



KEMENTERIAN HUKUM REPUBLIK INDONESIA

KEPUTUSAN KEPALA BADAN PENGEMBANGAN SUMBER DAYA MANUSIA HUKUM KEMENTERIAN HUKUM

NOMOR SDM-17.SM.02.02 TAHUN 2026

TENTANG PEDOMAN PENYELENGGARAAN PELATIHAN TEKNIS DESAIN GRAFIS

KEPALA BADAN PENGEMBANGAN SUMBER DAYA MANUSIA HUKUM
KEMENTERIAN HUKUM,

- Menimbang : a. bahwa dalam menyelenggarakan Pelatihan Teknis Desain Grafis perlu adanya Pedoman Penyelenggaraan Pelatihan;
- b. bahwa berdasarkan pertimbangan sebagaimana dimaksud dalam huruf a, perlu menetapkan Keputusan Kepala Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Hukum Kementerian Hukum tentang Pedoman Penyelenggaraan Pelatihan Teknis Desain Grafis
- Mengingat : 1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2023 tentang Aparatur Sipil Negara (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2023 Nomor 141, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 6897);
2. Peraturan Pemerintah Nomor 11 Tahun 2017 tentang Manajemen Pegawai Negeri Sipil (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2017 Nomor 63, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 6037) sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2020 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah Nomor 11 Tahun 2017 tentang Manajemen Pegawai Negeri Sipil (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2020 Nomor 68, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 6477);
3. Peraturan Presiden Nomor 155 tahun 2024 tentang Kementerian Hukum (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2024 Nomor 351);
4. Peraturan Lembaga Administrasi Negara Nomor 6 Tahun 2023 tentang Sistem Pembelajaran Pengembangan Kompetensi Secara Terintegrasi (*Corporate University*) (Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2023 Nomor 617);
5. Peraturan Menteri Hukum Nomor 1 Tahun 2024 tentang Organisasi dan Tata Kerja Kementerian Hukum (Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2024 Nomor 832);
6. Peraturan Menteri Hukum Nomor 1 Tahun 2026 tentang Pelaksanaan Pengembangan Kompetensi melalui Sistem Pembelajaran Terintegrasi di Bidang Hukum (Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2026 Nomor 14);
7. Peraturan Menteri Hukum Republik Indonesia Nomor 2 Tahun 2026 Tentang Organisasi dan Tata Kerja Balai Pelatihan Hukum (Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2026 Nomor 39);
8. Keputusan Menteri Hukum Nomor M.HH-8.PR.01.03 Tahun 2025 tentang Peta Jalan Pengembangan Kompetensi Sumber Daya Manusia Bidang Hukum Tahun 2025 – 2029.

MEMUTUSKAN :

- Menetapkan : KEPUTUSAN KEPALA BADAN PENGEMBANGAN SUMBER DAYA MANUSIA HUKUM KEMENTERIAN HUKUM TENTANG PEDOMAN PENYELENGGARAAN PELATIHAN TEKNIS DESAIN GRAFIS.
- KESATU : Penyelenggaraan Pelatihan Teknis Desain Grafis menggunakan Model Pembelajaran Klasikal/PJJ/Blended
- KEDUA : Pedoman Penyelenggaraan Pelatihan Teknis Desain Grafis sebagaimana tercantum dalam Lampiran Keputusan ini.
- KETIGA : Pedoman ini sebagai acuan dalam penyelenggaraan Pelatihan Teknis Desain Grafis baik diselenggarakan oleh BPSDM Hukum dan atau Balai Pelatihan Hukum.
- KEEMPAT : Keputusan ini mulai berlaku pada tanggal ditetapkan.



Ditetapkan di Depok
pada tanggal 20 Februari 2026
KEPALA BADAN PENGEMBANGAN
SUMBER DAYA MANUSIA HUKUM,



GUSTI AYU PUTU SUWARDANI

Tembusan :

1. Menteri Hukum;
2. Kepala Lembaga Administrasi Negara Republik Indonesia;
3. Wakil Menteri Hukum;
4. Sekretaris Jenderal Kementerian Hukum;
5. Inspektur Jenderal Kementerian Hukum.

LAMPIRAN I
KEPUTUSAN KEPALA BPSDM
NOMOR : SDM-17.SM.02.02 TAHUN 2026
TANGGAL : 20 FEBRUARI 2026

PEDOMAN PENYELENGGARAAN
PELATIHAN TEKNIS DESAIN GRAFIS
BAB I PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Pelatihan Teknis Desain Grafis disusun sebagai respon atas kebutuhan peningkatan kompetensi teknis aparatur sipil negara di bidang desain grafis yang mendukung pelaksanaan tugas dan fungsi organisasi. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi menuntut ASN untuk memiliki kemampuan dalam menghasilkan materi komunikasi visual yang informatif, menarik, dan sesuai dengan kaidah desain grafis.

Desain grafis menjadi salah satu kompetensi pendukung yang strategis dalam penyelenggaraan layanan publik, penyebaran informasi kebijakan, dokumentasi kegiatan, serta pengelolaan media komunikasi internal dan eksternal organisasi. Oleh karena itu, diperlukan pelatihan yang terstruktur dan sistematis agar peserta memiliki pemahaman konseptual dan keterampilan praktis dalam bidang desain grafis.

Pelatihan Teknis Desain Grafis dirancang untuk membekali peserta dengan pengetahuan dan keterampilan dasar hingga lanjutan, meliputi pengenalan desain grafis, prinsip dan elemen desain, penggunaan perangkat lunak desain, pembuatan identitas visual, desain media digital dan cetak, pengembangan kreativitas dan konsep desain, etika dan hak cipta, serta penyusunan proyek akhir dan portofolio profesional.

B. TUJUAN DAN SASARAN

Pelatihan Teknis Desain Grafis bertujuan untuk meningkatkan kompetensi peserta dalam bidang desain grafis sehingga mampu menghasilkan karya desain grafis yang kreatif, komunikatif, profesional, dan sesuai dengan etika serta kebutuhan organisasi.

Sasaran Pelatihan Teknis Desain Grafis adalah Aparatur Sipil Negara di lingkungan Kementerian Hukum yang memiliki minat dan potensi di bidang desain grafis serta mendukung pelaksanaan tugas dan fungsi unit kerja.

C. KOMPETENSI

Setelah mengikuti Pelatihan Teknis Desain Grafis, peserta diharapkan memiliki kompetensi dalam memahami konsep dasar desain grafis, menerapkan prinsip dan elemen desain, mengoperasikan perangkat lunak desain grafis, serta mampu menyusun proyek akhir dan portofolio hasil karya desain grafis.

Adapun indikator keberhasilan dari pelatihan ini peserta dapat;

- a. Memahami definisi, ruang lingkup, dan aplikasi desain grafis;
- b. Menguasai prinsip dan elemen desain (kontras, kesatuan, keseimbangan, tipografi, warna, layout);
- c. Mengoperasikan software desain (Photoshop, Illustrator, Canva) pada tingkat dasar hingga menengah;
- d. Mampu membuat identitas visual (logo, brand color, tipografi khas, ikon);
- e. Mampu membuat desain media digital dan cetak (poster, brosur, konten sosial media, layout);
- f. Mengembangkan kreativitas dan konsep desain serta menyusun portofolio profesional;
- g. Memahami etika dan hak cipta dalam desain.

BAB II

KURIKULUM

Kurikulum Pelatihan Teknis Desain Grafis secara keseluruhan terdiri dari 3 (tiga) Agenda Pembelajaran yang akan diberikan dalam 20 JP @ 45 Menit = 900 menit.

A. Agenda Materi Pembelajaran

1. Agenda Materi Dasar/Wawasan

Pada agenda materi ini peserta pelatihan dibekali pengetahuan dan pemahaman tentang kebijakan pengembangan SDM, penguatan nilai-nilai Pancasila, serta pengenalan desain grafis meliputi definisi, ruang lingkup, dan aplikasinya.

2. Agenda Materi Inti / Teknis

Pada agenda materi ini peserta pelatihan dibekali pengetahuan, pemahaman dan keterampilan tentang prinsip & elemen desain, penggunaan software desain (Photoshop, Illustrator, Canva), pembuatan identitas visual, desain media digital & cetak, pengembangan kreativitas dan konsep desain, etika dan tren desain, serta penyusunan proyek akhir dan portofolio.

3. Agenda Materi Penunjang

Pada agenda materi ini peserta pelatihan dibekali pengetahuan, pemahaman dan keterampilan tentang presentasi karya, refleksi, dan evaluasi hasil pelatihan.

