



SILABUS

Desain Grafis dan Perancangan UI/UX Berstandar Industri dengan Adobe & Figma



Materi

- | | |
|--|--|
| 01 Prinsip Desain, Industri Kreatif & Terminologi | 05 Warna, Brush, Styles & Visual Appearance |
| 02 Dokumen & Artboard Illustrator | 06 Dasar UI/UX Design (Figma) |
| 03 Workflow & Pengelolaan Aset | 07 Wireframing, Layout & Prototyping |
| 04 Objek, Paths, Shape, dan Tipografi | 08 Project Akhir – Branding + UI Mockup |

I. INFORMASI DIKLAT

Nama Diklat	: Desain Grafis dan Perancangan UI/UX Berstandar Industri dengan Adobe & Figma
Moda Pembelajaran	: Daring
Lama Waktu Diklat	: 36 JP
Kuota Peserta	: Maksimal 100 peserta per kelas
Jenjang Program	: Sertifikasi Berstandar Internasional
Tujuan Pelatihan	: Pelatihan ini dirancang untuk membekali peserta dengan keterampilan desain grafis profesional menggunakan Adobe Illustrator serta kemampuan dasar perancangan antarmuka pengguna (UI/UX) menggunakan Figma. Kurikulum mengikuti standar Adobe Certified Professional dan prinsip UI/UX modern yang digunakan di industri kreatif dan digital. Peserta akan belajar membuat aset visual, mengelola dokumen desain, memahami elemen desain, hingga membuat wireframe dan prototipe antarmuka digital.

II. PERSYARATAN PESERTA

1. Menguasai komputer dasar.
2. Memiliki Adobe Illustrator (versi terbaru).
3. Memiliki akun Figma (gratis cukup).
4. Koneksi internet stabil.
5. Tidak perlu pengalaman desain sebelumnya.

III. FASILITAS PESERTA

Setiap peserta program berhak mendapatkan:

1. Akses Lengkap Pelatihan Kompetensi
2. Akses Gratis Ujian Sertifikasi Resmi Berstandar Internasional
3. Akses Gratis Latihan Soal Simulasi Ujian Sertifikasi
4. Bantuan paket internet

IV. OUTCOME DIKLAT

Setelah mengikuti program ini, peserta mampu:

1. Memahami konsep desain visual dan prinsip komunikasi grafis.
2. Membuat ilustrasi vektor, ikon, logo, dan aset grafis profesional dengan Adobe Illustrator.
3. Mengelola dokumen, artboard, layers, warna, dan output desain sesuai standar industri.
4. Menggunakan alat-alat utama Illustrator (Pen Tool, Shape Tools, Image Trace, Brushes).
5. Mendesain layout, tipografi, dan komposisi visual yang efektif.
6. Menerapkan prinsip UI/UX dasar seperti user flow, wireframe, dan visual hierarchy.
7. Mendesain prototipe antarmuka digital menggunakan Figma.

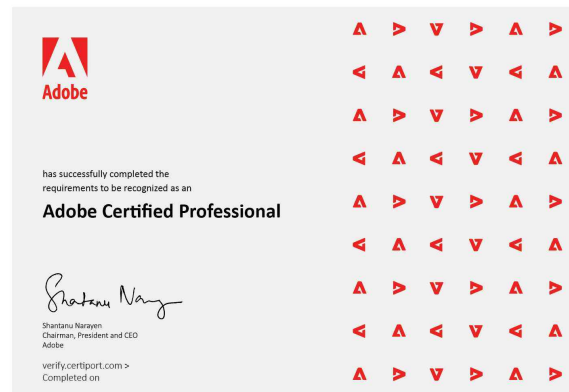
8. Menggabungkan aset Illustrator ke dalam proyek UI/UX.
9. Menghasilkan portofolio mini berisi desain grafis + UI/UX prototyping.

V. SERTIFIKASI INTERNASIONAL

Setiap program pelatihan dilengkapi dengan ujian sertifikasi industri berstandar global. Sertifikasi ini membuktikan bahwa peserta tidak hanya mengikuti pelatihan, tetapi juga lulus verifikasi kompetensi oleh lembaga sertifikasi resmi. Ujian dilaksanakan secara daring melalui *virtual machine* dengan *proctoring*, dengan hasil ujian muncul secara real-time, dan peserta mendapatkan pendampingan mulai dari persiapan belajar, latihan simulasi, hingga diberikan 1 kali kesempatan retake apabila belum mencapai skor minimum 700 (skor maksimum 1000).

