



SILABUS

Desain Motion Graphics & Visual Effects dengan Adobe After Effects

Materi

- 01** Industri Motion Graphics & Dasar After Effects
- 02** Project Setup, Composition & Workspace
- 03** Import Asset & Management Layer
Membuat & Memodifikasi Elemen Visual
- 04** Keyframing & Animasi Visual
- 05** Masking, Effects, Tracking &
- 06** Compositing
- 07** Project Development: Motion Graphics
- 08** Publishing, Export & Presentation

I. INFORMASI DIKLAT

Nama Diklat	: Desain Motion Graphics & Visual Effects dengan Adobe After Effects
Moda Pembelajaran	: Daring
Lama Waktu Diklat	: 48 JP
Kuota Peserta	: Maksimal 100 peserta per kelas
Jenjang Program	: Sertifikasi Berstandar Internasional
Tujuan Pelatihan	: Pelatihan ini dirancang untuk membekali Guru SMK dengan keterampilan dasar dalam pembuatan motion graphics dan efek visual menggunakan Adobe After Effects, mengacu pada standar industri Adobe Certified Professional: Visual Effects & Motion Graphics Using Adobe After Effects. Dalam pelatihan ini, peserta mempelajari komposisi, animasi berbasis keyframe, efek visual dasar, pengelolaan aset video, serta pembuatan motion graphics untuk kebutuhan pembelajaran, branding sekolah, maupun media digital. Program ini berfokus pada kemampuan praktis yang dapat langsung diterapkan dalam konteks pendidikan kejuruan.

II. PERSYARATAN PESERTA

1. Guru SMK dari berbagai program keahlian, terutama DKV, Multimedia, Animasi, atau yang membutuhkan kemampuan produksi konten visual.
2. Mampu mengoperasikan komputer dan aplikasi desain dasar.
3. Tidak diwajibkan memiliki pengalaman Adobe After Effects sebelumnya.
4. Memiliki perangkat laptop/PC yang mendukung aplikasi After Effects.
5. Memiliki akun Adobe Creative Cloud.

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 pelatihan ini, peserta mampu:

1. Memahami prinsip dasar motion graphics dan visual effects.
2. Mengoperasikan Adobe After Effects, termasuk workspace, panel, dan timeline.
3. Membuat animasi berbasis keyframe (position, scale, rotation, opacity).
4. Menggunakan mask, shape layers, dan efek dasar untuk membuat komposisi animasi.
5. Mengelola file aset, mengatur layer, dan menerapkan blending modes.

6. Membuat motion graphics untuk media edukasi atau branding sekolah (intro video, lower third, title sequence).
7. Melakukan color correction, tracking sederhana, dan efek visual dasar.
8. Mengekspor video dalam format yang sesuai kebutuhan digital dan media pembelajaran.
9. Menghasilkan proyek akhir berupa 1 video motion graphic berdurasi 10-20 detik.

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

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

XXXXXXXXXXXX@gmail.com

EXAM

Microsoft Excel (Office 2019)

Exam reference # XXXXXXXX

Date: January 16, 2023

ID: XXXXXXXX

RESULTS	100	200	300	400	500	600	700	800	900	1000
Required Score										
Your Score										

SECTION ANALYSIS

Manage Worksheets and Workbooks	60%
Manage Data Cells and Ranges	75%
Manage Tables and Table Data	67%
Perform Operations by using Formulas and Functions	63%
Manage Charts	88%

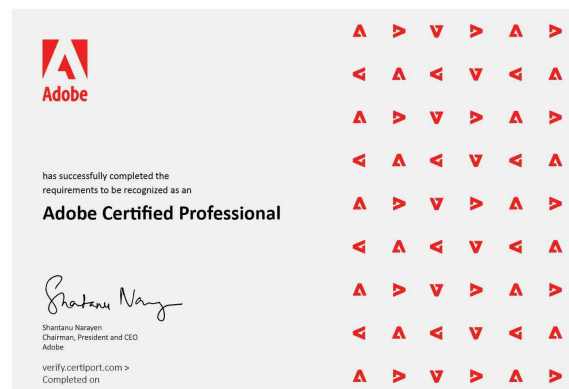
FINAL SCORE

Required Score	700
Your Score	812

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
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	Industri Motion Graphics & Dasar After Effects	2	2	4
2	Project Setup, Composition & Workspace	2	3	5
3	Import Asset & Management Layer	1	4	5
4	Membuat & Memodifikasi Elemen Visual	1	6	7
5	Keyframing & Animasi Visual	1	6	7