B. Ringkasan Materi Pelatihan

Penjelasan ringkasan mata pelatihan yang terdapat di masing-masing agenda pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Materi Dasar / Wawasan:

a. Kebijakan Pengembangan SDM dan Penguatan Nilai-Nilai Pancasila

1) Deskripsi Singkat

Mata Pelatihan ini membekali peserta dengan kemampuan menjelaskan tentang penguasaan terhadap kebijakan penyelenggaraan, dan fasilitas pendukung pelatihan dan pemanfaatannya serta kemampuan menjelaskan implementasi Nilai-nilai Pancasila. Metode yang dipergunakan dalam mata pelatihan ini meliputi ceramah interaktif, diskusi kelompok.

2) Hasil Belajar

Setelah mengikuti Mata Pelatihan ini, peserta diharapkan mampu menjelaskan tentang Kebijakan Pengembangan SDM dan Penguatan Nilai-nilai Pancasila.

3) Indikator Hasil Belajar

- a) Menjelaskan Dasar Hukum, Isu Aktual, Arah dan strategi kebijakan pengembangan SDM;
- b) Menjelaskan Nilai-nilai beserta Implementasi Pengamalan Pancasila.

- 4) Materi Pokok
 - a) Kebijakan Pengembangan SDM;
 - b) Penguatan Nilai-nilai Pancasila.

- 5) Waktu

Alokasi waktu mata pelatihan ini adalah 2 Jam Pelajaran (JP).

b. Pengenalan Desain Grafis

1. Deskripsi Singkat

Pelatihan ini membekali peserta dengan kompetensi dasar desain grafis, meliputi pengenalan desain grafis, prinsip & elemen desain, penggunaan software desain (Photoshop, Illustrator, Canva), pembuatan identitas visual, desain media digital & cetak, pengembangan kreativitas, etika desain, hingga pembuatan portofolio profesional. Metode yang digunakan: ceramah dan diskusi.

2. Hasil Belajar

Setelah mengikuti pembelajaran ini peserta diharapkan mampu memahami definisi, ruang lingkup, dan aplikasi desain grafis.

3. Indikator Hasil Belajar

- a) Memahami definisi dan ruang lingkup desain grafis;
- b) Mengidentifikasi aplikasi desain grafis.

4. Materi Pokok

- a) Definisi dan ruang lingkup desain grafis;
- b) Aplikasi desain grafis.

5. Waktu

Alokasi waktu mata pelatihan ini adalah 1 JP.

2. Ringkasan Mata Pelatihan dalam Agenda Materi Inti / Teknis adalah sebagai berikut:

a. Prinsip & Elemen Desain

- 1) Deskripsi Singkat

Pelatihan ini membekali peserta dengan kompetensi dasar desain grafis, meliputi prinsip & elemen desain seperti kontras, kesatuan, keseimbangan, tipografi, warna, dan layout. Metode yang digunakan: ceramah dan studi kasus.

- 2) Hasil Belajar

Setelah mengikuti Mata Pelatihan ini, peserta diharapkan mampu menguasai prinsip & elemen desain.

- 3) Indikator Hasil Belajar

- a) Menguasai prinsip dan elemen desain;
- b) Menerapkan prinsip desain dalam karya.

- 4) Materi Pokok

- a) Prinsip desain;
- b) Elemen desain.

- 5) Waktu

Alokasi waktu mata pelatihan ini adalah 2 JP.

b. Software Desain (Photoshop, Illustrator, Canva)

1) Deskripsi Singkat

Pelatihan ini membekali peserta dengan kompetensi dasar desain grafis, meliputi penggunaan software desain (Photoshop, Illustrator, Canva). Metode yang digunakan: demonstrasi dan praktik langsung.

2) Hasil Belajar

Setelah mengikuti Mata Pelatihan ini, peserta diharapkan mampu menggunakan software desain.

3) Indikator Hasil Belajar

- a) Mampu menggunakan software desain;
- b) Mengoperasikan tools dasar desain.

4) Materi Pokok

- a) Tools dasar software desain;
- b) Praktik pengolahan desain.

5) Waktu

Alokasi waktu mata pelatihan ini adalah 3 JP.

c. Desain Identitas Visual

1) Deskripsi Singkat

Pelatihan ini membekali peserta dengan kompetensi dasar desain grafis dalam pembuatan identitas visual. Metode yang digunakan: praktik dan brainstorming.

2) Hasil Belajar

Setelah mengikuti Mata Pelatihan ini, peserta diharapkan mampu membuat identitas visual.

3) Indikator Hasil Belajar

- a) Mampu membuat identitas visual;
- b) Merancang logo dan elemen brand.

4) Materi Pokok

- a) Logo;
- b) Brand color, tipografi khas, dan ikon.

5) Waktu

Alokasi waktu mata pelatihan ini adalah 2 JP.

d. Desain Media Digital & Cetak

1) Deskripsi Singkat

Pelatihan ini membekali peserta dengan kompetensi dasar desain grafis dalam pembuatan desain media digital dan cetak. Metode yang digunakan: praktik dan simulasi.

2) Hasil Belajar

Setelah mengikuti Mata Pelatihan ini, peserta diharapkan mampu membuat desain media digital & cetak.

3) Indikator Hasil Belajar

- a) Mampu membuat desain media digital;

b) Mampu membuat desain media cetak.

4) Materi Pokok

a) Poster;

b) Brosur, konten sosial media, dan layout.

5) Waktu

Alokasi waktu mata pelatihan ini adalah 3 JP.

e. Kreativitas & Konsep Desain

1) Deskripsi Singkat

Pelatihan ini membekali peserta dengan kompetensi dasar desain grafis dalam pengembangan kreativitas dan konsep desain. Metode yang digunakan: workshop dan diskusi.

2) Hasil Belajar

Setelah mengikuti Mata Pelatihan ini, peserta diharapkan mampu mengembangkan kreativitas dan konsep desain.

3) Indikator Hasil Belajar

a) Mampu mengembangkan kreativitas;

b) Mampu menyusun konsep desain.

4) Materi Pokok

a) Brainstorming ide;

b) Moodboard dan konsep visual.

5) Waktu

Alokasi waktu mata pelatihan ini adalah 2 JP.

f. Etika & Tren Desain

1) Deskripsi Singkat

Pelatihan ini membekali peserta dengan kompetensi dasar desain grafis dalam memahami etika dan hak cipta desain. Metode yang digunakan: ceramah dan studi kasus.

2) Hasil Belajar

Setelah mengikuti Mata Pelatihan ini, peserta diharapkan mampu memahami etika dan hak cipta desain.

3) Indikator Hasil Belajar

a) Memahami etika desain;

b) Memahami hak cipta desain.

4) Materi Pokok

a) Hak cipta;

b) Lisensi font/gambar dan etika penggunaan karya orang lain.

5) Waktu

Alokasi waktu mata pelatihan ini adalah 1 JP.

3. Ringkasan Mata Pelatihan dalam Agenda Materi Penunjang

a. *Building Learning Commitment* (BLC) / Dinamika Kelompok

1) Deskripsi Singkat

Mata pelatihan ini membekali peserta dengan kemampuan membangun kerja sama tim dan komitmen belajar selama mengikuti pelatihan. Metode yang dipergunakan dalam mata pelatihan ini meliputi diskusi dan permainan (games).

2) Hasil Belajar

Setelah mengikuti mata pelatihan ini, peserta diharapkan mampu menunjukkan komitmen belajar dan kerja sama dalam kelompok.

3) Indikator Hasil Belajar

- a) Menunjukkan sikap kerja sama dalam kelompok;
- b) Menunjukkan komitmen mengikuti pelatihan.

4) Materi Pokok

- a) Kerja tim;
- b) Komitmen belajar.

5) Waktu

Alokasi waktu mata pelatihan ini adalah 3 Jam Pelajaran (JP).