Microsoft										
EXAM SCORE REPORT										
CANDIDATE					EXAM					
[Redacted]					Microsoft Excel (Office 2019)					
[Redacted]					Exam reference # [Redacted]					
[Redacted]					Date: January 16, 2023					
[Redacted]					ID: [Redacted]					
RESULTS	100	200	300	400	500	600	700	800	900	1000
Required Score										
Your Score										
SECTION ANALYSIS					FINAL SCORE					
Manage Worksheets and Workbooks					Required Score					
Manage Data Cells and Ranges					Your Score					
Manage Tables and Table Data					60%					
Perform Operations by using Formulas and Functions					75%					
Manage Charts					67%					
					63%					
					88%					
OUTCOME										
Pass					✓					

Gambar 1. Contoh Score Report



Gambar 2. Contoh Sertifikat Kompetensi Internasional

Peserta yang lulus akan menerima sertifikat internasional serta score report sebagai bukti kompetensi yang dapat ditampilkan pada CV, portofolio, atau profil profesional. Lulusan ujian juga dinyatakan memiliki capaian yang setara dengan 150 jam teori dan praktik. Sertifikasi ini memberikan keunggulan kompetitif, karena memvalidasi keterampilan secara objektif sesuai standar industri. Berikut contoh sertifikat dan score report yang akan diperoleh peserta.

VI. ALUR PELAKSANAAN DIKLAT

Seluruh rangkaian berlangsung secara daring melalui Zoom dan dirancang agar peserta dapat belajar secara efektif hanya dalam 2 jam per hari.

No.	Nama Kegiatan	Tanggal Pelaksanaan
1.	Onboarding Peserta oleh Mitra	1 Desember 2025

No.	Nama Kegiatan	Tanggal Pelaksanaan
2.	Pembelajaran Pertemuan ke-1	2 Desember 2025
3.	Pembelajaran Pertemuan ke-2	3 Desember 2025
4.	Pembelajaran Pertemuan ke-3	4 Desember 2025
5.	Pembelajaran Pertemuan ke-4	5 Desember 2025
6.	Pembelajaran Pertemuan ke-5	8 Desember 2025
7.	Pembelajaran Pertemuan ke-6	9 Desember 2025
8.	Pembelajaran Pertemuan ke-7	10 Desember 2025
9.	Pembelajaran Pertemuan ke-8	11 Desember 2025
10.	Finalisasi dan Presentasi Tugas Akhir	12-13 Desember 2025
11.	Penjadwalan & Periode Ujian Sertifikasi Internasional	14-15 Desember 2025

VII. KURIKULUM DIKLAT

No	Mata Diklat	Pengetahuan (JP)	Keterampilan (JP)	Total JP
1	Prinsip Desain, Industri Kreatif & Terminologi	2	2	4
2	Dokumen & Artboard Illustrator	1	3	4
3	Workflow & Pengelolaan Aset	1	3	4
4	Objek, Paths, Shape, dan Tipografi	1	5	6
5	Warna, Brush, Styles & Visual Appearance	1	3	4
6	Dasar UI/UX Design (Figma)	1	3	4
7	Wireframing, Layout & Prototyping	-	4	4

No	Mata Diklat	Pengetahuan (JP)	Keterampilan (JP)	Total JP
8	Project Akhir – Branding + UI Mockup	-	2	2
Total		7 JP	25 JP	36 JP

VIII. SILABUS DIKLAT

UNIT 1: Prinsip Desain, Industri Kreatif & Terminologi

Total = 4 JP

Elemen	KUK	Indikator	Materi	JP
Memahami kebutuhan desain	Menafsirkan tujuan desain	Tujuan, audience, kebutuhan user	Purpose & Audience	1
Menggunakan istilah industri	Mengidentifikasi terminologi	Raster vs vector, resolution, color	Graphic Terminology	1
Memahami prinsip desain	Mengaplikasikan elemen desain	Color, balance, hierarchy	Design Principles	1
Memahami aspek legal	Menentukan izin & lisensi	Copyright, usage rights	Legal & Ethical	1