6	Masking, Effects, Tracking & Compositing	1	4	5
7	Project Development: Motion Graphics	-	6	6
8	Publishing, Export & Presentation	-	4	4
Total		8 JP	35 JP	48 JP

VIII. SILABUS DIKLAT

UNIT 1: Industri Motion Graphics & Dasar After Effects

Total = 6 JP

Elemen Kompetensi	KUK	Indikator	Materi	JP
Memahami industri motion graphics	Menjelaskan ruang lingkup industri	Mengidentifikasi jenis pekerjaan motion graphics & VFX	Industry terminology & roles	2
Menerapkan prinsip desain	Menjelaskan elemen desain	Menentukan warna, komposisi, ritme visual	Principles of design & motion	1
Memahami ruang kerja After Effects	Menjelaskan fungsi panel dasar	Mengidentifikasi Project panel, Timeline, Composition, Tools	AE workspace essentials	2
Menjelaskan format digital	Mengenali format video & codec	Memilih format sesuai output digital	Digital media formats	1

UNIT 2: Project Setup, Composition & Workspace

Total = 6 JP

Elemen Kompetensi	KUK	Indikator	Materi	JP
Menyiapkan proyek baru	Membuat project & composition	Mengatur resolusi, framerate, durasi	Creating projects & compositions	2

Elemen Kompetensi	KUK	Indikator	Materi	JP
Mengatur workspace	Menyesuaikan panel	Menyimpan workspace custom	Customizing workspace	1
Mengatur preference proyek	Menyesuaikan settings	Autosave, cache, media settings	Application & project settings	2
Menavigasi timeline	Mengatur layer dasar	Memahami in/out point, layer order	Timeline & layering basics	1

UNIT 3: Import Assets & Management Layer

Total = 6 JP

Elemen Kompetensi	KUK	Indikator	Materi	JP
Mengimpor aset	Menggunakan panel import	Mengimpor image, video, audio, AI/PSD	Importing assets	2
Mengorganisasi aset	Mengatur folder	Menyusun bins, naming structure	Asset organization	1
Mengatur layer	Mengatur order & parenting	Parenting, hierarchy	Layer management	2
Menggunakan preview	Melakukan preview	RAM preview, timeline preview	Preview & playback	1

UNIT 4: Membuat & Memodifikasi Elemen Visual

Total = 8 JP

Elemen Kompetensi	KUK	Indikator	Materi	JP
Membuat elemen dasar	Menggunakan shape tools	Bentuk, fill, stroke	Shape layers	3
Mengelola mask	Membuat & mengedit mask	Mask add/subtract, feather	Masking techniques	1
Mengatur layer properties	Mengubah transform	Position, scale, rotation, opacity	Transform properties	1

Elemen Kompetensi	KUK	Indikator	Materi	JP
Menggunakan efek dasar	Mengaplikasikan efek	Blur, glow, color effects	Applying & modifying effects	1
Mengatur blending & transparency	Menyesuaikan blending modes	Overlay, multiply, alpha	Transparency & blending	2

UNIT 5: Keyframing & Animasi Visual

Total = 8 JP

Elemen Kompetensi	KUK	Indikator	Materi	JP
Menggunakan keyframe animasi	Membuat animasi dasar	Position/scale/rotation keyframes	Animation with keyframes	3
Mengatur pacing animasi	Menggunakan easing	Easy ease, speed graph	Easing & graph editor	1
Membuat animasi teks	Menggunakan text animators	Tracking, fade, typewriter	Text animation	3
Mengolah motion path	Mengedit jalur animasi	Motion path smoothing	Motion path editing	1

UNIT 6: Masking, Effects, Tracking & Compositing

Total = 6 JP

Elemen Kompetensi	KUK	Indikator	Materi	JP
Menggunakan efek lanjutan	Memodifikasi efek	Warp, distort, color correction	Advanced effects	2
Melakukan tracking	Menerapkan tracking	Point tracking & stabilization	Tracking basics	2
Menerapkan compositing	Menggabungkan layer	Green screen keying dasar	Compositing fundamentals	1
Menyempurnakan visual	Koreksi warna	Levels, curves, hue/sat	Color correction	1

UNIT 7: Project Development Motion Graphics

Total = 6 JP

Elemen Kompetensi	KUK	Indikator	Materi	JP
Mengembangkan proyek	Menyusun konsep	Storyboard minimal	Project development	3
Mengimplementasi aset & animasi	Menyusun komposisi lengkap	Video motion 10–20 detik	Motion graphics production	2
Melakukan polishing	Menyempurnakan animasi	Timing & refinement	Polishing workflow	1