C. Struktur Mata Pelatihan dan JP

Struktur mata Pelatihan Teknis Desain Grafis adalah sebagai berikut:

NO	MATA PELATIHAN	TEORI	PRAKTIK	LATIHAN	JAM PELAJARAN
AGENDA MATERI DASAR / WAWASAN					
1	Kebijakan Pengembangan SDM dan Penguatan Nilai-nilai Pancasila	3	–	–	3 JP
2	Pengenalan Desain Grafis	2	–	–	2 JP
AGENDA MATERI INTI / TEKNIS					
3	Prinsip dan Elemen Desain	2	1	–	3 JP
4	Software Desain (Photoshop, Illustrator, Canva)	3	6	–	9 JP
5	Desain Identitas Visual	2	1	–	3 JP
6	Desain Media Digital dan Cetak	2	3	–	5 JP
7	Kreativitas dan Konsep Desain	1	–	1	2 JP
8	Etika dan Tren Desain	2	–	–	2 JP
AGENDA PENUNJANG					
9	<i>Building Learning Commitment</i> (BLC) / Dinamika Kelompok	1	2	–	3 JP
EVALUASI					
10	Ujian Komprehensif	1	–	–	1 JP
11	Ujian Praktik / Simulasi / Seminar	–	–	4	4 JP
TOTAL		19	12	5	36 JP

D. Silabus Materi Pelatihan

Silabus materi Pelatihan Teknis Tata Naskah Dinas dan Manajemen Arsip adalah sebagai berikut:

No	Mata Pelatihan	Silabus	Jumlah JP
AGENDA MATERI DASAR / WAWASAN			
1	Kebijakan Pengembangan SDM dan Penguatan Nilai-nilai Pancasila	1.1 Pengertian dan tujuan kebijakan pengembangan SDM aparatur; 1.2 Jenis-jenis kebijakan pengembangan kompetensi SDM aparatur di Kementerian Hukum; 1.3 Nilai-nilai Pancasila; 1.4 Implementasi nilai-nilai Pancasila dalam pelaksanaan tugas ASN.	3 JP
2	Pengenalan Desain Grafis	2.1. Definisi desain grafis; 2.2. Ruang lingkup desain grafis; 2.3. Aplikasi desain grafis dalam mendukung pelaksanaan tugas dan fungsi organisasi.	1 JP
AGENDA MATERI INTI / TEKNIS			
3	Prinsip dan Elemen Desain	3.1. Prinsip desain grafis; 3.2. Elemen desain grafis; 3.3. Penerapan prinsip dan elemen desain dalam karya desain.	2 JP
4	Software Desain (Photoshop, Illustrator, Canva)	4.1. Pengenalan software desain grafis; 4.2. Tools dasar Photoshop; 4.3. Tools dasar Illustrator; 4.4. Tools dasar Canva; 4.5. Praktik pengolahan desain.	9 JP
5	Desain Identitas Visual	5.1 Konsep identitas visual; 5.2 Perancangan logo; 5.3 Warna dan tipografi; 5.4 Elemen visual pendukung identitas.	3 JP
6	Desain Media Digital dan Cetak	6.1 Perancangan poster; 6.2 Perancangan brosur; 6.3 Pembuatan konten media sosial; 6.4 Layout media cetak.	5 JP
7	Kreativitas dan Konsep Desain	7.1 Brainstorming ide; 7.2 Penyusunan konsep desain; 7.3 Pembuatan moodboard dan konsep visual.	2 JP
8	Etika dan Tren Desain	8.1 Etika desain grafis; 8.2 Hak cipta dan lisensi desain; 8.3 Tren desain grafis terkini.	2 JP
MATERI PENUNJANG			
9	<i>Building Learning Commitment</i> (BLC) / Dinamika Kelompok	9.1 Kerja tim & komitmen	3 JP

No	Mata Pelatihan	Silabus	Jumlah JP
EVALUASI			
10	Ujian Komprehensif	10.1 Evaluasi pemahaman peserta terhadap seluruh materi pelatihan.	1 JP
11	Ujian Praktik / Simulasi / Seminar	11.1 Presentasi hasil karya desain; 11.2 Penilaian portofolio.	4 JP

E. Jadwal Penyelenggaraan / Sequence

Pelatihan Teknis Desain Grafis

Hari 1	Hari 2
1. Pembukaan 2. Kebijakan Manajemen SDM dan Nilai-nilai Pancasila (3 JP) 3. Building Learning Commitment (BLC) (3 JP)	1. Pengenalan Desain Grafis (2 JP) 2. Prinsip dan Elemen Desain (2 JP) 3. Etika dan Tren Desain (2 JP) 4. Software Desain - Sesi 1 (2 JP dari total 9 JP)
Hari 3	Hari 4
1. Software Desain – Sesi 2 (Sisa 7 JP) 2. Desain Identitas Visual (3 JP)	1. Desain Media Digital dan Cetak (5 JP) 2. Kreativitas dan Konsep Desain (2 JP) 3. Ujian Komprehensif (1 JP)
Hari 5	
1. Ujian Praktik / Simulasi / Seminar (4 JP) 2. Rapat Evaluasi 3. Penutupan	

Keterangan :

1. Metode Pembelajaran Klasikal/PJJ/Blended
2. Evaluasi melalui Ujian Komprehensif dan Seminar;
3. Kegiatan 7 hari kerja (Sabtu dan Minggu Libur);
4. 1 JP = 45 Menit;

F. Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang dipergunakan dalam proses pembelajaran virtual adalah:

- a. LMS
- b. Modul
- c. Bahan tayang
- d. Wifi / Internet
- e. Zoom Meeting

BAB III

MANAJEMEN PENYELENGGARAAN PELATIHAN

A. Tahap Penyelenggaraan

Pembelajaran Pelatihan Teknis Desain Grafis melalui satu (1) atau dua (2) tahapan dengan model pembelajaran klasikal, blended learning atau PJJ dengan metode ceramah, diskusi interaktif dan praktik.

B. Ruang Lingkup Manajemen Penyelenggaraan

Ruang lingkup manajemen penyelenggaraan Pelatihan Teknis Desain Grafis meliputi:

1. Perencanaan pelaksanaan Pelatihan Teknis Desain Grafis meliputi persiapan pelatihan, peserta, tenaga pelatihan, fasilitas dan pembiayaan;
2. Pelaksanaan Pelatihan Teknis Desain Grafis meliputi lembaga penyelenggara pelatihan, mekanisme pelaksanaan, waktu pelaksanaan pelatihan, evaluasi, kode registrasi alumni (KRA),
3. Evaluasi Pelatihan Teknis Desain Grafis meliputi evaluasi terhadap peserta, tenaga pengajar, penyelenggaraan pelatihan dan alumni peserta pelatihan

C. Perencanaan

1. Persiapan Pelatihan

Persiapan Pelatihan Teknis Desain Grafis dilakukan melalui kegiatan sebagai berikut:

- a. Pimpinan Lembaga Penyelenggara Pelatihan dalam hal ini BPSDM Hukum atau Balai Pelatihan Hukum merencanakan waktu pelaksanaan Pelatihan Teknis Desain Grafis serta pembiayaannya
- b. Lembaga Penyelenggara Pelatihan dalam hal ini BPSDM Hukum atau Balai Pelatihan Hukum berkoordinasi dengan Biro Kepegawaian terkait penentuan peserta Pelatihan Teknis Desain Grafis
- c. Lembaga Penyelenggara Pelatihan dalam hal ini BPSDM Hukum atau Balai Pelatihan Hukum dapat menyiapkan sarana dan prasarana pelatihan.

2. Peserta Pelatihan

a. Persyaratan Peserta

Sebelum mengikuti pelatihan, peserta harus memenuhi persyaratan sebagai berikut:

- 1) Aparatur Sipil Negara di lingkungan Kementerian Hukum;
- 2) Pendidikan paling rendah SMA;
- 3) Mendapatkan rekomendasi atau persetujuan dari pimpinan instansi yang bersangkutan;
- 4) Sanggup mengikuti pelatihan sampai dengan selesai;
- 5) Sehat jasmani dan rohani;
- 6) Sedang tidak dalam proses atau menjalani hukuman disiplin.

- b. Jumlah Peserta
Jumlah peserta Pelatihan Teknis Desain Grafis berjumlah 30-40 orang per angkatan
 - c. Registrasi Peserta
Peserta melakukan registrasi melalui media pendaftaran yang ditentukan dengan melengkapi persyaratan sesuai ditetapkan
 - d. Penetapan Peserta
 - 1) Calon peserta pelatihan berdasarkan Surat Kepala Biro Sumber Daya Manusia Sekretariat Jenderal Kementerian Hukum;
 - 2) Penetapan peserta dilakukan oleh Kepala BPSDM Hukum atau Kepala Balai Pelatihan Hukum;
3. Tenaga Pelatihan
- a. Jenis Tenaga Pelatihan
 - 1) Penceramah
Merupakan orang yang memberikan wawasan pengetahuan dan/atau berbagi pengalaman sesuai dengan keahliannya kepada peserta
 - 2) Pengajar
Merupakan orang/tim sesuai bidang keahliannya yang memberikan informasi dan pengetahuan kepada peserta dalam suatu kegiatan pembelajaran.
 - 3) Pengelola dan Penyelenggara
Merupakan pegawai ASN yang bertugas mengelola dan menyelenggarakan pelatihan.
 - 4) Penjamin Mutu
Tim Penjamin Mutu Penyelenggara Pelatihan Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Hukum
 - b. Persyaratan Tenaga Pelatihan
 - 1) Penceramah
 - a) Merupakan pejabat/pimpinan organisasi
 - b) Berpengalaman dibidang materi yang diampunya
 - 2) Pengajar
 - a) Widyaiswara / Pakar / Praktisi / Dosen / Pejabat struktural / JFT yang membidangi materi yang diampunya
 - b) Memiliki pengalaman teknis minimal 2 tahun pada bidang materi yang diampunya
 - c) Memiiki pengalaman mengajar
 - 3) Pengelola dan Penyelenggara
 - a) Memiliki sertifikat pengelola pelatihan (MOT) atau dokumen lain sejenis bagi pengelola pelatihan