UNIT 2: Dokumen & Artboard Illustrator

Total = 4 JP

Elemen	KUK	Indikator	Materi	JP
Membuat dokumen	Menetapkan setting	Size, CMYK/RGB, bleed	Document Setup	1
Mengatur artboard	Mengelola banyak artboard	Duplicate, resize, align	Artboards	1
Mengelola aset	Menambahkan aset	Link, embed, import	Asset Placement	1
Save & Export	Mengekspor desain	AI, PDF, SVG, EPS	Exporting	1

UNIT 3: Workflow & Pengelolaan Aset

Total = 4 JP

Elemen	KUK	Indikator	Materi	JP
Navigasi workspace	Menggunakan panel & toolbar	Workspace, menus	Interface Navigation	1
Custom workspace	Mengatur panel	Save/reset workspace	Workspace Customization	1
Aids for design	Menggunakan guides & grid	Rulers, grids, snapping	Guides & Grids	1
Layer management	Mengatur layers & sublayers	Rename, lock, order	Layers	1

UNIT 4: Objek, Paths, Shape & Tipografi

Total = 6 JP

Elemen	KUK	Indikator	Materi	JP
Membuat paths	Menggunakan pen tool	Anchor, curves	Pen Tool	1
Menggambar bentuk	Menggunakan shape tools	Rectangle, ellipse	Shapes	1
Mengubah objek	Editing object	Pathfinder, shape builder	Modify Objects	1
Raster → Vector	Image trace	Trace presets, expand	Image Trace	1
Menulis tipografi	Menggunakan type tools	Area type, type on path	Typography	1
Styling teks	Memodifikasi teks	Kerning, tracking, styles	Text Styling	1

UNIT 5: Warna, Brush, Styles & Visual Appearance

Total = 4 JP

Elemen	KUK	Indikator	Materi	JP
Warna	Mengatur warna	Swatches, global color	Color Management	1
Brush & Pattern	Mengelola brushes	Create, edit, apply	Brushes & Patterns	1
Appearance	Mengubah tampilan objek	Stroke/fill, transparency	Appearance Panel	1
Effects	Mengaplikasikan effects	Shadow, glow, 3D	Effects	1

UNIT 6: Pembuatan Komponen UI & Prototyping Dasar

Total = 6 JP

Elemen	KUK	Indikator	Materi	JP
Membuat elemen UI	Merancang komponen dasar	Button, navbar, card, form	UI Components Basics	2
Mengatur layout antarmuka	Menggunakan auto-layout	Alignment, spacing, constraints	Layout & Structure	2
Membuat prototipe interaktif	Menautkan frame	Hover, tap, navigate, overlay	Prototyping Essentials	2

UNIT 7: Integrasi Desain Grafis + UI/UX dalam Mini Project

Total = 4 JP

Elemen	KUK	Indikator	Materi	JP
Integrasi aset visual	Mengimpor aset dari Illustrator	SVG/PNG export, asset optimization	Asset Integration Workflow	1
Penerapan desain	Menempatkan aset dalam UI	Layout, hierarchy, consistency	Visual Integration	1
Penyusunan user flow	Merancang alur pengguna	Diagram alur, task flow sederhana	User Flow Basics	1

Finalisasi mockup	Menyelesaikan tampilan	Polishing visual, spacing, grid	Mockup Finalization	1
-------------------	------------------------	---------------------------------	---------------------	---

UNIT 8: Project Akhir – Desain Grafis & UI/UX

Total = 2 JP

Elemen	KUK	Indikator	Materi	JP
Pembuatan proyek visual	Merancang aset grafis	Logo/poster/icon sesuai brief	Final Graphic Asset	1
Pembuatan prototype	Merancang UI interaktif	Mini app prototype 3-5 screens	UI/UX Final Project	1

IX. METODE PEMBELAJARAN

Pelatihan ini menggunakan pendekatan daring berbasis kompetensi yang memadukan penjelasan konsep, demonstrasi langsung, praktik mandiri, dan project-based learning. Pada sesi sinkron menggunakan Zoom, instruktur menjelaskan prinsip desain grafis berstandar industri Adobe dan menunjukkan langkah-langkah pembuatan aset visual profesional menggunakan Adobe Illustrator.