UNIT 8: Rendering, Export & Presentation

Total = 4 JP

Elemen Kompetensi	KUK	Indikator	Materi	JP
Melakukan rendering	Mengatur output module	Render Queue & AME	Exporting media	1
Menentukan format final	Memilih codec & kualitas	H.264, QuickTime	Publishing formats	1
Evaluasi final video	Meninjau kualitas	Audio sync, artifact check	Quality review	1
Presentasi proyek	Memaparkan karya	Presentasi motion graphic	Project presentation	1

IX. METODE PEMBELAJARAN

Pelatihan ini menggunakan pendekatan daring berbasis kompetensi yang menggabungkan sesi sinkron dan asinkron agar peserta mampu menguasai konsep dasar motion graphics dan mengimplementasikan nya langsung dalam Adobe After Effects. Pelatihan dimulai melalui sesi live di Zoom, di mana instruktur menjelaskan konsep fundamental desain motion, memperkenalkan workspace After Effects, serta mendemonstrasikan teknik-teknik dasar seperti pembuatan komposisi, pengaturan layer, penggunaan keyframe, dan penerapan efek visual sesuai standar industri.

Peserta kemudian melanjutkan praktik mandiri melalui Learning Management System (LMS), termasuk latihan pembuatan shape layer, pengaturan transform, pembuatan animasi teks,

penerapan masking, dan penggunaan efek visual serta tracking sederhana. Pendekatan project-based learning digunakan untuk memberikan pengalaman nyata kepada peserta dalam menyelesaikan sebuah video motion graphic berdurasi 10-20 detik.

Selain itu, peserta mengikuti diskusi dalam breakout rooms untuk membahas konsep desain, mengidentifikasi permasalahan teknis, dan melakukan review karya secara kolaboratif. Sesi mentoring disediakan untuk membantu peserta dalam debugging, optimalisasi animasi, pengaturan warna, dan pemilihan format ekspor. Metode pembelajaran ini dirancang agar peserta tidak hanya memahami fungsi tools, tetapi juga mampu menghasilkan karya motion graphics yang sesuai dengan kebutuhan vokasi dan media pembelajaran.

X. ASESMEN & EVALUASI

Asesmen dalam pelatihan ini dirancang untuk menilai kemampuan peserta dalam memahami konsep dasar motion graphics serta mengaplikasikan teknik-teknik After Effects secara praktis. Evaluasi terdiri dari asesmen formatif dan sumatif.

1. Asesmen Formatif bertujuan memastikan peserta memahami dasar sebelum masuk ke tahap komposisi yang lebih kompleks. Dilaksanakan sepanjang pelatihan melalui:
 - a. Kuis pemahaman dasar tentang desain motion, workspace After Effects, dan elemen visual.
 - b. Latihan praktik seperti pembuatan shape layer, text animation, masking, dan keyframe animation.
 - c. Review komposisi awal, preview timeline, dan latihan penggunaan efek.
 - d. Umpan balik langsung dari instruktur saat sesi sinkron dan melalui pekerjaan yang dikumpulkan di LMS.
2. Asesmen Sumatif dilaksanakan pada akhir program dan mencakup:
 - a. Proyek Akhir: Motion Graphics Video (10-20 detik)
Peserta membuat sebuah karya lengkap yang memuat komposisi, animasi teks, animasi objek, efek visual, dan color correction. Kriteria penilaian mencakup kreativitas, ketepatan teknik, kelancaran animasi, struktur layer, dan kualitas visual.
 - b. Review & Debugging Session
Peserta melakukan pemeriksaan timeline, perbaikan timing, pengaturan easing, dan penghapusan error seperti masking yang tidak rapi atau flickering.
 - c. Rendering & Export
Peserta melakukan ekspor proyek dalam format H.264 atau format lain yang sesuai standar video digital.
 - d. Presentasi Proyek
Peserta mempresentasikan proses kreatifnya, teknik yang digunakan, serta pemecahan masalah selama proses pengerjaan.
 - e. Post-Test & Evaluasi Pelatihan

Peserta mengerjakan post-test untuk mengukur peningkatan pengetahuan, dan mengisi survei evaluasi untuk peningkatan kualitas program.

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 After Effects
- b. Adobe Media Encoder
- c. Adobe Fonts / Adobe Assets
- d. Google Drive / OneDrive
- e. Zoom untuk sesi live
- f. Learning Management System (LMS)

4. Lingkungan Belajar Tambahan yang Disarankan

- a. Ruangan yang tenang dengan pencahayaan baik
- b. Sumber listrik stabil
- c. Stabilizer/UPS (opsional) untuk mencegah gangguan saat build project