- b) Memiliki sertifikat penyelenggara (TOC) atau dokumen lain yang sejenis bai penyelenggara pelatihan
- c) Mendapat penugasan dari pimpinan Lembaga penyelenggara pelatihan

4) Penjamin Mutu

Tim Penjamin Mutu Penyelenggara Pelatihan Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Hukum

4. Fasilitas Pelatihan

Sarana dan prasarana penyelenggaraan model Pembelajaran Klasikal, Blended Learning atau PJJ dalam Pelatihan Teknis Desain Grafis disiapkan untuk mendukung proses belajar sehingga kompetensi yang akan dibangun dapat tercapai secara efektif dan efisien

5. Sarana Pelatihan

Penyelenggaraan Pelatihan Teknis Desain Grafis menggunakan sarana sebagai berikut :

- 1. Kursi dan meja
- 2. Komputer/Laptop
- 3. Jaringan Internet
- 4. Zoom Meeting
- 5. LMS
- 6. Modul / Bahan Tayang
- 7. Video Pembelajaran
- 8. Alat Praktik/Peraga

6. Pembiayaan

penyelenggaraan Pelatihan Teknis Desain Grafis dibebankan oleh Lembaga Penyelenggara Pelatihan (BPSDM Hukum / Balai Pelatihan Hukum)

D. Pelaksanaan

1. Lembaga Penyelenggara Pelatihan

Pelatihan Teknis Desain Grafis diselenggarakan oleh :

- a. BPSDM Hukum, dan atau
- b. Balai Pelatihan Hukum

Penyelenggara dapat bekerja sama dengan lembaga lainya yang sudah terakreditasi dalam penyelenggaraan Pelatihan Teknis Desain Grafis

2. Jadwal Pelaksanaan (dapat mengacu pada *Sequence*)

E. Evaluasi Pelatihan

1. Evaluasi terhadap Peserta

Penilaian terhadap peserta meliputi evaluasi kehadiran dan sikap perilaku, ujian komprehensif dan praktik

KOMPONEN EVALUASI PESERTA	BOBOT (%)
Kehadiran dan Sikap Perilaku a. Dinilai oleh tenaga pengajar dengan bobot 10%;	15%

KOMPONEN EVALUASI PESERTA	BOBOT (%)
b. Dinilai oleh petugas kelas dengan bobot 5%.	
Ujian Komprehensif	35%
Ujian Praktik / Simulasi	50%
Jumlah	100%

a. Penilaian Kehadiran dan Sikap Perilaku

- 1) Penilaian Kehadiran dan Sikap Perilaku merupakan penilaian dari pengampu materi dan tim penyelenggara terhadap aktivitas peserta dalam mengikuti setiap sesi pembelajaran sesuai jadwal dengan bobot nilai 15%.
- 2) Penilaian kehadiran dan sikap perilaku dinilai oleh :
 - a) tenaga pengajar dengan bobot 10%;
 - b) petugas kelas dengan bobot 5%

b. Ujian Komprehensif

Ujian Komprehensif diberikan kepada peserta untuk menilai pemahaman pada mata pelatihan agenda materi inti/teknis. Ujian Komprehensif menjadi komponen penilaian evaluasi peserta dengan bobot 35% dengan alokasi waktu 45 menit dan terdiri dari 30 soal pilihan ganda

c. Ujian Praktik / Seminar

Ujian praktik / Seminar merupakan bentuk evaluasi yang menekankan pada kemampuan peserta dalam menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang telah diberikan selama sesi pembelajaran.

d. Rekapitulasi nilai kelulusan peserta sebagai berikut:

Dalam penilaian pelatihan ini, terdapat tiga komponen utama yaitu kehadiran & sikap perilaku, ujian komprehensif dan ujian praktik. Setiap komponen memiliki persentase penilaian yang menunjukkan bobot dalam keseluruhan evaluasi. Rekapitulasi nilai kelulusan peserta sebagai berikut

No	Nama Peserta	Kehadiran & Sikap Perilaku 15%	Ujian Komprehensif 35%	Ujian Praktik 50%	Total Nilai
1					
2					
3					

e. Remedial

Remedial diberikan kepada peserta yang belum memperoleh nilai diatas 70 pada evaluasi Ujian Komprehensif dan Ujian Praktik / Seminar. Nilai yang diperoleh dari

hasil remedial paling tinggi adalah 70,01. Bentuk dan format remedial ditentukan oleh penyelenggara pelatihan

f. Kualifikasi Kelulusan

- 1) Untuk dapat dinyatakan lulus pelatihan, peserta harus memenuhi ketentuan sebagai berikut :
 - a) Peserta wajib mengikuti seluruh sesi pembelajaran, kecuali apabila berhalangan dengan persetujuan penyelenggara pelatihan yang disertai surat keterangan dari Kepala Satuan Kerja;
 - b) Kehadiran dalam sesi pembelajaran paling sedikit 95 % (Sembilan puluh lima persen) dari seluruh sesi pembelajaran;
 - c) Memperoleh nilai rata-rata setiap komponen penilaian paling rendah kualifikasi cukup memuaskan (skor minimal 70,01).
- 2) Kualifikasi kelulusan peserta pelatihan ditetapkan sebagai berikut:

Kualifikasi	Skor
Sangat Memuaskan	90,01 – 100
Memuaskan	80,01 – 90
Cukup Memuaskan	70,01 – 80
Kurang Memuaskan	60,01 – 70
Tidak Memuaskan	<60

g. Sertifikat Pelatihan

Hal-hal yang berkaitan dengan sertifikat Pelatihan mengikuti ketentuan sebagai berikut:

1. Peserta yang telah menyelesaikan seluruh sesi pembelajaran dengan baik dalam pelatihan dan dinyatakan lulus, diberikan Sertifikat Pelatihan
2. Dalam hal peserta Pelatihan dinyatakan tidak lulus, diberikan surat keterangan telah mengikuti pelatihan
3. Sertifikat Pelatihan atau Surat Keterangan telah mengikuti pelatihan sebagaimana dimaksud pada point (1) dan (2) diberi nomor register dan ditandatangani oleh Kepala BPSDM Hukum



KEMENTERIAN HUKUM REPUBLIK INDONESIA

SERTIFIKAT PELATIHAN
NOMOR

Kementerian Hukum berdasarkan
..... menyatakan bahwa:

Nama	:
NIP	:
Tempat/Tanggal lahir	:
Pangkat/Golongan Ruang	:
Jabatan	:
Instansi/Unit kerja	:

Telah mengikuti.....
.....

Nama tempat, tanggal
Nama Jabatan,

(Tanda tangan dan cap)

Nama Lengkap

DAFTAR MATA PELAJARAN/PELATIHAN

I. Materi Dasar:

1.
2.
3. dst.

II. Materi Inti:

1.
2.
3. dst.

III. Materi Penunjang:

1.
2.
3. dst.