Peserta melakukan praktik mandiri melalui LMS untuk membuat aset sederhana, menerapkan prinsip desain, mengelola artboard, mengatur warna, dan memodifikasi objek. Setelah menguasai grafis dasar, peserta beralih ke materi UI/UX menggunakan Figma untuk memahami layout, grid, auto-layout, komponen, dan pembuatan prototipe.

Melalui pendekatan project-based learning, peserta menyelesaikan proyek terpandu berupa pembuatan aset grafis dan prototipe UI/UX sederhana. Breakout room digunakan untuk diskusi desain, feedback visual, dan collaborative review. Sesi mentoring diberikan agar peserta memperoleh arahan teknis, meningkatkan estetika visual, dan memastikan konsistensi desain. Metode ini memastikan peserta tidak hanya memahami teori desain, namun juga mampu membuat karya visual dan UI/UX yang dapat dipresentasikan secara profesional.

X. ASESMEN & EVALUASI

Asesmen pelatihan dirancang untuk memastikan penguasaan kompetensi desain grafis dan UI/UX secara menyeluruh melalui evaluasi formatif, sumatif, dan proyek.

1. Asesmen Formatif membantu memastikan peserta memahami dasar desain sebelum masuk tahap proyek, dan dilaksanakan selama pelatihan melalui:
 - a. Kuis prinsip desain (warna, tipografi, layout).
 - b. Latihan pembuatan objek, tracing, typographic layout.
 - c. Tugas mini: membuat icon, banner, atau aset kecil.

- d. Review instruktur atas hasil eksplorasi Figma (layout, prototype).
 - 2. Asesmen Sumatif terdiri dari:
 - a. Proyek Akhir Graphic Asset + UI/UX Prototype. Peserta menghasilkan:
 - i. 1 aset grafis utama (logo/poster/banner/icon pack) menggunakan Adobe Illustrator.
 - ii. 1 prototipe UI interaktif (3–5 layar) menggunakan Figma.
 - b. Presentasi Proyek. Peserta mempresentasikan:
 - i. tujuan desain,
 - ii. proses kerja,
 - iii. aset visual yang dibuat,
 - iv. user flow,
 - v. prototipe final.
 - c. Post-Test
- Mengukur peningkatan keterampilan dan pemahaman materi dari awal pelatihan.

XI. PERALATAN DAN PERLENGKAPAN PELATIHAN

- 1. Peralatan yang Harus Disiapkan Peserta
- Peserta wajib menyiapkan perangkat berikut:
- a. Laptop atau Desktop
- Dengan spesifikasi minimum:
- i. Untuk Windows
 - 1. Sistem operasi: Windows 10 atau lebih baru
 - 2. Prosesor: Intel Core i5 / AMD Ryzen 5 (≥ 2.6 GHz)
 - 3. RAM: Minimal 8 GB
 - 4. Resolusi layar: Minimal 1280 × 800
 - 5. Periferal wajib: keyboard lengkap dan mouse dua tombol (left-right click)
 - ii. Untuk macOS
 - 1. Sistem operasi: macOS Ventura (13) atau lebih baru
 - 2. Prosesor: Apple Silicon M1/M2 atau lebih baru
 - 3. RAM: Minimal 8 GB
 - 4. Resolusi layar: Minimal 1280 × 800
 - 5. Periferal wajib: keyboard lengkap dan mouse dua tombol
- 2. Perangkat Tambahan
 - a. Headset dengan mikrofon (disarankan noise-cancelling)
 - b. Kamera (built-in atau eksternal)
 - c. Koneksi internet stabil minimal 10 Mbps
 - d. Browser versi terbaru (Google Chrome atau Microsoft Edge)
 - 3. Tools dan Aplikasi yang Digunakan Selama Pelatihan
 - a. Adobe Illustrator 2025
 - b. Figma

- c. Browser terbaru
 - d. Zoom
 - e. LMS pelatihan
4. Lingkungan Belajar Tambahan yang Disarankan
- a. Ruangan yang tenang dan bebas gangguan
 - b. Pencahayaan yang baik untuk mendukung penggunaan kamera
 - c. Akses listrik stabil
 - d. UPS/Stabilizer (opsional, terutama untuk area dengan listrik tidak stabil)