Nama tempat, tanggal
Nama Jabatan,

(Tanda tangan dan cap)

Nama Lengkap

2. Evaluasi terhadap Penyelenggaraan

Evaluasi penyelenggaraan pelatihan metode Pembelajaran dilakukan dengan mengukur kepuasan peserta terhadap :

1. Tenaga pengajar/Narasumber/Widyaiswara/Pemateri;
2. Materi Pembelajaran; dan
3. Penyelenggaraan Pelatihan

Evaluasi terhadap penyelenggaraan Pelatihan Teknis yang dilaksanakan dengan model pembelajaran klasikal / jarak jauh (PJJ) / *blended learning* mengacu kepada Keputusan Kepala Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia

Hukum dan Hak Asasi Manusia Republik Indonesia No.SDM-135.0T.02.02 Tahun 2022 Tentang Pedoman dan Instrumen Evaluasi Penyelenggaraan Pelatihan di Lingkungan Kementerian Hukum dan HAM, dengan rincian sebagai berikut :

a. Instrumen Evaluasi Pelatihan Model Pembelajaran PJJ:

No	DIMENSI	SUB DIMENSI	ITEM PERTANYAAN
1	Tenaga Pengajar/ Narasumber/ Widyaiswara/ Pemateri	Pengetahuan	Tenaga pengajar mampu menjawab pertanyaan dengan mudah dipahami di platform PJJ
			Tenaga pengajar mampu menarik minat peserta dalam diskusi di platform pembelajaran jarak jauh (PJJ)
			Tenaga pengajar memiliki keahlian yang cukup di bidang terkait
			Tenaga pengajar menyajikan penjelasan disertai contoh yang aplikatif dalam pekerjaan sehari-hari
			Tenaga pengajar mampu menggunakan bahasa yang mudah dimengerti saat mengajar
			Tenaga pengajar memiliki wawasan yang luas pada topik pembelajaran terkait
			Penjelasan Tenaga pengajar meyakinkan dengan data yang disampaikan
		Sikap	Tenaga pengajar mengapresiasi peserta yang open camera atau yang terlibat aktif dalam sesi pembelajaran di platform pembelajaran jarak jauh (PJJ)
			Saya belum menemukan hal yang baru pada materi yang disampaikan oleh Tenaga pengajar
			Saya ingin mencari tahu lebih dalam mengenai materi yang disampaikan oleh Tenaga pengajar
			Saya ragu untuk mengungkapkan pendapat atau bertanya saat sesi

No	DIMENSI	SUB DIMENSI	ITEM PERTANYAAN
			pembelajaran berlangsung
		Perilaku	Tenaga pengajar memulai dan mengakhiri sesi tepat waktu
			Tenaga pengajar menggunakan lebih dari 1 macam metode dalam menyampaikan materi (seperti ceramah, penggunaan aplikasi lain yang mendukung, voting, chat box, games, quiz, diskusi kelompok)
			Tenaga pengajar menampilkan diri dengan sesuai selama sesi pembelajaran di platform pembelajaran jarak jauh (PJJ)
			Tenaga pengajar memberikan pertanyaan-pertanyaan yang mengajak peserta berpartisipasi aktif dalam pembelajaran jarak jauh (PJJ)
			Metode penyampaian materi di pelatihan ini seru
2	Materi Pembelajaran	Kelengkapan Modul Pembelajaran	Saya menerima Modul Pembelajaran yang memuat petunjuk penggunaan modul yang mudah dipahami
			Modul Pembelajaran memuat latar belakang dilakukannya pelatihan yang mudah dipahami
			Modul Pembelajaran memuat tujuan dan indikator hasil belajar yang jelas
			Saya bisa menemukan garis besar dan rangkuman materi pada modul pembelajaran
			Dalam modul pembelajaran terdapat lembar pengayaan dan latihan soal
			Modul Pembelajaran menyertakan lembar evaluasi pembelajaran
		Fungsi Modul	Modul Pembelajaran memuat studi kasus

No	DIMENSI	SUB DIMENSI	ITEM PERTANYAAN		
		Pembelajaran	yang relevan dengan topik pembelajaran		
			Modul Pembelajaran menyediakan tempat untuk peserta memberikan pendapat atau analisis		
			Pada modul pembelajaran, terdapat sumber-sumber informasi lain yang bisa diakses terkait topik pembelajaran		
		Bahan Ajar yang Bervariasi, menarik dan atraktif	Bahan ajar yang diberikan menarik untuk disimak		
			Bahan ajar yang diberikan beragam (misalnya ppt, video, podcast, artikel, dll)		
		Bahan Ajar yang Kontekstual	Bahan ajar yang diberikan bisa membantu saya lebih paham dan terampil		
			Bahan ajar yang diberikan mampu menjawab pertanyaan terkait pekerjaan sehari-hari		
			Bahan ajar memuat gambaran standar kualitas kerja yang diharapkan		
			Saya memiliki kendala dalam memahami bahan ajar yang diberikan		
		3	Penyelenggaraan Pelatihan	Media dan Informasi Pelatihan	Saya mendapatkan informasi pemberitahuan resmi terkait kegiatan pelatihan yang akan diikuti
					Penyelenggaraan pelatihan dilakukan secara mendadak
				Administrasi dan Dokumentasi	Panitia menyediakan <i>link</i> untuk mengakses dokumentasi kegiatan pelatihan
Efektivitas E-Meeting	Kegiatan pelatihan melalui pembelajaran jarak jauh (PJJ) ini terselenggara tepat waktu sesuai jadwal				

No	DIMENSI	SUB DIMENSI	ITEM PERTANYAAN
			Materi pelatihan sesuai dengan <i>rundown</i> pelatihan yang diberikan
			Saya tidak mengalami kendala dalam menggunakan platform pembelajaran jarak jauh (PJJ)
			Saya dapat dengan mudah menggunakan fitur-fitur yang ada dalam platform pembelajaran jarak jauh (PJJ)
			Waktu <i>coffebreak</i> dan ISHOMA yang diberikan kurang
		Akses dan Jaringan Internet	Saya dapat mengikuti pembelajaran dengan baik dengan dukungan internet yang memadai
		Kualitas Pelayanan Tim Penyelenggara	Kegiatan pelatihan ini disertai informasi yang jelas mengenai penanggung jawab yang bisa dihubungi saat terjadi kendala
			Host memberikan respon yang efektif dalam penanganan masalah yang terjadi selama pembelajaran jarak jauh (PJJ)

b. Instrumen Evaluasi Pelatihan Model Pembelajaran Klasikal:

No	DIMENSI	SUB DIMENSI	ITEM PERTANYAAN
1	Tenaga Pengajar/ Narasumber/ Widyaiswara/ Pemateri	Pengetahuan	Menurut saya, Tenaga Pengajar menguasai topik yang dibawakan pada pelatihan ini
			Tenaga Pengajar mampu menjawab pertanyaan dengan jelas
			Tenaga Pengajar memiliki keahlian yang cukup terkait materi
			Tenaga Pengajar mampu memancing diskusi pada pelatihan ini

No	DIMENSI	SUB DIMENSI	ITEM PERTANYAAN
			Saya merasa contoh yang diberikan Tenaga Pengajar aplikatif dalam pekerjaan sehari-hari
			Tenaga Pengajar mampu memberikan penjelasan yang meyakinkan dengan data yang disampaikan
			Saya tidak mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan oleh Tenaga Pengajar
		Sikap	Saya merasa penasaran dengan materi yang disampaikan oleh Tenaga Pengajar
			Saya merasa dihargai oleh Tenaga Pengajar.
			Saya belum menemukan inspirasi dari materi yang disampaikan oleh Tenaga Pengajar
			Saya menghindari interaksi secara langsung dengan Tenaga Pengajar
		Perilaku	Tenaga Pengajar memulai dan mengakhiri sesi tepat waktu
			Tenaga Pengajar menggunakan lebih dari 1 macam metode dalam menyampaikan materi (seperti ceramah, video, artikel, games, quiz, diskusi kelompok)
			Tampilan Tenaga Pengajar sesuai dengan waktu dan tempat
			Menurut saya, cara penyampaian Tenaga Pengajar monoton
			Tenaga Pengajar mampu memancing peserta untuk berpartisipasi aktif
			Saya merasa Tenaga Pengajar berperilaku sopan
2	Materi Pembelajaran	Kelengkapan	Saya menerima Modul Pembelajaran yang

No	DIMENSI	SUB DIMENSI	ITEM PERTANYAAN
		Modul Pembelajaran	<p>memuat petunjuk penggunaan modul yang mudah dipahami</p> <p>Modul Pembelajaran memuat latar belakang dilakukannya pelatihan yang mudah dipahami</p> <p>Modul Pembelajaran memuat tujuan dan indikator hasil belajar yang jelas</p> <p>Saya bisa menemukan garis besar dan rangkuman materi pada modul pembelajaran</p> <p>Dalam modul pembelajaran terdapat lembar pengayaan dan latihan soal</p> <p>Modul Pembelajaran menyertakan lembar evaluasi pembelajaran</p>
		Fungsi Modul Pembelajaran	<p>Modul Pembelajaran memuat studi kasus yang relevan dengan topik pembelajaran</p> <p>Modul Pembelajaran menyediakan tempat untuk peserta memberikan pendapat atau analisis</p> <p>Pada modul pembelajaran, terdapat sumber-sumber informasi lain yang bisa diakses terkait topik pembelajaran</p>
		Bahan Ajar yang Bervariasi, menarik dan atraktif	<p>Bahan ajar yang diberikan menarik untuk disimak</p> <p>Bahan ajar yang diberikan beragam (misalnya ppt, video, podcast, artikel, dll)</p>
		Bahan Ajar yang Kontekstual	<p>Saya merasa bahan ajar yang diberikan membantu saya lebih paham dan terampil.</p> <p>Bahan ajar yang diberikan mampu menjawab pertanyaan terkait pekerjaan sehari-hari</p> <p>Bahan ajar memuat gambaran standar</p>

No	DIMENSI	SUB DIMENSI	ITEM PERTANYAAN
			kualitas kerja yang diharapkan secara teknis
3	Penyelenggaraan Pelatihan	Media dan Informasi Pelatihan	Saya memiliki waktu yang cukup untuk mempersiapkan diri sebelum kegiatan pelatihan dimulai.
			Saya menerima informasi jadwal kegiatan pelatihan dengan lengkap
		Konsumsi	Konsumsi yang disediakan oleh panitia memadai
			Konsumsi yang disediakan oleh panitia bervariasi
		Administrasi dan Dokumentasi	Tersedianya media untuk mengakses dokumentasi kegiatan pelatihan
		Acara Penyelenggaraan	Kegiatan pelatihan ini terselenggara tepat waktu sesuai jadwal
			Materi pelatihan sesuai dengan <i>rundown</i> pelatihan yang diberikan.
			Tenaga pengajar yang hadir sama dengan tenaga pengajar yang tertulis di <i>rundown</i> pelatihan
		Sarana dan Prasarana	Semua alat bantu pembelajaran yang dibutuhkan berfungsi dengan baik.
			Asrama, ruang kelas, ruang makan, toilet dan prasarana lainnya layak pakai (berfungsi baik dan bersih)
			Kegiatan pelatihan berlangsung kondusif di tempat ini
			Fasilitas olah raga, kesehatan dan tempat ibadah layak pakai (berfungsi baik dan bersih)
		Kualitas	Kegiatan Pelatihan ini disertai informasi

No	DIMENSI	SUB DIMENSI	ITEM PERTANYAAN
		Pelayanan Tim Penyelenggara	penanggung jawab yang bisa dihubungi saat terjadi kendala
			Panitia kegiatan pelatihan memberikan respon yang efektif dalam penanganan masalah yang terjadi

c. Instrumen Evaluasi Pelatihan Model Pembelajaran E-Learning

No	DIMENSI	SUB DIMENSI	ITEM PERTANYAAN
1	Tenaga Pengajar/ Narasumber/ Widyaiswara/ Pemateri	Pengetahuan	Tenaga pengajar memiliki keahlian yang cukup dibidang terkait
			Saya ingin ikut berpartisipasi dalam topik diskusi yang diberikan Tenaga pengajar
			Tenaga pengajar memberikan tanggapan yang tepat sesuai dengan topik diskusi
			Materi diskusi yang diberikan Tenaga pengajar menarik untuk disimak
			Penjelasan Tenaga pengajar didukung oleh data yang relevan
			Tenaga pengajar menguasai topik yang dibawakan dalam video E-Learning*
			Contoh yang diberikan Tenaga pengajar aplikatif dalam pekerjaan sehari-hari
			Saya tidak mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan oleh Tenaga pengajar
		Sikap	Saya tertarik menyaksikan video pembelajaran hingga selesai *
			Saya belum menemukan inspirasi dari materi yang disampaikan oleh Tenaga pengajar
Tenaga pengajar menunjukkan respon positif pada keterlibatan peserta pada			

No	DIMENSI	SUB DIMENSI	ITEM PERTANYAAN
			forum diskusi
		Perilaku	Tenaga pengajar menjawab seluruh pertanyaan dari peserta pada forum diskusi E-Learning
2	Materi Pembelajaran	Kelengkapan Modul Pembelajaran	Modul Pembelajaran yang diberikan mudah dipahami
			Modul Pembelajaran memuat latar belakang dilakukannya pelatihan
			Modul Pembelajaran memuat tujuan dan indikator hasil belajar yang jelas
			Saya bisa menemukan garis besar dan rangkuman materi pada modul pembelajaran
			Dalam modul pembelajaran terdapat lembar pengayaan dan latihan soal
			Modul Pembelajaran menyertakan lembar evaluasi pembelajaran
		Fungsi Modul Pembelajaran	Modul Pembelajaran memuat studi kasus yang relevan dengan topik pembelajaran
			Pada modul pembelajaran, terdapat sumber-sumber informasi lain yang bisa diakses terkait topik pembelajaran
		Bahan Ajar yang Bervariasi, menarik dan atraktif	Bahan ajar yang diberikan beragam (misalnya ppt, video, podcast, artikel, dll)
		Bahan Ajar yang Kontekstual	Saya sulit dalam memahami bahan ajar yang diberikan
			Bahan ajar yang diberikan memuat contoh-contoh nyata di lingkungan pekerjaan.
			Bahan ajar memuat gambaran standar kualitas kerja yang diharapkan

No	DIMENSI	SUB DIMENSI	ITEM PERTANYAAN
			Bahan ajar yang diberikan membantu saya lebih paham dan terampil.
3	Penyelenggaraan Pelatihan	Media dan Informasi Pelatihan	Saya mendapatkan informasi pemberitahuan resmi terkait kegiatan pelatihan melalui platform E-Learning yang akan diikuti 3 hari sebelum kegiatan
		Efektivitas E-Meeting	Saya mengalami kesulitan dalam menggunakan platform E-Learning
			Platform E-Learning tidak efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran.
Kualitas Pelayanan Tim Penyelenggara	Kualitas Pelayanan Tim Penyelenggara	Kegiatan Pelatihan ini disertai informasi <i>contact person</i> yang bisa dihubungi saat terjadi kendala	
		Contact Person memberikan respon yang efektif dalam penanganan masalah yang terjadi selama sesi Pembelajaran di platform E-Learning	

BAB IV PENUTUP

Pedoman ini disusun sebagai panduan bagi penyelenggara Pelatihan Teknis Desain Grafis Metode Pembelajaran Klasikal/Blended Learning/PJJ di lingkungan BPSDM Hukum sebagai kompas operasional yang memastikan program pelatihan berjalan terstruktur, berkualitas, dan mencapai target yang diinginkan oleh *stakeholder* yang terlibat dalam penyelenggaraan pelatihan ini seperti penyelenggara, tenaga pengajar maupun peserta pelatihan.



KEPALA BADAN PENGEMBANGAN
SUMBER DAYA MANUSIA HUKUM,



GUSTI AYU PUTU SUWARDANI

LAMPIRAN II
KEPUTUSAN KEPALA BPSDM
NOMOR : SDM-17.SM.02.02 TAHUN 2026
TANGGAL : 20 FEBRUARI 2026

RANCANG BANGUN PROGRAM PELATIHAN (RBPP) & RANCANG BANGUN PEMBELAJARAN MATA PELATIHAN (RBPMP) PELATIHAN DESIGN GRAFIS

**RANCANG BANGUN PROGRAM PELATIHAN (RBPP)
DESIGN GRAFIS**

- Nama Program : **Design Grafis**
Pelatihan
- Alokasi Waktu : 20 JP @ 45 Menit = 900 menit
- Deskripsi Program : Pelatihan ini membekali peserta dengan kompetensi dasar desain grafis, meliputi pengenalan desain grafis, prinsip & elemen desain, penggunaan software desain (Photoshop, Illustrator, Canva), pembuatan identitas visual, desain media digital & cetak, pengembangan kreativitas, etika desain, hingga pembuatan portofolio profesional. Metode yang digunakan: ceramah, diskusi, demonstrasi, praktik langsung, workshop, mentoring. Syarat kepesertaan: memiliki dasar penggunaan komputer dan minat di bidang desain grafis.
- Tujuan Pembelajaran : Setelah mengikuti pelatihan ini peserta diharapkan mampu membuat design grafis kreatif,professional dan sesuai etika,serta mampu Menyusun portofolio hasil karya
- Kompetensi Dasar : Peserta diharapkan mampu menguasai prinsip dasar desain grafis, mengoperasikan software desain, membuat identitas visual dan media cetak/digital, mengembangkan kreativitas, memahami etika desain, serta menghasilkan portofolio profesional.
- Indikator Keberhasilan : Pada akhir pelathatan peserta diharapkan dapat :
1. Memahami definisi, ruang lingkup, dan aplikasi desain grafis
 2. Menguasai prinsip dan elemen dasar desain
 3. Mengoperasikan software desain grafis
 4. Membuat identitas visual seperti logo dan brand element
 5. Membuat desain media digital & cetak
 6. Mengembangkan kreativitas dan konsep desain
 7. Memahami etika dan hak cipta dalam desain
 8. Menyusun portofolio profesional

NO.	INDIKATOR KEBERHASILAN	MATA PELATIHAN	POKOK BAHASAN	METODE	EVALUASI	ESTIMASI WAKTU	REFERENSI
	Pembukaan	-	Sambutan & pengenalan pelatihan	Ceramah	Observasi	15 menit	

1	Memahami definisi dan ruang lingkup desain grafis	Pengenalan Desain Grafis	Definisi, ruang lingkup, aplikasi	Ceramah, diskusi	Pre-test, tanya jawab	1 JP/ 45 menit
2	Menguasai prinsip dan elemen desain	Prinsip & Elemen Desain	Kontras, kesatuan, keseimbangan, tipografi, warna, layout	Ceramah, studi kasus	Latihan analisis desain, kuis	2 JP/ 90 menit
3	Mampu menggunakan software desain	Software Desain (Photoshop, Illustrator, Canva)	Tools dasar, layer, selection, adjustment, efek	Demonstrasi, praktik langsung	Praktik, observasi instruktur	3 JP/ 135 menit
4.	Mampu membuat identitas visual	Desain Identitas Visual	Logo, brand color, tipografi khas, icon	Praktik, brainstorming	Proyek mini: membuat logo sederhana	2 JP/ 90 menit
5	Mampu membuat desain media digital & cetak	Desain Media Digital & Cetak	Poster, brosur, konten sosial media, layout	Praktik, simulasi	Praktik desain poster/brosur	3 JP/ 135 menit
6	Mampu mengembangkan kreativitas & konsep desain	Kreativitas & Konsep Desain	Brainstorming ide, moodboard, konsep visual	Workshop, diskusi	Penilaian ide dan konsep desain	2 JP/ 90 menit
7	Memahami etika dan hak cipta dalam desain	Etika & Tren Desain	Hak cipta, lisensi font/gambar, etika penggunaan karya orang lain	Ceramah, studi kasus	Kuis, diskusi	1 JP/ 45 menit
8	Mampu menghasilkan portofolio profesional	Proyek Akhir & Portofolio	Integrasi semua hasil latihan, revisi, finalisasi	Praktik, mentoring	Penilaian portofolio akhir	4 JP/ 180 menit

			karya				
9	penutupan	Penutupan	Refleksi & feedback, sertifikat	Ceramah/diskusi	Observasi dan diskusi	2 JP/ 90 Menit	
TAL JP kelas pelatihan : 20 JP							
TAL JP Fasilitator : 20 JP							

RANCANG BANGUN PEMBELAJARAN MATA PELATIHAN

- 1 **Nama Pelatihan** : Design Grafis
- 2 **Mata Pelatihan** : Pengenalan Design Grafis
- 3 **Alokasi Waktu** : 1 JP = 45 menit
- 4 **Deskripsi Singkat** : Pelatihan ini membekali peserta dengan kompetensi dasar desain grafis, meliputi pengenalan desain grafis, prinsip & elemen desain, penggunaan software desain (Photoshop, Illustrator, Canva), pembuatan identitas visual, desain media digital & cetak, pengembangan kreativitas, etika desain, hingga pembuatan portofolio profesional. Metode yang digunakan: ceramah, diskusi, demonstrasi, praktik langsung, workshop, mentoring. Syarat kepesertaan: ASN Kemenkum pada 10 Kantor Wilayah yang memiliki dasar penggunaan komputer dan minat di bidang desain grafis.
- 5 **Tujuan Pembelajaran**
 - a **Hasil Belajar** : Setelah mengikuti pelatihan ini peserta diharapkan mampu membuat design grafis kreatif, professional dan sesuai etika, serta mampu Menyusun portfolio hasil karya
 - b **Indikator Hasil Belajar** : Memahami definisi, ruang lingkup, dan aplikasi desain grafis

No	Indikator Hasil Belajar	Materi Pokok		Metode Pembelajaran	Alat Bantu Dan Media	Evaluasi	Estimasi Waktu (JP/Menit)				Referensi/ Keterangan
		Materi Pokok	Sub Materi Pokok				T	P	L	Total	
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)	(11)	(12)
1	Memahami definisi dan ruang lingkup desain grafis	Prinsip & Elemen Desain	Definisi, ruang lingkup, aplikasi	Ceramah, diskusi	Laptop, proyektor, papan tulis	Pre-test, tanya jawab	2	0	0	2	
Jumlah =										2	

RANCANG BANGUN PEMBELAJARAN MATA PELATIHAN

- 1 **Nama Pelatihan** : Design Grafis
- 2 **Mata Pelatihan** : prinsip dan elemen dasar design
- 3 **Alokasi Waktu** : 2 JP = 90 menit
- 4 **Deskripsi Singkat** : Pelatihan ini membekali peserta dengan kompetensi dasar desain grafis, meliputi pengenalan desain grafis, prinsip & elemen desain, penggunaan software desain (Photoshop, Illustrator, Canva), pembuatan identitas visual, desain media digital & cetak, pengembangan kreativitas, etika desain, hingga pembuatan portofolio profesional. Metode yang digunakan: ceramah, diskusi, demonstrasi, praktik langsung, workshop, mentoring. Syarat kepesertaan: ASN Kemenkum pada 10 Kantor Wilayah yang memiliki dasar penggunaan komputer dan minat di bidang desain grafis.
- 5 **Tujuan Pembelajaran**
 - a **Hasil Belajar** : Setelah mengikuti pelatihan ini peserta diharapkan mampu membuat design grafis kreatif, professional dan sesuai etika, serta mampu Menyusun portfolio hasil karya
 - b **Indikator Hasil Belajar** : Menguasai prinsip & elemen desain

No	Indikator Hasil Belajar	Materi Pokok		Metode Pembelajaran	Alat Bantu Dan Media	Evaluasi	Estimasi Waktu (JP/Menit)				Referensi/ Keterangan
		Materi Pokok	Sub Materi Pokok				T	P	L	Total	
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)	(11)	(12)
1	Menguasai prinsip & elemen desain	Prinsip dan Elemen Design	Kontras, kesatuan, keseimbangan, tipografi, warna, layout	Ceramah, studi kasus	Laptop, proyektor, contoh design	Latihan analisis desain, kuis	2	1	0	3	
Jumlah =										3 JP	

RANCANG BANGUN PEMBELAJARAN MATA PELATIHAN

- 1 **Nama Pelatihan** : Design Grafis
- 2 **Mata Pelatihan** : Software Desain (Photoshop, Illustrator, Canva)
- 3 **Alokasi Waktu** : 3 JP = 135 menit
- 4 **Deskripsi Singkat** : Pelatihan ini membekali peserta dengan kompetensi dasar desain grafis, meliputi pengenalan desain grafis, prinsip & elemen desain, penggunaan software desain (Photoshop, Illustrator, Canva), pembuatan identitas visual, desain media digital & cetak, pengembangan kreativitas, etika desain, hingga pembuatan portofolio profesional. Metode yang digunakan: ceramah, diskusi, demonstrasi, praktik langsung, workshop, mentoring. Syarat kepesertaan: ASN Kemenkum pada 10 Kantor Wilayah yang memiliki dasar penggunaan komputer dan minat di bidang desain grafis.
- 5 **Tujuan Pembelajaran**
- a **Hasil Belajar** : Setelah mengikuti pelatihan ini peserta diharapkan mampu membuat design grafis kreatif, professional dan sesuai etika, serta mampu Menyusun portfolio hasil karya
- b **Indikator Hasil Belajar** : Mampu menggunakan software design

No	Indikator Hasil Belajar	Materi Pokok		Metode Pembelajaran	Alat Bantu Dan Media	Evaluasi	Estimasi Waktu (JP/Menit)				Referensi/ Keterangan
		Materi Pokok	Sub Materi Pokok				T	P	L	Total	
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)	(11)	(12)
1	Mampu menggunakan software design	Software Desain	Tools dasar, layer, selection, adjustment, efek	Demonstrasi, praktik langsung	Laptop, software Photoshop/Illustrator/Canva	Praktik, observasi instruktur	3	6	0	9	
Jumlah =										9 JP	

RANCANG BANGUN PEMBELAJARAN MATA PELATIHAN

- 1 **Nama Pelatihan** : Design Grafis
- 2 **Mata Pelatihan** : Design Identitas Visual
- 3 **Alokasi Waktu** : 2 JP = 90 menit
- 4 **Deskripsi Singkat** : Pelatihan ini membekali peserta dengan kompetensi dasar desain grafis, meliputi pengenalan desain grafis, prinsip & elemen desain, penggunaan software desain (Photoshop, Illustrator, Canva), pembuatan identitas visual, desain media digital & cetak, pengembangan kreativitas, etika desain, hingga pembuatan portofolio profesional. Metode yang digunakan: ceramah, diskusi, demonstrasi, praktik langsung, workshop, mentoring. Syarat kepesertaan: ASN Kemenkum pada 10 Kantor Wilayah yang memiliki dasar penggunaan komputer dan minat di bidang desain grafis.
- 5 **Tujuan Pembelajaran**
- a **Hasil Belajar** : Setelah mengikuti pelatihan ini peserta diharapkan mampu membuat design grafis kreatif, professional dan sesuai etika, serta mampu Menyusun portfolio hasil karya
- b **Indikator Hasil Belajar** : Mampu membuat identitas visual

No	Indikator Hasil Belajar	Materi Pokok		Metode Pembelajaran	Alat Bantu Dan Media	Evaluasi	Estimasi Waktu (JP/Menit)				Referensi/ Keterangan
		Materi Pokok	Sub Materi Pokok				T	P	L	Total	
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)	(11)	(12)
1	Mampu membuat identitas visual	Desain Identitas Visual	Logo, brand color, tipografi khas, icon	Praktik, brainstorming	Laptop, software desain, papan ide	Proyek mini: membuat logo	2	1	0	3	
Jumlah =										3 JP	

RANCANG BANGUN PEMBELAJARAN MATA PELATIHAN

- 1 **Nama Pelatihan** : Design Grafis
- 2 **Mata Pelatihan** : Desain Media Digital & Cetak
- 3 **Alokasi Waktu** : 3 JP = 135 menit
- 4 **Deskripsi Singkat** : Pelatihan ini membekali peserta dengan kompetensi dasar desain grafis, meliputi pengenalan desain grafis, prinsip & elemen desain, penggunaan software desain (Photoshop, Illustrator, Canva), pembuatan identitas visual, desain media digital & cetak, pengembangan kreativitas, etika desain, hingga pembuatan portofolio profesional. Metode yang digunakan: ceramah, diskusi, demonstrasi, praktik langsung, workshop, mentoring. Syarat kepesertaan: ASN Kemenkum pada 10 Kantor Wilayah yang memiliki dasar penggunaan komputer dan minat di bidang desain grafis.
- 5 **Tujuan Pembelajaran**
- a **Hasil Belajar** : Setelah mengikuti pelatihan ini peserta diharapkan mampu membuat design grafis kreatif, professional dan sesuai etika, serta mampu Menyusun portfolio hasil karya
- b **Indikator Hasil Belajar** : Mampu membuat desain media digital & cetak

No	Indikator Hasil Belajar	Materi Pokok		Metode Pembelajaran	Alat Bantu Dan Media	Evaluasi	Estimasi Waktu (JP/Menit)				Referensi/ Keterangan
		Materi Pokok	Sub Materi Pokok				T	P	L	Total	
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)	(11)	(12)
1	Mampu membuat desain media digital & cetak	Desain Media Digital & Cetak	Poster, brosur, konten sosial media, layout	Praktik, simulasi	Laptop, software desain, printer	Praktik desain poster/brosur	2	3	0	5	
Jumlah =										5 JP	

RANCANG BANGUN PEMBELAJARAN MATA PELATIHAN

- 1 **Nama Pelatihan** : Design Grafis
- 2 **Mata Pelatihan** : Kreativitas dan Konsep Design
- 3 **Alokasi Waktu** : 2 JP = 90 menit
- 4 **Deskripsi Singkat** : Pelatihan ini membekali peserta dengan kompetensi dasar desain grafis, meliputi pengenalan desain grafis, prinsip & elemen desain, penggunaan software desain (Photoshop, Illustrator, Canva), pembuatan identitas visual, desain media digital & cetak, pengembangan kreativitas, etika desain, hingga pembuatan portofolio profesional. Metode yang digunakan: ceramah, diskusi, demonstrasi, praktik langsung, workshop, mentoring. Syarat kepesertaan ASN Kemenkum pada 10 Kantor Wilayah yang memiliki dasar penggunaan komputer dan minat di bidang desain grafis.
- 5 **Tujuan Pembelajaran**
- a **Hasil Belajar** : Setelah mengikuti pelatihan ini peserta diharapkan mampu membuat design grafis kreatif, professional dan sesuai etika, serta mampu Menyusun portfolio hasil karya
- b **Indikator Hasil Belajar** : Memahami definisi, ruang lingkup, dan aplikasi desain grafis

No	Indikator Hasil Belajar	Materi Pokok		Metode Pembelajaran	Alat Bantu Dan Media	Evaluasi	Estimasi Waktu (JP/Menit)				Referensi/ Keterangan
		Materi Pokok	Sub Materi Pokok				T	P	L	Total	
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)	(11)	(12)
1	Mampu mengembangkan kreativitas & konsep design	Kreativitas dan Konsep Design	Brainstorming ide, moodboard, konsep visual	Workshop/ diskusi	Laptop, papan ide, sticky notes	Penilaian ide & konsep design	1	0	1	2	
Jumlah =										2 JP	

RANCANG BANGUN PEMBELAJARAN MATA PELATIHAN

- 1 **Nama Pelatihan** : Design Grafis
- 2 **Mata Pelatihan** : Etika dan Trend Design
- 3 **Alokasi Waktu** : 1 JP = 45 menit
- 4 **Deskripsi Singkat** : Pelatihan ini membekali peserta dengan kompetensi dasar desain grafis, meliputi pengenalan desain grafis, prinsip & elemen desain, penggunaan software desain (Photoshop, Illustrator, Canva), pembuatan identitas visual, desain media digital & cetak, pengembangan kreativitas, etika desain, hingga pembuatan portofolio profesional. Metode yang digunakan: ceramah, diskusi, demonstrasi, praktik langsung, workshop, mentoring. Syarat kepesertaan: ASN Kemenkum pada 10 Kantor Wilayah yang memiliki dasar penggunaan komputer dan minat di bidang desain grafis.
- 5 **Tujuan Pembelajaran**
- a **Hasil Belajar** : Setelah mengikuti pelatihan ini peserta diharapkan mampu membuat design grafis kreatif, professional dan sesuai etika, serta mampu Menyusun portfolio hasil karya
- b **Indikator Hasil Belajar** : Memahami etika & hak cipta design

No	Indikator Hasil Belajar	Materi Pokok		Metode Pembelajaran	Alat Bantu Dan Media	Evaluasi	Estimasi Waktu (JP/Menit)				Referensi/ Keterangan
		Materi Pokok	Sub Materi Pokok				T	P	L	Total	
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)	(11)	(12)
1	Memahami etika & hak cipta design	Etika dan Tren Design	Hak cipta, lisensi font/gambar, etika penggunaan karya orang lain	Ceramah, studi kasus	Laptop, proyektor	Kuis, Diskusi	2	0	0	2	
Jumlah =										2 JP	

RANCANG BANGUN PEMBELAJARAN MATA PELATIHAN

- 1 **Nama Pelatihan** : Design Grafis
- 2 **Mata Pelatihan** : Proyek Akhir dan Portofolio
- 3 **Alokasi Waktu** : 4 JP = 180 menit
- 4 **Deskripsi Singkat** : Pelatihan ini membekali peserta dengan kompetensi dasar desain grafis, meliputi pengenalan desain grafis, prinsip & elemen desain, penggunaan software desain (Photoshop, Illustrator, Canva), pembuatan identitas visual, desain media digital & cetak, pengembangan kreativitas, etika desain, hingga pembuatan portofolio profesional. Metode yang digunakan: ceramah, diskusi, demonstrasi, praktik langsung, workshop, mentoring. Syarat kepesertaan: ASN Kemenkum pada 10 Kantor Wilayah yang memiliki dasar penggunaan komputer dan minat di bidang desain grafis.
- 5 **Tujuan Pembelajaran**
- a **Hasil Belajar** : Setelah mengikuti pelatihan ini peserta diharapkan mampu membuat design grafis kreatif, professional dan sesuai etika, serta mampu Menyusun portfolio hasil karya
- b **Indikator Hasil Belajar** : Mampu menghasilkan portofolio profesional

No	Indikator Hasil Belajar	Materi Pokok		Metode Pembelajaran	Alat Bantu Dan Media	Evaluasi	Estimasi Waktu (JP/Menit)				Referensi/ Keterangan
		Materi Pokok	Sub Materi Pokok				T	P	L	Total	
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)	(11)	(12)
1	Mampu menghasilkan portofolio profesional	Proyek Akhis dan Portofolio	Integrasi hasil latihan, revisi, finalisasi karya	Praktik, mentoring	Laptop, software desain, proyektor	Penilaian portofolio akhir	0	4	0	4	
Jumlah =						4 JP					